

PANDUAN PENGGUNAAN PLATFORM VIDEMOCOURSE UNTUK DOSEN



Mata Kuliah: Interaksi Manusia & Komputer

Strategi : Video-Based Discussion (VBD) terintegrasi Emotion Detection

Oleh : Gerlan A. Manu, ST.,M.Kom

Promotor : Prof. Dr. Punaji Setyosari, M.Pd, M.Ed

Co Promotor 1 : Saida Ulfa, M.Edu, Ph.D

Co Promotor 2 : Dr. Henry Praherdhiono, S.Si, M.Pd

**Panduan Penggunaan Platform
VidemoCourse untuk Dosen**

<https://videmocourse.id>

Mata Kuliah: Interaksi Manusia & Komputer

Strategi : Video-Based Discussion (VBD) terintegrasi Emotion Detection

Oleh : Gerlan A. Manu, ST.,M.Kom

Promotor : Prof. Dr. Punaji Setyosari, M.Pd, M.Ed

Co Promotor 1 : Saida Ulfa, M.Edu, Ph.D

Co Promotor 2 : Dr. Henry Praherdhiono, S.Si, M.Pd

Versi: 2025



DAFTAR ISI

| | |
|--|----|
| DAFTAR ISI..... | 3 |
| 1. PENDAHULUAN..... | 4 |
| 1.1 Tujuan Panduan | 4 |
| 1.2 Peran Dosen dalam Kelas Eksperimen..... | 4 |
| 1.3 Kerangka Konseptual: Community of Inquiry (Col)..... | 5 |
| 1.4 Ruang Lingkup Penggunaan | 6 |
| 2. AKSES DAN DASBOR DOSEN..... | 7 |
| 2.1 Login dan Verifikasi Akun Dosen | 7 |
| 2.2 Tampilan Umum Dasbor Dosen | 9 |
| 2.3 Struktur Kelas dan Navigasi Sesi | 11 |
| 2.4 Manajemen Mahasiswa | 17 |
| 2.5 Troubleshooting..... | 22 |
| 2.6 Checklist Sebelum Mengelola Kelas | 22 |
| 3. PENGELOLAAN COURSE | 23 |
| 3.1 Mengelola Media Pembelajaran (teks, video, audio, dokumen) | 23 |
| 3.2 Mengelola Kuis | 24 |
| 3.2 Mengelola Tugas | 26 |
| 3.3 Mengelola Diskusi | 28 |
| 4. PENILAIAN KUIS, TUGAS DAN DISKUSI | 31 |
| 4.1 Penilaian Kuis | 31 |
| 4.2 Penilaian Tugas | 32 |
| 4.3 Penilaian Diskusi | 32 |
| 5. Etika, Keamanan, dan Privasi | 35 |
| 5.1 Etika Akademik..... | 35 |
| 5.2 Keamanan dan Privasi Data..... | 35 |
| 5.3 Prinsip Keamanan Digital | 35 |



1. PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Panduan

Panduan ini disusun untuk membantu dosen pengampu mata kuliah Interaksi Manusia & Komputer (IMK) dalam menggunakan Platform VidemoCourse secara efektif pada konteks kelas eksperimen yang menerapkan Video-Based Discussion (VBD) terintegrasi dengan Emotion Detection.

Melalui panduan ini, dosen diharapkan dapat:

1. Mengelola kelas dan peserta dengan mudah melalui dasbor dosen.
2. Menyusun, meninjau, dan memperbarui konten pembelajaran (materi teks, video, audio, dan tugas).
3. Mengawasi aktivitas mahasiswa seperti presensi, kuis, tugas, dan video diskusi.
4. Memberikan umpan balik dan penilaian berbasis rubrik dengan objektif dan transparan.
5. Menganalisis hasil deteksi emosi mahasiswa untuk memahami engagement, social presence, dan dinamika afektif selama diskusi video.
6. Menjaga integritas akademik serta privasi data mahasiswa sesuai dengan etika riset dan kebijakan universitas.

Dengan demikian, panduan ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga berfungsi sebagai pedoman pedagogis bagi dosen dalam menciptakan pengalaman belajar yang reflektif, kolaboratif, dan berbasis data.

1.2 Peran Dosen dalam Kelas Eksperimen

Dalam implementasi Video-Based Discussion (VBD) terintegrasi Emotion Detection di VidemoCourse, dosen berperan sebagai fasilitator utama dan peneliti lapangan yang mengarahkan, mengamati, serta menilai proses pembelajaran daring berbasis video.



Secara garis besar, peran dosen mencakup:

1. Perancang pembelajaran
 - a. Menyusun struktur sesi, materi, video pembelajaran, dan aktivitas VBD sesuai RPS.
 - b. Menentukan prompt atau pertanyaan diskusi berbasis kasus.
2. Fasilitator interaksi belajar
 - a. Menstimulasi partisipasi mahasiswa melalui pertanyaan terbuka, klarifikasi konsep, dan umpan balik konstruktif.
 - b. Menjaga *social presence* agar diskusi tetap hangat, sopan, dan akademis.
3. Evaluator dan analisis pembelajaran
 - a. Menilai kualitas argumentasi, keaktifan, dan emosi yang muncul dalam VBD.
 - b. Menggunakan data emotion detection sebagai masukan reflektif, bukan sebagai alat penilaian tunggal.
4. Penjamin etika dan privasi akademik
 - a. Memastikan semua unggahan mahasiswa mengikuti prinsip etika (no plagiarism, no deepfake, no doxing).
 - b. Menjaga kerahasiaan data mahasiswa, video, dan hasil deteksi emosi.

Dengan menjalankan peran ini, dosen tidak hanya menjadi pengajar, tetapi juga sebagai perancang komunitas belajar yang menumbuhkan keterlibatan sosial (*social presence*), kejelasan pengajaran (*teaching presence*), dan kedalaman berpikir (*cognitive presence*).

1.3 Kerangka Konseptual: Community of Inquiry (CoI)

VidemoCourse dirancang berdasarkan kerangka Community of Inquiry (CoI) yang dikembangkan oleh Garrison, Anderson, & Archer (2000), dengan tiga dimensi utama:

1. *Teaching Presence* (Kehadiran Pengajaran)

Dosen mengatur struktur pembelajaran, memfasilitasi diskusi, dan memberikan umpan balik yang memandu mahasiswa menuju pemahaman konseptual yang lebih dalam.



2. *Social Presence* (Kehadiran Sosial)

Mahasiswa membangun identitas, menunjukkan ekspresi diri, dan berinteraksi secara autentik melalui video. Dosen berperan menjaga suasana komunikasi yang terbuka dan saling menghargai.

3. *Cognitive Presence* (Kehadiran Kognitif)

Mahasiswa mengonstruksi pengetahuan melalui eksplorasi ide, integrasi konsep, dan refleksi dalam aktivitas diskusi berbasis video yang dipandu dosen.

Dengan mengintegrasikan deteksi emosi otomatis pada setiap video diskusi, VidemoCourse memberi lapisan tambahan bagi dosen untuk memahami affective engagement mahasiswa, membantu dosen menganalisis bukan hanya apa yang disampaikan mahasiswa, tetapi juga bagaimana mereka mengekspresikannya.

1.4 Ruang Lingkup Penggunaan

Panduan ini digunakan oleh dosen:

1. Pengampu mata kuliah IMK pada kelas eksperimen;
2. Peneliti yang ikut terlibat dalam pengumpulan dan analisis data pembelajaran;
3. Pihak evaluator (promotor/co-promotor) yang ingin meninjau ekosistem pembelajaran digital melalui Platform VidemoCourse.

Fungsi utama panduan ini adalah memberikan petunjuk teknis dan pedagogis untuk memastikan pelaksanaan kelas eksperimen berjalan terstandar, terdokumentasi, dan etis.



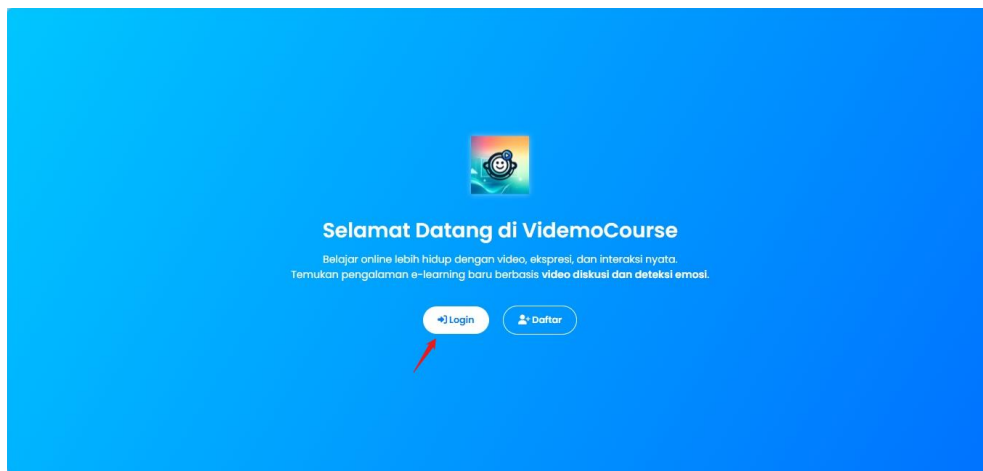
2. AKSES DAN DASBOR DOSEN

2.1 Login dan Verifikasi Akun Dosen

Tujuan: memastikan dosen dapat mengakses **Dashboard Dosen** dengan akun terverifikasi untuk mengelola kelas dan memantau aktivitas mahasiswa.

1. Langkah Awal

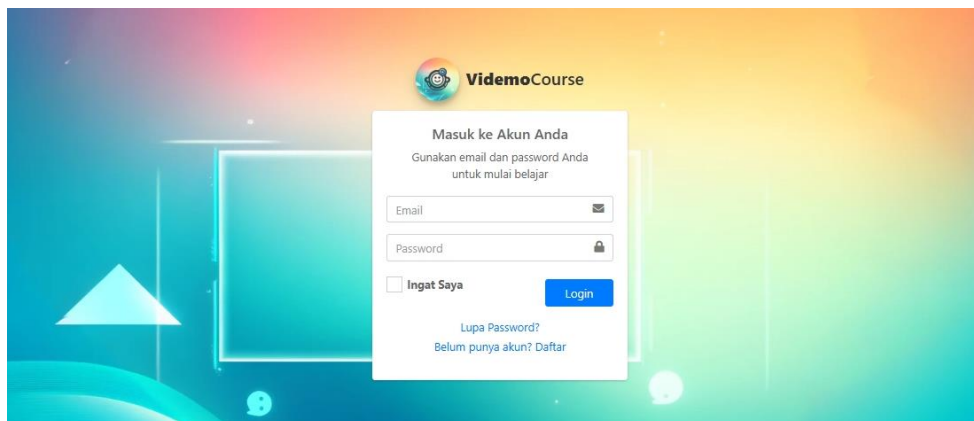
- a. Buka laman resmi: <https://videmocourse.id>.
- b. Klik tombol **Login** di halaman utama.



Gambar 1. Halaman Utama VidemoCourse

2. Masukkan Kredensial

- a. Email Dosen (biasanya terdaftar melalui admin penelitian).
- b. Kata sandi sesuai yang diberikan atau telah dibuat sebelumnya.



Gambar 2. Halaman Login



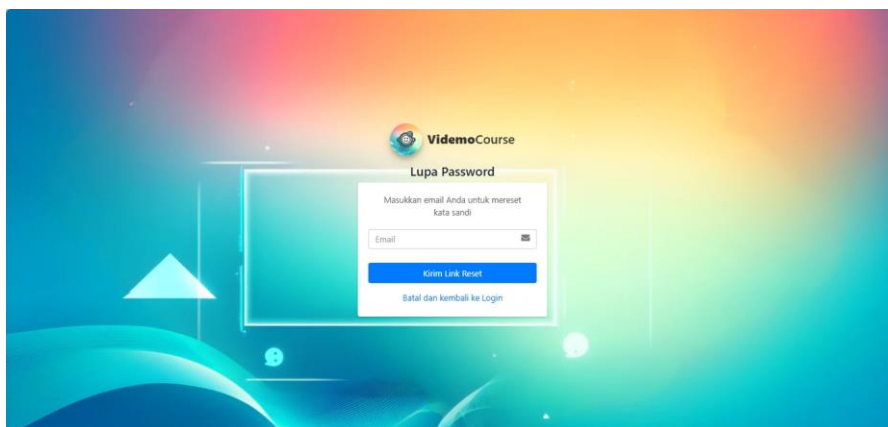
3. Verifikasi Awal

Setelah login pertama kali, sistem akan meminta Dosen untuk :

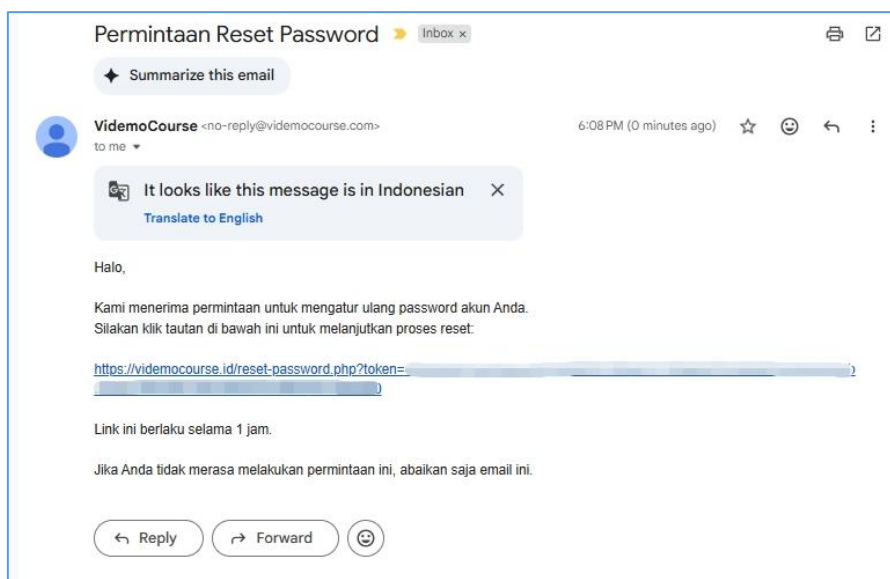
- Memeriksa nama dan afiliasi (Universitas Citra Bangsa).
- Melengkapi foto profil dan informasi lainnya.

4. Lupa Kata Sandi

- Klik **Lupa Password** → masukkan email → buka tautan pemulihan di inbox.
- Ganti dengan kata sandi baru minimal 8 karakter, kombinasi huruf, angka, dan simbol.



Gambar 3. Halaman Lupa Password



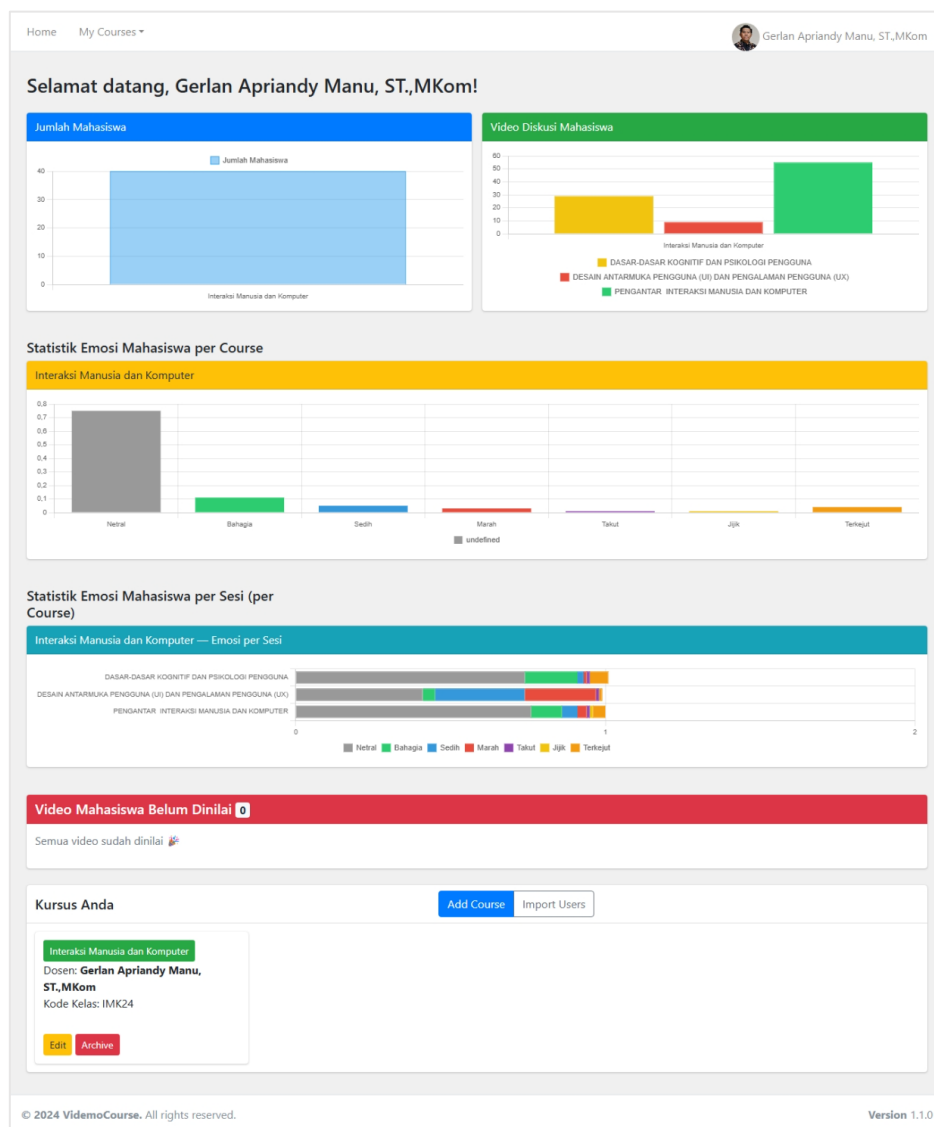
Gambar 4. Email Permintaan Reset Password

5. Keamanan Akun

- Hindari login di perangkat publik tanpa logout.
- Aktifkan verifikasi dua langkah (2FA) jika tersedia.
- Jangan membagikan akun ke siapapun yang tidak berkepentingan.

2.2 Tampilan Umum Dasbor Dosen

Setelah berhasil login, dosen akan diarahkan ke Dashboard Dosen yang menampilkan seluruh kelas dan aktivitas pembelajaran yang dikelola.



Gambar 5. Halaman Dashboard Dosen (Tampilan Awal)

Tampilan Gambar 5 merupakan halaman Dashboard Dosen yang menjadi pusat kendali aktivitas pembelajaran di VidemoCourse. Setelah berhasil login, dosen akan diarahkan ke halaman dashboard ini untuk memantau statistik mahasiswa, aktivitas video diskusi, serta hasil deteksi emosi dari seluruh sesi pembelajaran.

Dashboard terdiri dari beberapa panel utama:

1. Jumlah Mahasiswa

- Menampilkan jumlah total mahasiswa aktif dalam setiap mata kuliah yang diasuh dosen.
- Grafik batang menunjukkan perbandingan jumlah peserta antar course — misalnya Interaksi Manusia dan Komputer.

2. Video Diskusi Mahasiswa

Menampilkan jumlah video Video-Based Discussion (VBD) yang telah diunggah oleh mahasiswa pada setiap topik atau sesi pembelajaran. Warna batang mewakili topik-topik yang ada di mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer.

3. Statistik Emosi Mahasiswa per Course

- Menampilkan distribusi ekspresi emosi yang terdeteksi secara otomatis dari seluruh video mahasiswa pada satu mata kuliah dalam hal ini Interaksi Manusia dan Komputer.
- Pada gambar 5. Dapat dilihat contoh distribusi ekspresi emosi yang terdeteksi dimana, ekspresi netral umumnya mendominasi, diikuti ekspresi bahagia, sedih, marah, takut, jijik, dan terkejut.
- Grafik ini dapat membantu dosen menilai sejauh mana keterlibatan emosional mahasiswa selama menyampaikan argumentasi dalam diskusi online.

4. Statistik Emosi Mahasiswa per Sesi

- Menampilkan perbandingan distribusi emosi di setiap topik atau sesi pembelajaran.
- Misalnya dapat dilihat pada gambar 5. diatas, sesi “Desain Antarmuka Pengguna (UI) dan Pengalaman Pengguna (UX)” menunjukkan



peningkatan ekspresi happy dan surprised, menandakan antusiasme lebih tinggi dibandingkan sesi lain.

Fitur ini sangat berguna untuk analisis longitudinal aktivitas emosi dalam pembelajaran.

5. Video Mahasiswa Belum Dinilai

Bagian berwarna merah menampilkan notifikasi jika ada video mahasiswa yang belum dinilai.

Jika semua video sudah dinilai, panel ini akan menampilkan pesan “Semua video sudah dinilai 🎯”, seperti pada tampilan gambar 5 di atas.

6. Kursus Anda

- Menampilkan daftar mata kuliah yang diasuh oleh dosen, termasuk nama dosen, kode kelas, dan tombol:
- Edit untuk membuka pengaturan course dan sesi.
- Archive untuk mengarsipkan kelas yang sudah selesai.
- Add Course untuk menambahkan kelas baru.
- Import Users untuk menambahkan mahasiswa secara batch melalui file CSV.

2.3 Struktur Kelas dan Navigasi Sesi

Masuk ke salah satu mata kuliah (contoh: *Interaksi Manusia dan Komputer*) dengan mengklik kartu kelas di Dashboard. Dosen akan diarahkan ke **Halaman Course View – Mode Dosen**. Halaman ini menjadi area utama bagi dosen untuk mengelola konten perkuliahan, meninjau sesi, dan memantau aktivitas mahasiswa.

Halaman Course View – Mode Dosen ini, memiliki struktur sebagai berikut:

1. Informasi Umum Kelas

- Bagian header halaman menampilkan informasi utama mata kuliah:
- Nama Mata Kuliah: Interaksi Manusia dan Komputer
- Dosen Pengampu: Gerlan Apriandy Manu, ST., M.Kom
- Kode Kelas: IMK24



Di sisi kanan terdapat panel kontrol utama untuk dosen:

- **Edit Course:** membuka mode penyuntingan konten tiap sesi (materi, video, audio, quiz, tugas).
- **Lihat Rekap Nilai:** menampilkan hasil nilai mahasiswa dalam format tabel dan grafik.
- **Lihat Rekap Presensi:** menampilkan daftar kehadiran otomatis berdasarkan aktivitas login dan interaksi.
- **Lihat Rekap Emosional:** menampilkan hasil analisis emosi mahasiswa yang dihasilkan sistem emotion detection.
- **Lihat Mahasiswa:** menampilkan daftar lengkap peserta dan progres individu.



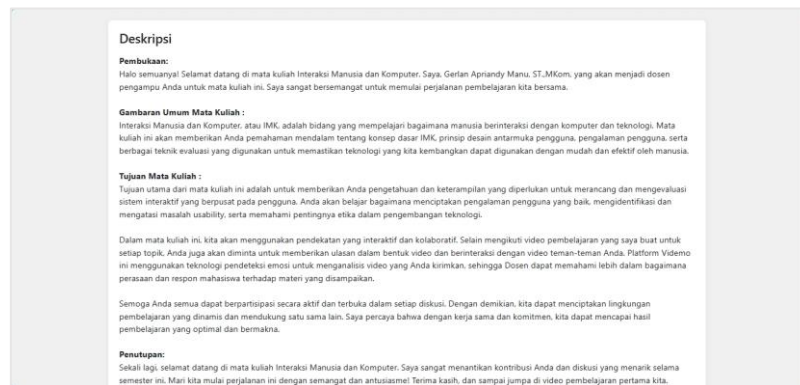
Gambar 6. Informasi Umum Kelas - Halaman Course View (Mode Dosen)

2. Deskripsi Mata Kuliah

Bagian Deskripsi berisi uraian pembuka yang mencakup:

- **Pembukaan:** sapaan awal dosen kepada mahasiswa.
- **Gambaran Umum Mata Kuliah:** penjelasan konteks bidang Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) dan tujuan pembelajaran.
- **Tujuan Mata Kuliah:** kompetensi yang diharapkan — merancang antarmuka yang humanis, adaptif, dan inklusif.
- **Penutupan:** motivasi dan ajakan berpartisipasi aktif dalam diskusi berbasis video.

Deskripsi ini memperkuat *teaching presence* dari dosen di awal perkuliahan serta membangun suasana akademik yang terbuka dan kolaboratif.



Gambar 7. Deskripsi Mata Kuliah - Halaman Course View (Mode Dosen)

3. Topik Pembelajaran dan Struktur Sesi

Bagian Topik Pembelajaran memuat daftar sesi perkuliahan (Sesi 1–8) dalam *format accordion* agar mudah diakses dan dikelola.

Contoh tampilan pada Sesi 1: Pengantar Interaksi Manusia dan Komputer, memperlihatkan elemen-elemen berikut:

a. Panel Kontrol Sesi

- Edit dan Hapus: untuk mengubah atau menghapus sesi.
- Unggah Video Pembelajaran / Materi Pembelajaran: untuk menambahkan konten video, PDF, atau slide.
- Lihat Video Pembelajaran / Materi Pembelajaran: untuk meninjau konten yang telah diunggah.
- Tambah Tugas: untuk menambahkan tugas non-VBD.

b. Tujuan Pembelajaran

Daftar capaian yang harus dikuasai mahasiswa setelah mengikuti sesi tersebut.

Misalnya: memahami sejarah IMK, menjelaskan ruang lingkup, dan menganalisis tren teknologi digital.

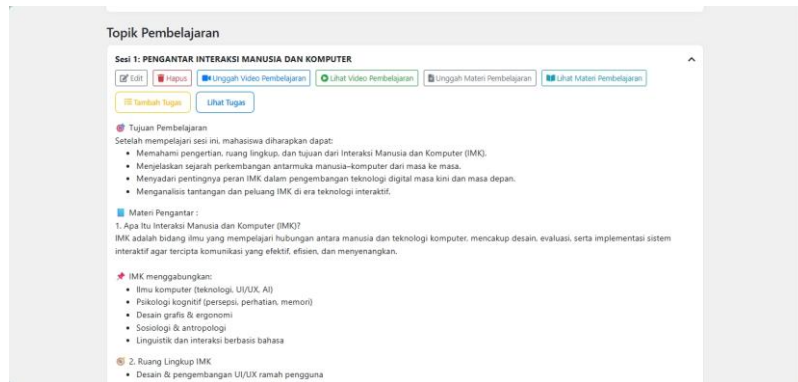
c. Materi Pengantar

Konten pembelajaran utama berupa teks dan poin-poin penting seperti:

Komponen IMK (ilmu komputer, psikologi kognitif, ergonomi, dll.)

Ruang lingkup IMK, sejarah singkat, serta peran IMK dalam pengembangan teknologi yang humanis dan adaptif.

Dapat disertai simbol \blacklozenge , \blacklozenge , atau emoji (★) untuk memperjelas struktur poin-poin penting.



Gambar 8. Topik Pembelajaran dan Struktur Sesi - Halaman Course View

d. Bahan Bacaan dan Pengantar Diskusi

Referensi pustaka (misalnya Norman, 2013; Shneiderman, 2016).

Panduan untuk diskusi online yang mengarahkan mahasiswa ke aktivitas Video-Based Discussion.

e. Audio Sesi

Beberapa file audio pendek (sesi_part_1 – sesi_part_7) berfungsi sebagai voice summary atau narrative guide untuk mahasiswa.

Setiap audio berdurasi singkat (± 1 menit) dan dapat diputar langsung dari halaman sesi.





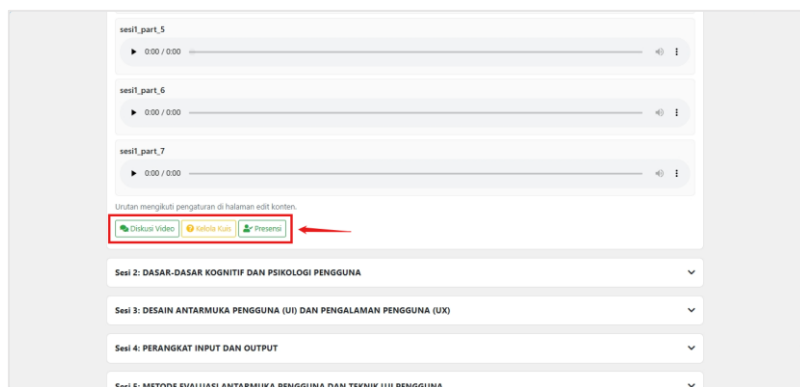
Gambar 9. Audio Pembelajaran - Halaman Course View (Mode Dosen)

f. Tombol Aktivitas Utama

Diskusi Video → menuju halaman Video-Based Discussion (VBD) untuk sesi ini.

Kelola Kuis → membuka halaman manajemen soal Online Quiz dan hasilnya.

Presensi → menampilkan status kehadiran mahasiswa secara otomatis.



Gambar 10. Tombol Aktivitas Utama - Halaman Course View (Mode Dosen)



The screenshot displays the course view for 'Interaksi Manusia dan Komputer' in the instructor mode. The interface includes a header with navigation links (Home, My Courses), a course title, and a list of sessions. The course description is visible, detailing the course objectives and the instructor's role. The sessions listed are:

- Sesi 1: PENGANTAR INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER
- Sesi 2: DASAR-DASAR KOGNITIF DAN PSIKOLOGI PENGGUNA
- Sesi 3: DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA (UI) DAN PENGALAMAN PENGGUNA (UX)
- Sesi 4: PERANGKAT INPUT DAN OUTPUT
- Sesi 5: METODE EVALUASI ANTARMUKA PENGGUNA DAN TEKNIK UJI PENGGUNA
- Sesi 6: PERANCANGAN ANTARMUKA BERBASIS WEB DAN MOBILE
- Sesi 7: KECERDASAN BUATAN (AI) DALAM INTERAKSI MANUSIA-KOMPUTER
- Sesi 8: TREN DAN MASA DEPAN INTERAKSI MANUSIA-KOMPUTER

Gambar 11. Halaman Course View – Mode Dosen

4. Daftar Sesi Lanjutan

Sesi berikutnya (Sesi 2–8) menampilkan topik-topik lanjutan seperti:

- Dasar-Dasar Kognitif dan Psikologi Pengguna
- Desain Antarmuka Pengguna (UI) dan Pengalaman Pengguna (UX)
- Perangkat Input dan Output
- Metode Evaluasi Antarmuka Pengguna dan Teknik Uji Pengguna
- Perancangan Antarmuka Berbasis Web dan Mobile
- Kecerdasan Buatan (AI) dalam IMK
- Tren dan Masa Depan Interaksi Manusia–Komputer

Masing-masing sesi dapat berisi kombinasi materi teks, video, audio, kuis, tugas dan aktivitas VBD, yang semuanya dikelola langsung melalui panel dosen.



2.4 Manajemen Mahasiswa

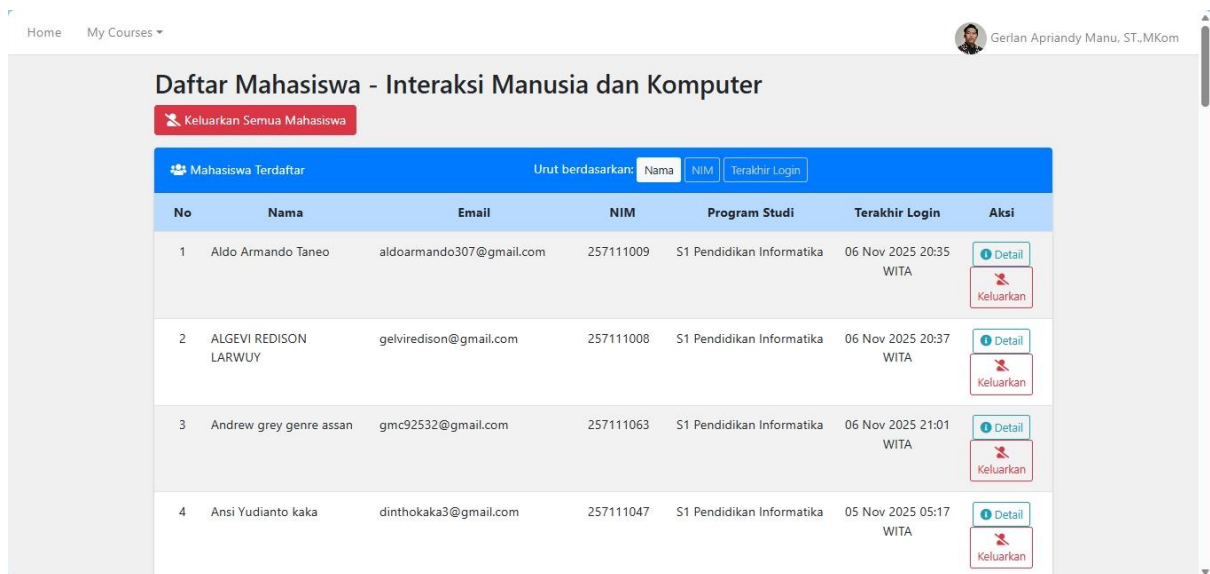
Tujuan: memudahkan dosen dalam memantau status mahasiswa, presensi, nilai, dan rekap data emosional mahasiswa

1. Melihat Daftar Mahasiswa

Klik tombol **Lihat Mahasiswa** pada bagian Informasi Umum Kelas.

Sistem menampilkan:

- Nama, NIM, email aktif.
- Status login terakhir.



Home My Courses ▾ Gerlan Apriandy Manu, ST.,MKom

Daftar Mahasiswa - Interaksi Manusia dan Komputer

[Keluarkan Semua Mahasiswa](#)

Mahasiswa Terdaftar Urut berdasarkan:

| No | Nama | Email | NIM | Program Studi | Terakhir Login | Aksi |
|----|-------------------------|--------------------------|-----------|---------------------------|------------------------|---|
| 1 | Aldo Armando Taneo | aldoarmando307@gmail.com | 257111009 | S1 Pendidikan Informatika | 06 Nov 2025 20:35 WITA | Detail Keluarkan |
| 2 | ALGEVI REDISON LARWUY | gelviredison@gmail.com | 257111008 | S1 Pendidikan Informatika | 06 Nov 2025 20:37 WITA | Detail Keluarkan |
| 3 | Andrew grey genre assan | gmc92532@gmail.com | 257111063 | S1 Pendidikan Informatika | 06 Nov 2025 21:01 WITA | Detail Keluarkan |
| 4 | Ansi Yudianto kaka | dinthokaka3@gmail.com | 257111047 | S1 Pendidikan Informatika | 05 Nov 2025 05:17 WITA | Detail Keluarkan |

Gambar 12. Halaman Daftar Mahasiswa

Dosen dapat mengerluarkan mahasiswa tertentu (misal, jika sudah tidak aktif).

2. Presensi Mahasiswa

Klik tombol Lihat Rekap Presensi pada bagian Informas Umum Kelas untuk melihat siapa yang sudah/ belum hadir.



Home My Courses ▾ Gerlan Apriandy Manu, ST.,MKom

Rekap Presensi - Interaksi Manusia dan Komputer

Dosen: Gerlan Apriandy Manu, ST.,MKom ← Kembali

Cari nama... Filter

| Foto | Nama | Email | Sesi 1 | Sesi 2 | Sesi 3 | Sesi 4 | Sesi 5 | Sesi 6 | Sesi 7 | Sesi 8 |
|------|-----------------------|------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| | Yunus priskila benu | yunuspben@gmail.com | Hadir | Hadir | - | - | - | - | - | - |
| | Soviani Elsi Seran | elsiseran868@gmail.com | Hadir | Hadir | Hadir | - | - | - | - | - |
| | Rosmiwati Sogara Klau | sogarasmy@gmail.com | Hadir | - | - | - | - | - | - | - |
| | Jinsi Arwadi Seo | jinsiseo06@gmail.com | Hadir | Hadir | Hadir | - | - | - | - | - |
| | Lia Marsiani Natoni | lianatoni23@gmail.com | Hadir | - | - | - | - | - | - | - |

Gambar 13. Halaman Rekap Presensi Mahasiswa

3. Rekap Nilai

Home My Courses ▾ Gerlan Apriandy Manu, ST.,MKom

Rekap Nilai - Interaksi Manusia dan Komputer

Dosen: Gerlan Apriandy Manu, ST.,MKom ← Kembali

Cari nama... Semua Sesi ▾ Filter Export Excel

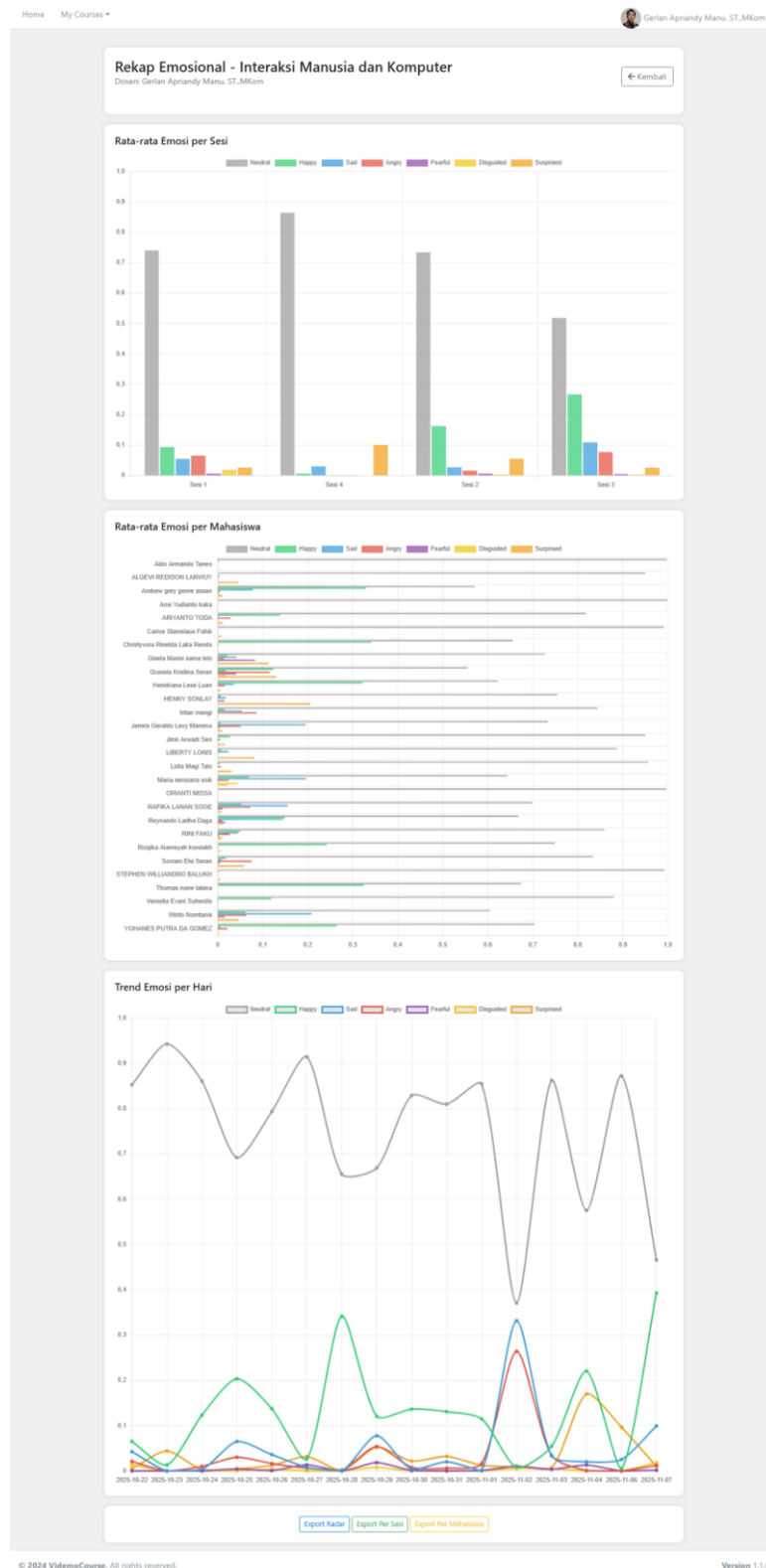
Show 10 entries

| Foto | Nama | Email | Diskusi 1 | Diskusi 2 | Diskusi 3 | Diskusi 4 | Diskusi 5 | Diskusi 6 | Diskusi 7 |
|------|-----------------------|------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| | Yunus priskila benu | yunuspben@gmail.com | - | - | - | - | - | - | - |
| | Soviani Elsi Seran | elsiseran868@gmail.com | - | - | - | - | - | - | - |
| | Rosmiwati Sogara Klau | sogarasmy@gmail.com | - | - | - | - | - | - | - |

Gambar 14. Halaman Rekap Nilai Mahasiswa



4. Rekap Data Emosional Mahasiswa



Gambar 15. Halaman Rekap Data Emosional Mahasiswa

Halaman Rekap Emosional ini berfungsi untuk membantu dosen menganalisis tingkat keterlibatan emosional dan ekspresi afektif mahasiswa selama berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis video. Terdapat tiga chart di halaman ini yaitu :

a. Rata-rata Emosi per Sesi

Chart pertama menampilkan grafik batang distribusi emosi rata-rata pada setiap sesi pembelajaran. Setiap warna mewakili kategori emosi utama yang dianalisis oleh sistem:

- Netral (abu-abu): fokus, tenang, dan stabil saat menjawab.
- Happy (hijau): antusias, percaya diri, atau senang saat berdiskusi.
- Sad (biru): menunjukkan refleksi atau nada emosional yang lebih dalam.
- Angry (merah): ekspresi kuat atau penekanan opini.
- Fearful (kuning): gugup, ragu, atau berhati-hati dalam penyampaian.
- Disgusted (ungu): ketidaksukaan, sering kali muncul dalam konteks kritik.
- Surprised (jingga): ekspresi keterkejutan terhadap ide baru.

Dari grafik contoh di atas terlihat bahwa ekspresi netral mendominasi hampir di semua sesi, menandakan konsentrasi dan kontrol diri mahasiswa selama rekaman video. Beberapa sesi menunjukkan peningkatan ekspresi happy dan surprised, yang menandakan antusiasme terhadap topik tertentu (misalnya pada topik Desain Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna).

b. Rata-rata Emosi per Mahasiswa

Chart kedua menampilkan distribusi emosi per individu mahasiswa, yang membantu dosen mengenali pola partisipasi emosional tiap peserta. Setiap mahasiswa ditampilkan dalam grafik horizontal dengan proporsi warna sesuai dominasi emosi yang terekam.

Melalui tampilan ini, dosen dapat:

- Mengidentifikasi mahasiswa yang terlalu pasif (dominan netral tinggi tanpa variasi emosi).



- Menemukan mahasiswa yang menunjukkan engagement tinggi (variasi emosi seimbang, muncul ekspresi happy dan surprised).
- Meninjau potensi hambatan afektif (ekspresi sad, fearful, atau disgusted tinggi).

Fitur ini mendukung pendekatan pembimbingan individual (personalized tutoring), terutama bagi mahasiswa yang menunjukkan pola afektif tidak stabil selama beberapa sesi.

c. Tren Emosi per Hari

Chart menampilkan grafik garis tren emosi harian selama periode pelaksanaan kelas eksperimen. Sumbu horizontal menampilkan tanggal aktivitas video, sedangkan sumbu vertikal menampilkan intensitas relatif dari tiap emosi.

Grafik ini memberikan wawasan tentang:

- Kestabilan afektif kelas dari waktu ke waktu.
- Momen peningkatan partisipasi emosional (misalnya lonjakan happy atau surprised pada hari diskusi tertentu).
- Fluktuasi stres atau tekanan belajar, terlihat dari variasi angry atau fearful yang meningkat menjelang tenggat.
- Analisis longitudinal ini penting bagi dosen untuk melakukan refleksi pedagogis, menyesuaikan gaya fasilitasi diskusi, dan memperkuat social presence dalam pembelajaran daring.

d. Ekspor dan Analisis Lanjutan

Di bagian bawah halaman terdapat tombol:

- Export Radar: menghasilkan grafik radar emosi kolektif untuk satu sesi.
- Export per Sesi: mengekspor data statistik emosi tiap sesi ke format CSV/Excel.
- Export per Mahasiswa: menghasilkan laporan individu untuk analisis mendalam.

Data ekspor ini dapat digunakan oleh dosen untuk keperluan evaluasi formatif, laporan penelitian, maupun refleksi pengajaran berbasis data.



e. Implikasi Pedagogis

Data rekaman emosi bukan digunakan untuk menilai mahasiswa secara numerik, melainkan sebagai alat bantu reflektif untuk:

- Memahami keterlibatan emosional mahasiswa.
- Menyesuaikan strategi feedback dan interaksi.
- Mengidentifikasi kebutuhan dukungan tambahan bagi mahasiswa tertentu.
- Menguatkan dimensi social presence dalam kerangka *Community of Inquiry (CoI)*.

2.5 Troubleshooting

| Masalah | Penyebab Umum | Solusi |
|------------------------------------|--|---|
| Tidak bisa login | Akun belum diverifikasi admin / salah password | Gunakan fitur "Lupa Kata Sandi" atau hubungi admin. |
| Mahasiswa tidak muncul di daftar | Data belum disinkronkan | Klik "Import User" di halaman dashboard, atau hubungi admin |
| Halaman Course tidak termuat penuh | Cache browser atau koneksi tidak stabil | Gunakan mode <i>Incognito</i> atau ganti jaringan. |
| Tidak muncul data emosi mahasiswa | File video belum dianalisis server | Tunggu proses <i>Emotion Detection</i> selesai, lalu refresh halaman. |

2.6 Checklist Sebelum Mengelola Kelas

- ✓ Akun dosen sudah aktif dan terverifikasi.
- ✓ Profil dan notifikasi sudah diperbarui.
- ✓ Struktur kelas (sesi, tenggat, aktivitas) sudah ditinjau.
- ✓ Daftar mahasiswa lengkap dan valid.
- ✓ Fitur analisis emosi dan kuis berfungsi normal.



3. PENGELOLAAN COURSE

Bagian ini menjelaskan langkah-langkah bagi dosen dalam mengelola konten pembelajaran di VidemoCourse, mulai dari manajemen materi (teks, video, audio dan dokumen), manajemen kuis, manajemen tugas, hingga manajemen diskusi berbasis video (*Video-Based Discussion – VBD*).

3.1 Mengelola Media Pembelajaran (teks, video, audio, dokumen)

1) Masuk ke Halaman Edit Sesi/ Topik.

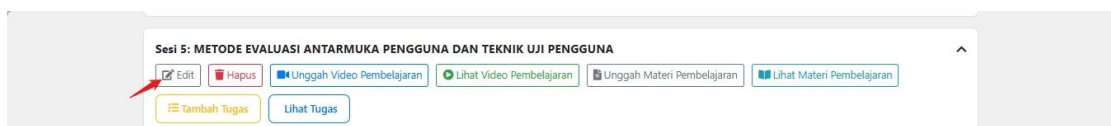
Pada setiap sesi, klik tombol Edit untuk membuka halaman pengaturan konten.

2) Tambahkan Konten Pembelajaran untuk setiap Topik.

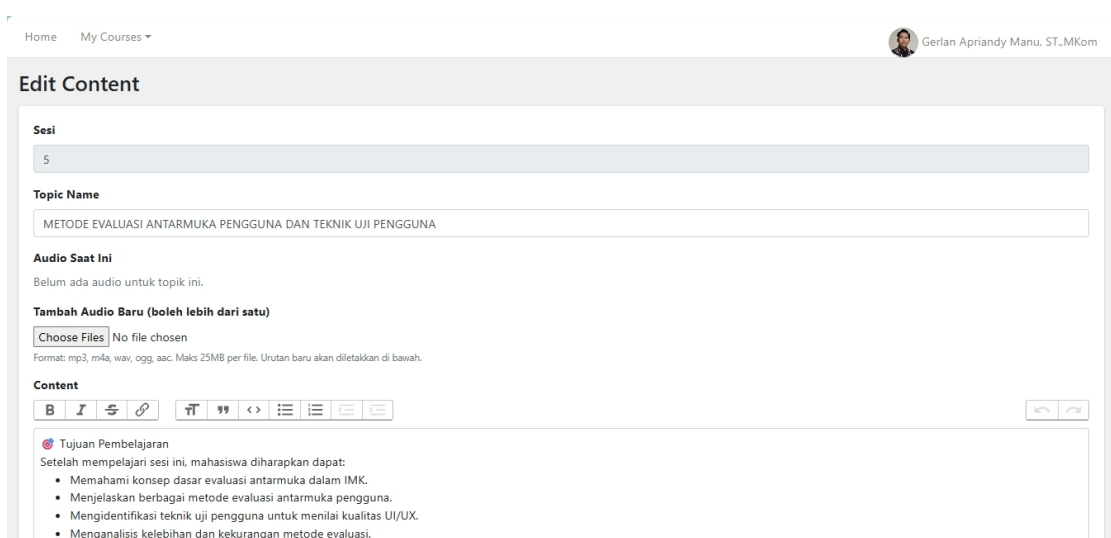
Isi kolom Judul Topik, unggah Audio Pembelajaran dalam format .mp3, dan tulis Konten Topik Pembelajaran sesuai materi sesi.

3) Menyimpan Perubahan.

Setelah semua elemen (judul, teks, dan audio) terisi, klik tombol Simpan Perubahan untuk memperbarui konten sesi.

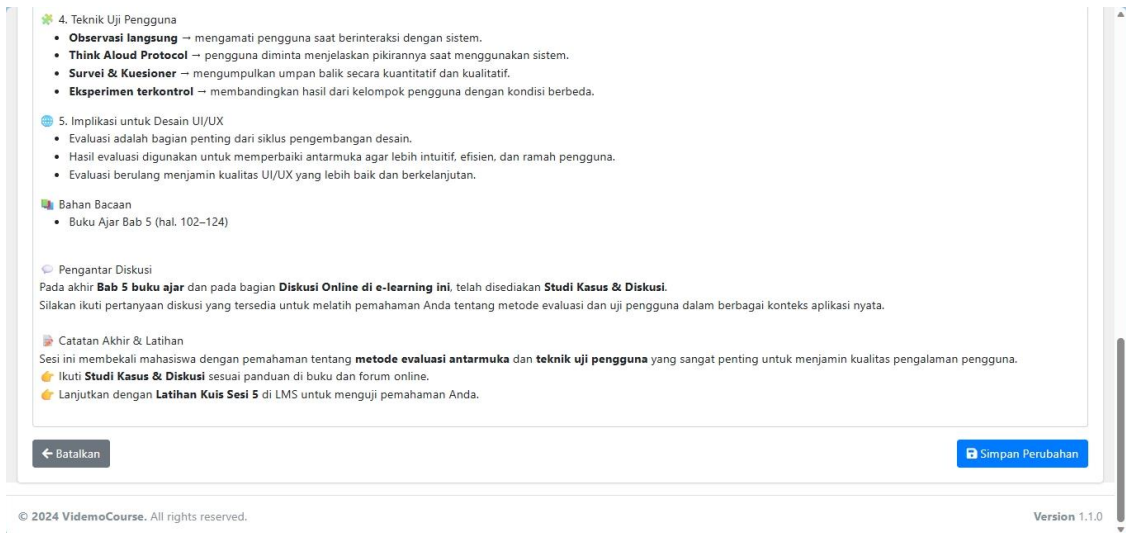


Gambar 16. Tombol Edit Sesi



Gambar 16. Halaman Edit Sesi – bagian atas



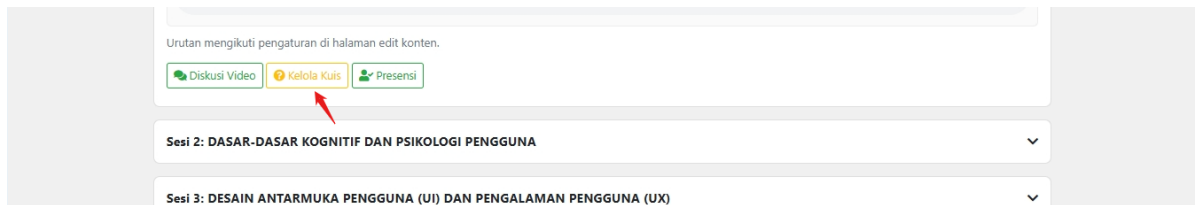


Gambar 17. Halaman Edit Sesi – bagian bawah

3.2 Mengelola Kuis

1) Membuka Menu Kuis.

Klik tombol Kelola Kuis yang terletak di bagian akhir setiap sesi.



Gambar 18. Tombol Kelola Kuis

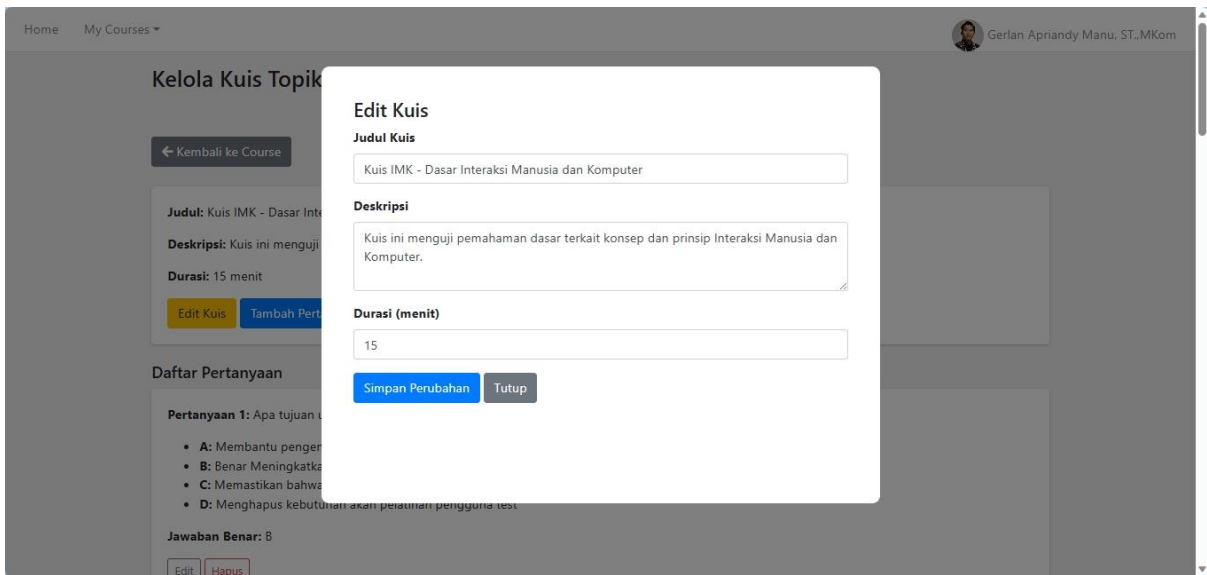
2) Menambahkan dan Mengatur Soal.

Dosen dapat menambah, mengedit, atau menghapus soal yang tersedia. Soal dapat berupa pilihan ganda atau benar/salah sesuai dengan capaian pembelajaran pada sesi tersebut.

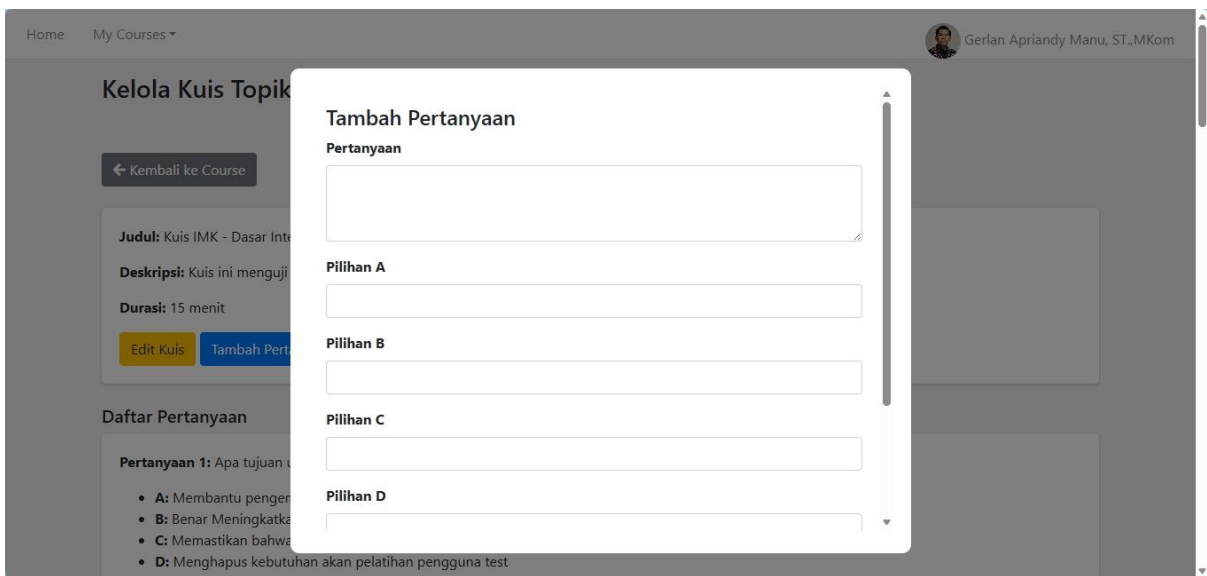
3) Menentukan Aturan Kuis.

Atur jumlah soal, durasi pengerjaan, dan jumlah attempt (percobaan). Sistem akan otomatis menghitung nilai berdasarkan jawaban benar.

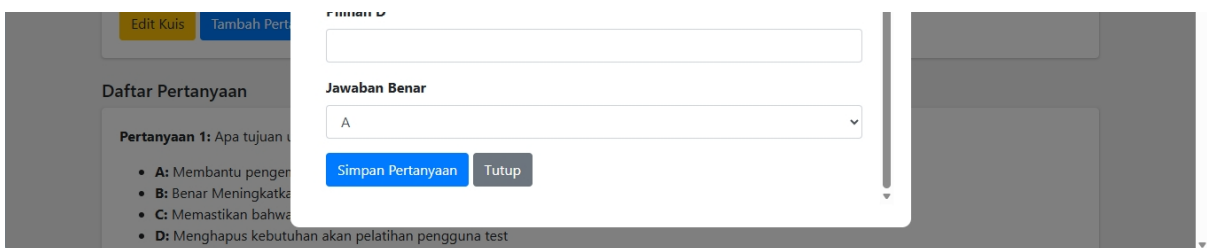




Gambar 19. Halaman Kelola Kuis



Gambar 20. Form Tambah Pertanyaan Kuis

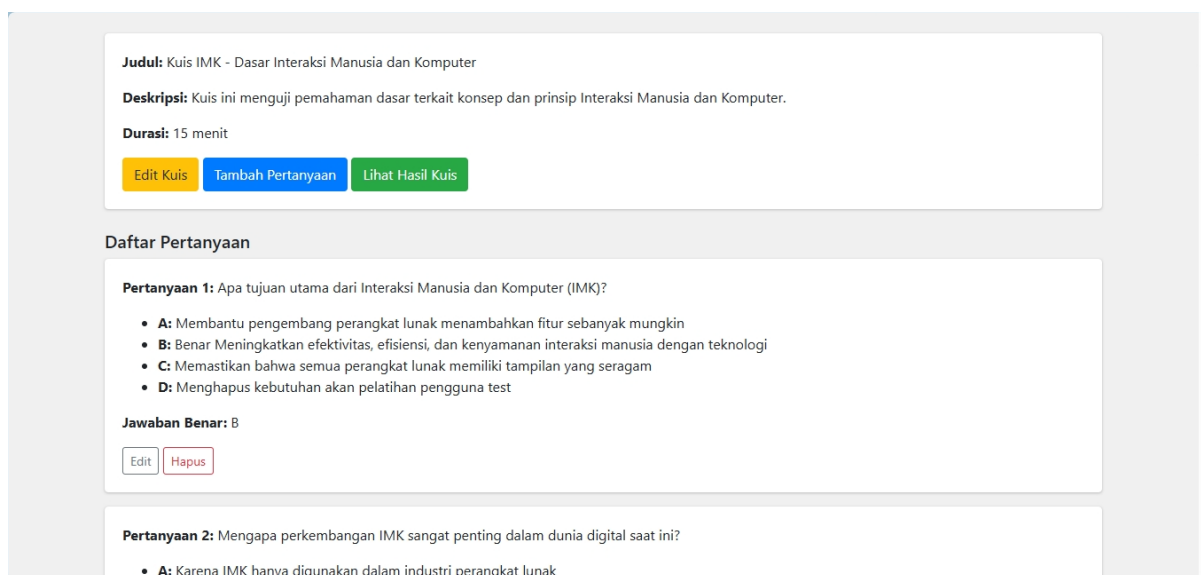


Gambar 21. Form Tambah Pertanyaan Kuis – Tombol Simpan Pertanyaan



4) Menyimpan dan Menguji Kuis.

Setelah selesai mengatur, klik Simpan Kuis, kemudian gunakan tombol Preview untuk memastikan kuis tampil sesuai harapan mahasiswa sebelum diaktifkan.



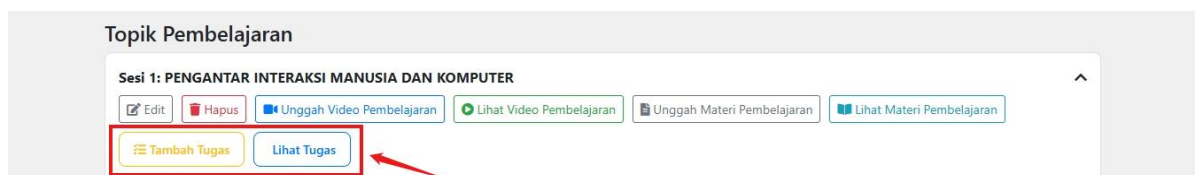
Gambar 22. Halaman Kelola Kuis

3.2 Mengelola Tugas

1) Menambah atau Melihat Tugas.

Gunakan dua tombol di bagian atas masing-masing sesi, yaitu:

- Tambah Tugas untuk membuat tugas baru, dan
- Lihat Tugas untuk meninjau tugas yang telah dikumpulkan mahasiswa.

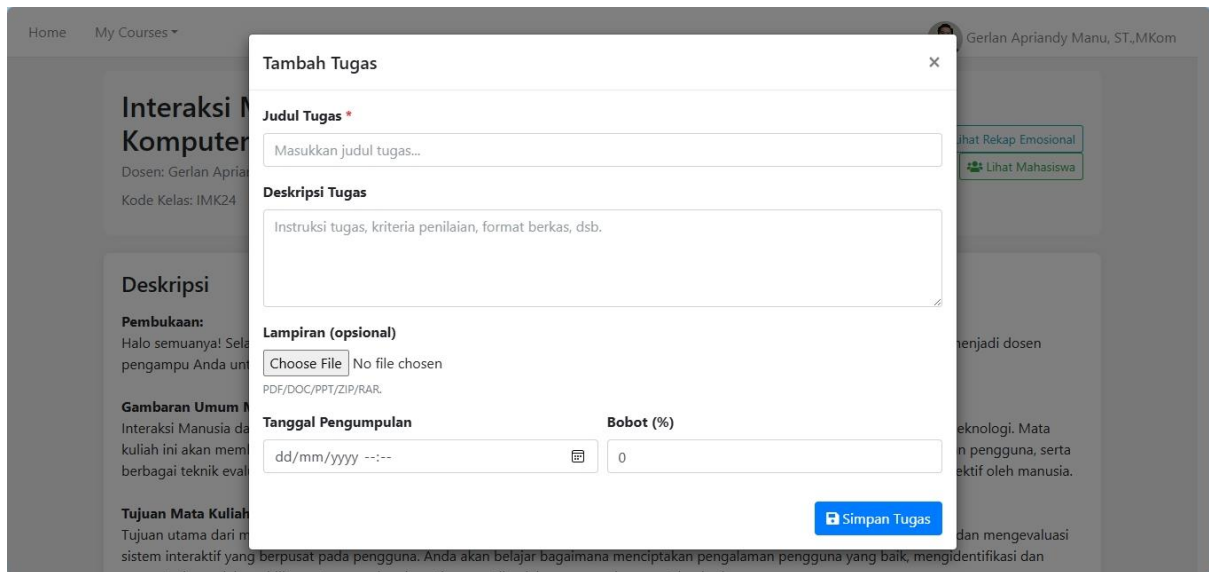


Gambar 23. Tombol Kelola Tugas – Tambah Tugas & Lihat Tugas

2) Membuat Deskripsi dan Rubrik Tugas.

Pada saat menambah tugas, dosen dapat mengisi deskripsi, menentukan tenggat waktu, dan mengunggah template atau rubrik penilaian.

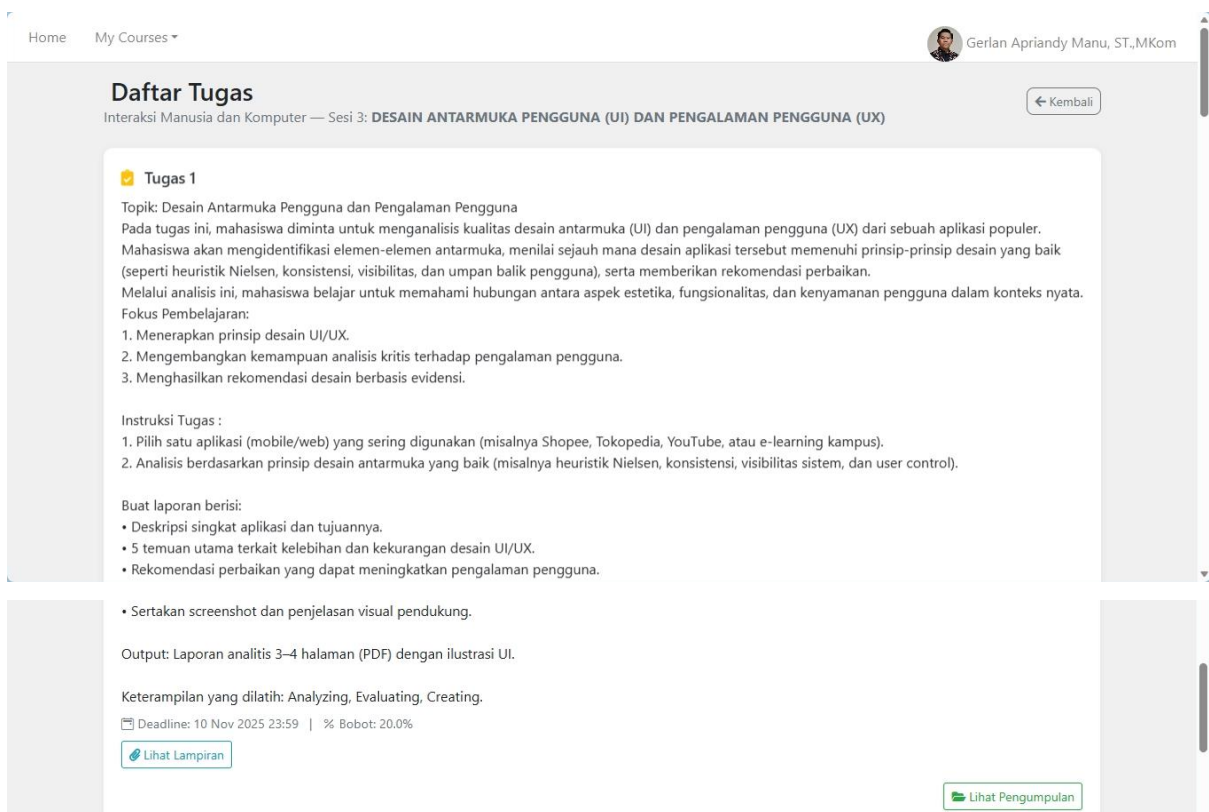




Gambar 24. Tambah Tugas

3) Menyimpan dan Meninjau Tugas.

Klik Simpan Tugas untuk mengaktifkan pengumpulan. Mahasiswa dapat mengunggah file dalam format .pdf sesuai ketentuan.



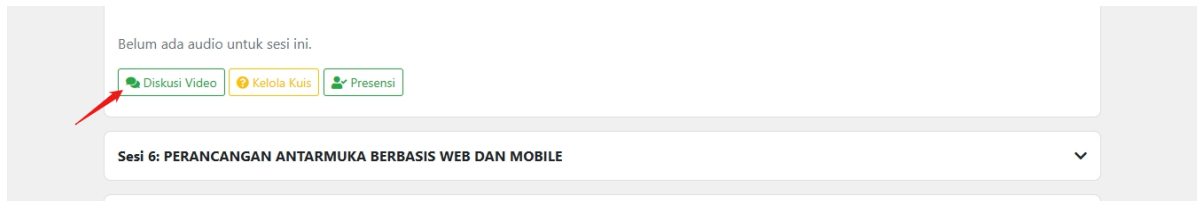
Gambar 25. Contoh Tampil Tugas

3.3 Mengelola Diskusi

1) Mengakses Halaman Diskusi.

Klik tombol Diskusi Video pada sesi yang diinginkan.

Di halaman ini, dosen dapat menambahkan video arahan diskusi, mengatur rubrik penilaian, dan meninjau respon mahasiswa.



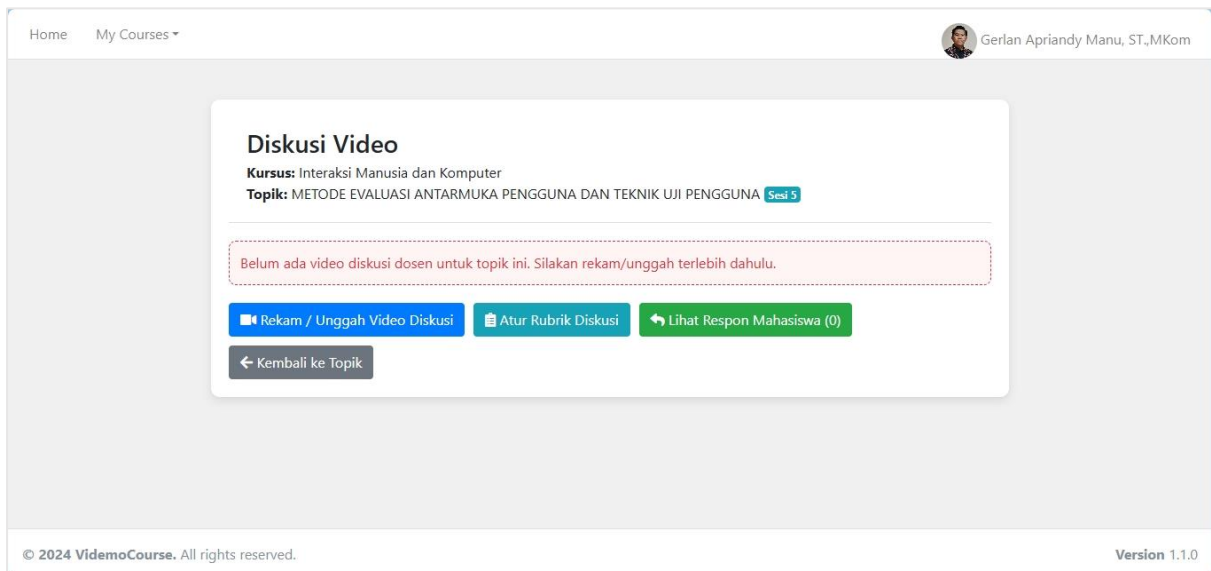
Gambar 26. Tombol Diskusi Video

2) Menambahkan Video Arahan Diskusi.

Terdapat dua opsi:

- a. Rekam Langsung di platform VidemoCourse; atau
- b. Unggah File Video Diskusi yang telah direkam sebelumnya.

Video ini akan menjadi panduan utama bagi mahasiswa sebelum merekam respon VBD.



Gambar 27. Halaman Diskusi Video – Belum ada Video Diskusi



3) Pemrosesan Video Arahkan.

Setelah video diunggah, sistem Whisper API akan melakukan transkripsi otomatis untuk mengenali isi dan topik diskusi. Transkrip ini digunakan oleh sistem untuk memetakan arah pertanyaan yang akan dijawab mahasiswa.

Home My Courses ▾ Gerlan Apriandy Manu, ST_MKom

Diskusi Video

Kursus: Interaksi Manusia dan Komputer
Topik: METODE EVALUASI ANTARMUKA PENGGUNA DAN TEKNIK UJI PENGGUNA Sesi 5

DISKUSI 5

Masalah Terkini:

Banyak aplikasi digital mengalami tingkat pengguna yang rendah karena desain antarmuka yang tidak sesuai dengan harapan pengguna. Evaluasi antarmuka yang tidak dilakukan secara rutin dapat mengakibatkan pengalaman pengguna yang buruk, sehingga mereka cenderung meninggalkan aplikasi setelah beberapa kali penggunaan.

0:03 / 1:27

Disimpan: uploads/videos/c4_143_1762584761_63722dda.mp4 | Direkam: 2025-11-08 14:53:12

Edit Transkripsi:

Sekarang kita masuk ke diskusi kelima. Kita akan membahas tentang pengaruh evaluasi antarmuka terhadap retensi pengguna di aplikasi digital. Banyak aplikasi digital mengalami tingkat pengguna yang rendah karena desain antarmuka yang tidak sesuai dengan harapan pengguna. Evaluasi antarmuka yang tidak dilakukan secara rutin dapat mengakibatkan pengalaman pengguna yang buruk sehingga mereka cenderung meninggalkan aplikasi setelah beberapa kali penggunaan. Dalam industri teknologi, perusahaan besar seperti Google dan Facebook secara rutin melakukan A-B testing serta eye tracking analisis untuk memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan platform mereka dan meningkatkan kepuasan pengguna. Diskusi pertanyaan berikut berikan argumen Anda.

1. Mengapa evaluasi antarmuka sangat penting dalam meningkatkan retensi pengguna pada suatu aplikasi?

* Edit transkripsi jika diperlukan agar sesuai dengan isi video.

[Simpan Transkripsi](#)

[Perbarui Video Diskusi](#) [Atur Rubrik Diskusi](#) [Lihat Respon Mahasiswa \(0\)](#) [Kembali ke Topik](#)

© 2024 VidemoCourse. All rights reserved. Version 1.1.0

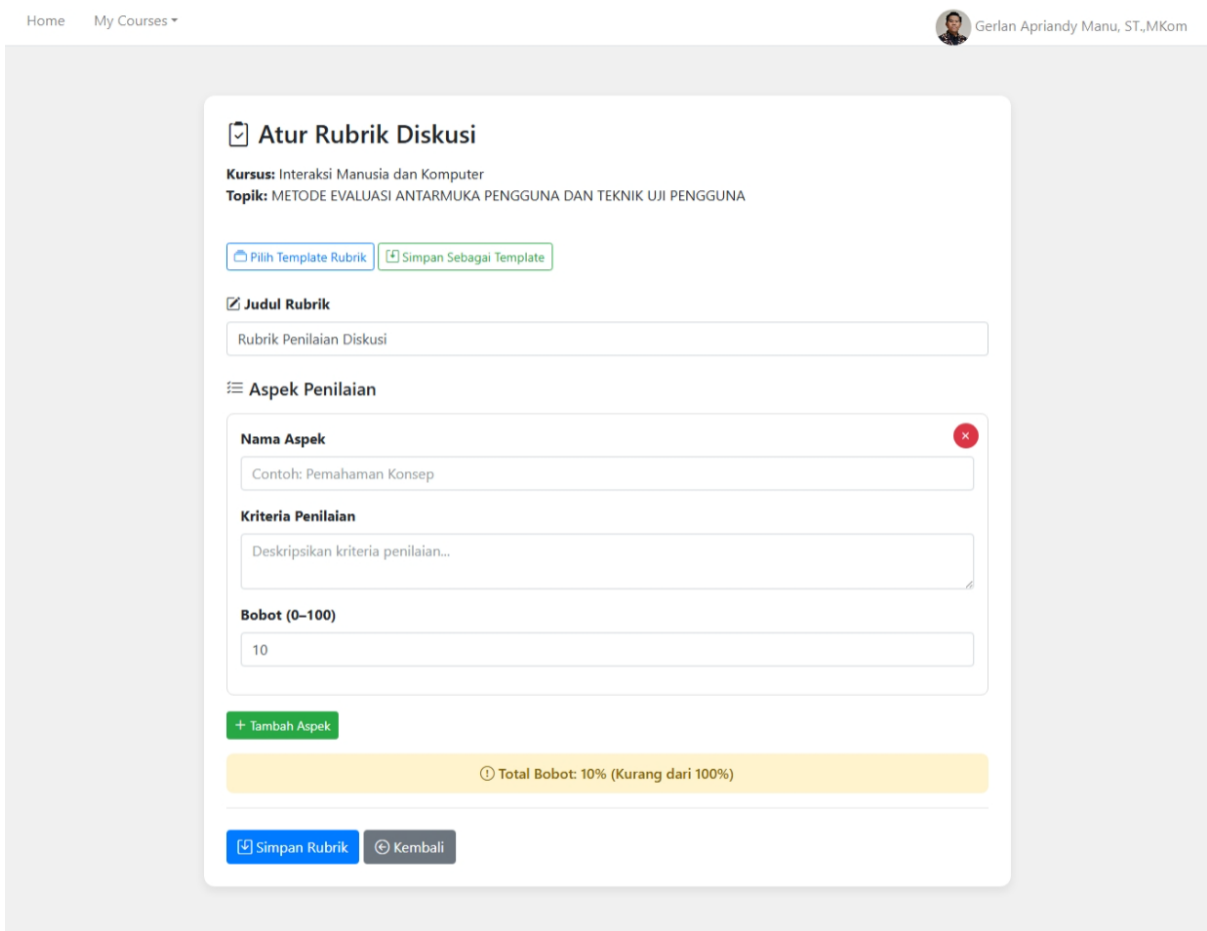
Gambar 28. Halaman Diskusi Video

4) Mengatur Rubrik Penilaian.

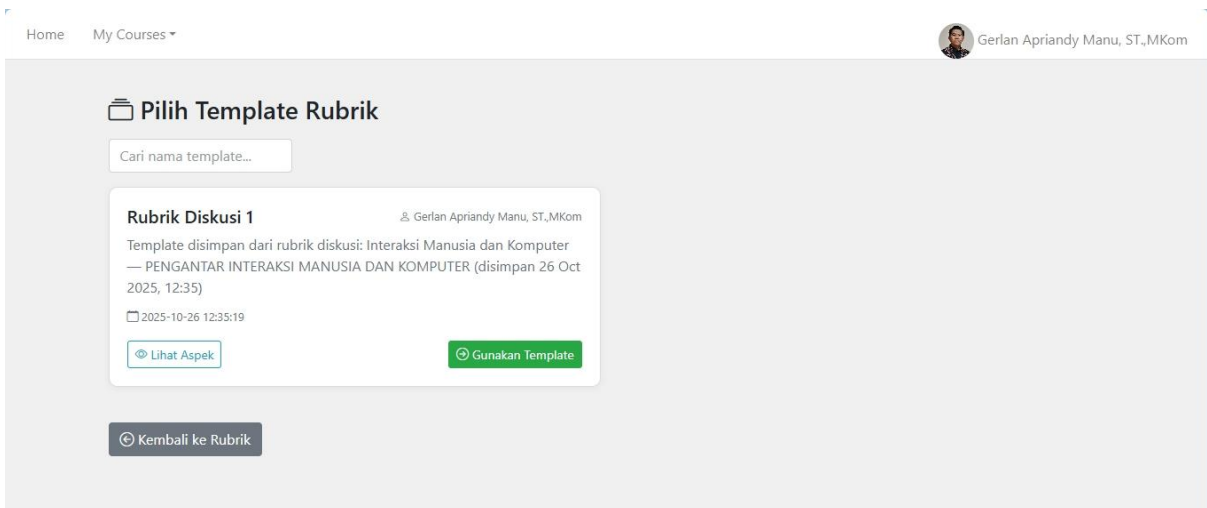
Dosen dapat membuat rubrik penilaian baru atau memilih dari template rubrik yang telah tersedia di platform.

Rubrik ini digunakan sebagai dasar penilaian argumentasi dan performa mahasiswa dalam VBD.





Gambar 29. Rubrik Diskusi Video



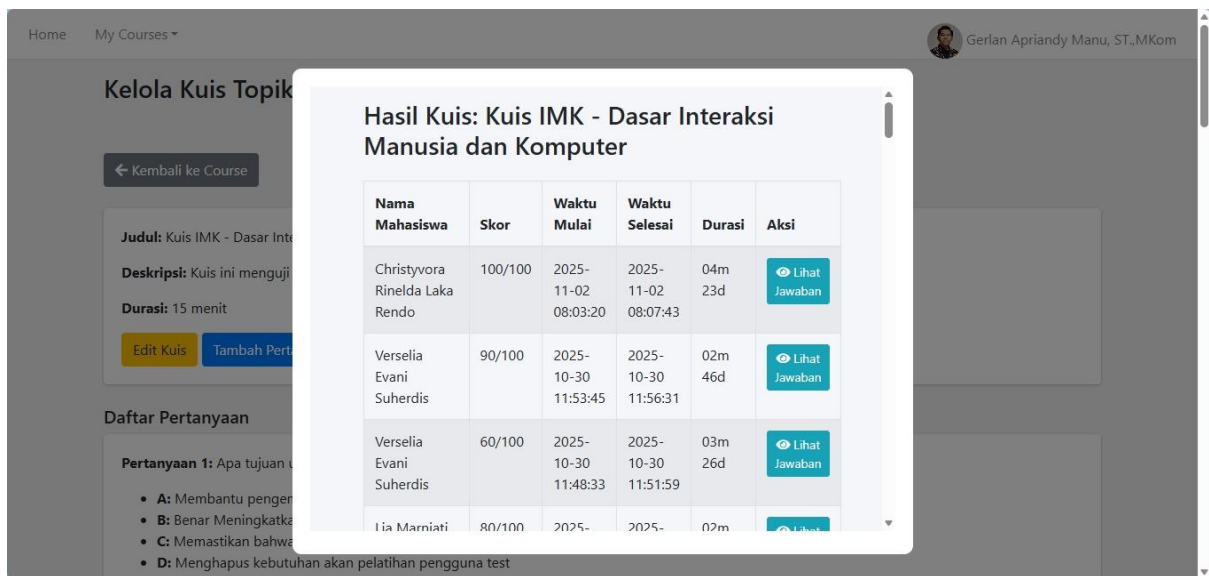
Gambar 30. Template Rubrik Diskusi Video



4. PENILAIAN KUIS, TUGAS DAN DISKUSI

Bagian ini menjelaskan bagaimana dosen melakukan penilaian terhadap seluruh aktivitas pembelajaran mahasiswa di VidemoCourse, baik yang dinilai otomatis oleh sistem maupun melalui verifikasi manual oleh dosen.

4.1 Penilaian Kuis



| Nama Mahasiswa | Skor | Waktu Mulai | Waktu Selesai | Durasi | Aksi |
|--------------------------------------|---------|------------------------|------------------------|------------|-------------------------------|
| Christyvora Rinelda Laka Rendo | 100/100 | 2025-11-02 08:03:20 | 2025-11-02 08:07:43 | 04m 23d | Lihat Jawaban |
| Verselia Evani Suherdis | 90/100 | 2025-10-30 11:53:45 | 2025-10-30 11:56:31 | 02m 46d | Lihat Jawaban |
| Verselia Evani Suherdis | 60/100 | 2025-10-30 11:48:33 | 2025-10-30 11:51:59 | 03m 26d | Lihat Jawaban |
| Iia Marniati | 80/100 | 2025- | 2025- | 02m | Lihat Jawaban |

Gambar 31. Hasil Pengerjaan Kuis Mahasiswa

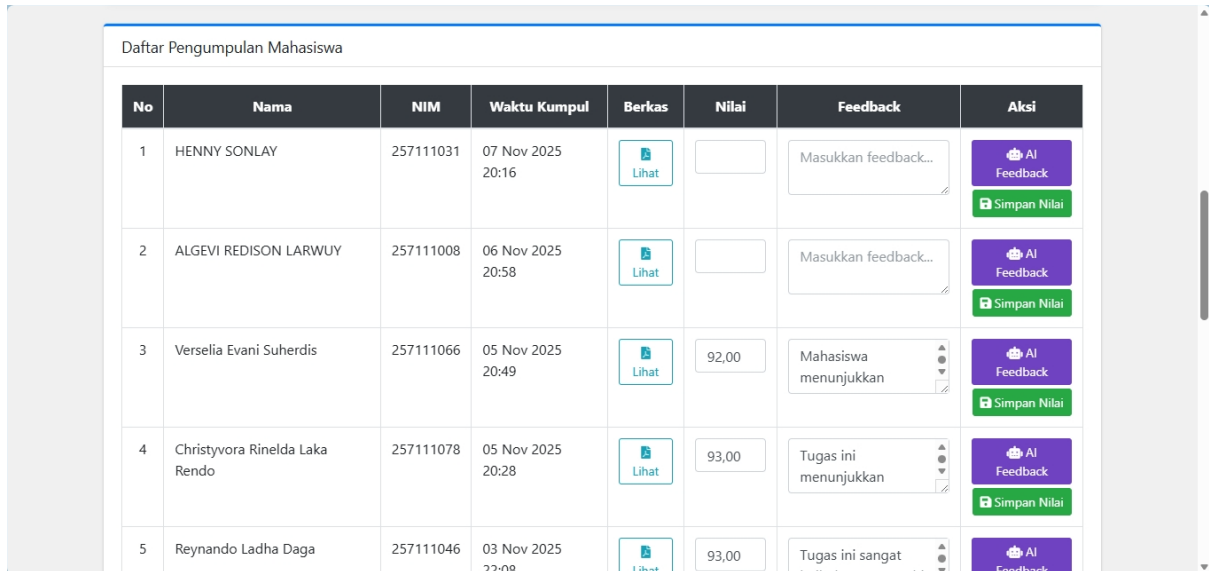
Kuis dinilai otomatis oleh sistem berdasarkan jawaban benar yang telah diatur oleh Dosen dalam pengelolaan Kuis. Disini dosen dapat melihat data riwayat mahasiswa mengerjakan soal yang ada pada Kuis. Kuis berfungsi untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa pada materi perkuliahan, sehingga kuis dapat dikerjakan mahasiswa lebih dari satu kali. Nilai Akhir Kuis yaitu nilai rata-rata berdasarkan berapa kali banyaknya mahasiswa mengerjakan suatu kuis. Misalnya mahasiswa mengerjakan dua kali maka nilai kuis pertama dan nilai kuis kedua di jumlahkan dan dihitung rata-ratanya. Ini akan menjadi nilai kuis untuk sesi tersebut.















Dosen juga dapat melihat jawaban yang dipilih mahasiswa, dengan demikian dosen bisa memahami soal-soal mana yang memiliki tingkat soal yang sulit sehingga sering kali salah dikerjakan mahasiswa.



4.2 Penilaian Tugas

Dalam penilaian Tugas, Dosen dibantu dengan Feedback AI yang akan membaca tugas yang dikumpulkan mahasiswa dalam bentuk pdf, membandingkannya dengan soal tugas yang dimasukkan dosen dan rubrik penilaian berbasis HOTS (*High Order Thinking Skill*), kemudian menuliskan feedback dan juga nilai pada kolom yang tersedia.



| No | Nama | NIM | Waktu Kumpul | Berkas | Nilai | Feedback | Aksi |
|----|--------------------------------|-----------|----------------------|---|-------|-----------------------|--|
| 1 | HENNY SONLAY | 257111031 | 07 Nov 2025 20:16 |  | | Masukkan feedback... |   |
| 2 | ALGEVI REDISON LARWUY | 257111008 | 06 Nov 2025 20:58 |  | | Masukkan feedback... |   |
| 3 | Verselia Evani Suherdis | 257111066 | 05 Nov 2025 20:49 |  | 92,00 | Mahasiswa menunjukkan |   |
| 4 | Christyvora Rinelda Laka Rendo | 257111078 | 05 Nov 2025 20:28 |  | 93,00 | Tugas ini menunjukkan |   |
| 5 | Reynando Ladha Daga | 257111046 | 03 Nov 2025 22:08 |  | 93,00 | Tugas ini sangat |  |

Gambar 31. Hasil Pengerjaan Tugas Mahasiswa

Hasil penilaian dan feedback dari Feedback AI, dapat dilihat oleh Dosen, jika sesuai maka Dosen dapat menekan Simpan Nilai, agar mahasiswa dapat mengetahui apa feedback dan berapa nilai Tugasnya. Jika belum sesuai Dosen dapat mengubah terlebih dahulu nilai dan feedback yang diberikan oleh Feedback AI sebelum menyimpan data. Dengan ini akan membantu Dosen dalam memeriksa tugas mahasiswa dengan mudah.

4.3 Penilaian Diskusi

Dosen bisa melihat respon mahasiswa pada Diskusi melalui tombol “Lihat Respon Diskusi”. Di halaman ini, Dosen dapat menonton video diskusi mahasiswa kemudian sistem sudah memberikan nilai dan feedback untuk membantu dosen. Sistem juga



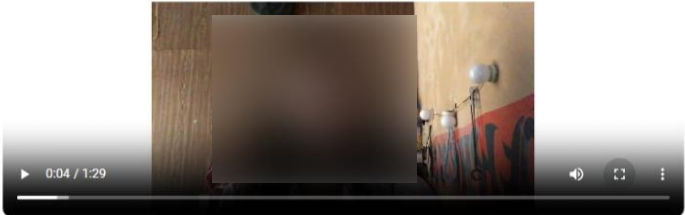
menampilkan hasil transkripsi dari video tersebut dan menampilkan data emosi juga analisis emosi berdasarkan data emosi yang terdeteksi.

Home My Courses ▾ Gerlan Apriandy Manu, ST.,MKom

Video Respon Mahasiswa

[← Kembali](#)

HENNY SONLAY



Transkripsi:
Sebagai seorang desainer, saya akan berpegang pada prinsip design for trust dengan langkah-langkah seperti yang pertama, transparansi informasi yaitu misalnya tombol setuju dan tolak ditampilkan dengan bobot visual yang sama yang kedua, informed consent atau persetujuan sadar itu tidak menyembunyikan informasi penting dalam teks kecil ataupun halaman tersembunyi yang ketiga, user control dan freedom yaitu memberi kemudahan bagi pengguna untuk membatalkan, menonaktifkan atau mengubah pengaturan tanpa hambatan berlebihan yang keempat, uji etika design atau ethical design review melalui penilaian etis, penilaian etis internal sebelum mengaktifkan fitur dengan mempertimbangkan apakah desain tersebut berpotensi memanipulasi keputusan pengguna yang kelima, empati terhadap pengguna yaitu mengadopsikan pendekatan empati dengan menanyakan apakah saya nyaman jika berada di posisi pengguna dengan pertanyaan sederhana ini membantu menjaga nilai moral dalam setiap keputusan desain dengan prinsip-prinsip tersebut, saya sebagai designer tidak hanya menciptakan antarmuka yang fungsional dan indah tapi juga menyumbuhkan kepercayaan dan hubungan jangka panjang antara produk dan pengguna

Emosi Rata-rata:
🟡 Neutrat: 95% 🟢 Happy: 1% 🟠 Sad: 4% 🔴 Angry: 0% 😨 Fearful: 0% 🤢 Disgusted: 0% 😲 Surprised: 0%

Analisis Emosi:
Berdasarkan hasil rata-rata ekspresi wajah selama mahasiswa menjawab, proporsi ekspresi netral sangat dominan (0,95), sementara ekspresi lain seperti happy (0,01), sad (0,04), dan ekspresi negatif lainnya (angry, fearful, disgusted, surprised) tidak muncul sama sekali atau sangat minim. Ekspresi netral yang tinggi menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan jawaban dengan ekspresi wajah yang relatif datar dan minim variasi emosi.

Hal ini mengindikasikan keterlibatan emosional yang cenderung stabil dan formal saat menjawab. Tidak terlihat adanya antusiasme yang tinggi (karena ekspresi happy sangat kecil), juga tidak tampak ketidaktertarian atau kebosanan yang mendalam (karena tidak muncul ekspresi disgusted, angry, atau surprised). Sedikitnya kemunculan ekspresi sad (0,04) juga tidak cukup signifikan untuk mengindikasikan adanya keterlibatan emosional negatif yang dominan.

Secara umum, mahasiswa terlihat menjawab dengan serius dan fokus, namun ekspresi wajahnya cenderung datar dan tidak menunjukkan keterlibatan emosional yang kuat, baik positif maupun negatif. Mahasiswa tampaknya memilih untuk menjaga ekspresi profesional dan netral selama diskusi ini.

****Kesimpulan:****
Mahasiswa menunjukkan keterlibatan emosional yang rendah dan ekspresi wajah yang datar selama menjawab diskusi. Tidak terlihat tanda-tanda antusiasme maupun ketidaktertarian yang signifikan. Hal ini menunjukkan sikap yang profesional, namun sekaligus minim ekspresi emosional eksplisit dalam proses penyampaian jawaban.

Nilai (0–100):

Feedback:
Jawaban Anda menunjukkan pemahaman yang baik mengenai prinsip etika dalam desain UI, khususnya dalam menghindari dark patterns. Anda telah menyampaikan langkah-langkah konkret dan relevan, seperti transparansi, informed consent, dan empati terhadap pengguna. Namun, analisis dampak dark patterns terhadap pengalaman pengguna dan pendapat tentang etika strategi ini dapat

[Berikan Nilai dan Feedback](#) [Berikutnya >](#)

© 2024 VidemoCourse. All rights reserved. Version 1.1.0

Dengan ini dalam memberikan feedback dan nilai dosen dapat terbantu. Jika ada kesalahan, atau bias, dosen dapat mengubah nilai dan juga feedback sebelum menekan tombol “Berikan Nilai dan Feedback”. Jika belum ditekan tombol ini mahasiswa belum akan mendapatkan nilai dan melihat feedback.



HENNY SONLAY

0:39 / 1:29

Transkripsi:
Sebagai seorang desainer, saya akan berpegang pada prinsip design for trust dengan langkah-langkah seperti yang pertama, transparansi informasi yaitu misalnya tombol setuju dan tolak ditampilkan dengan bobot visual yang sama yang kedua, informed consent atau persetujuan sadar itu tidak menyembunyikan informasi penting dalam teks kecil ataupun halaman tersembunyi yang ketiga, user control dan freedom yaitu memberi kemudahan bagi pengguna untuk membatalkan, menonaktifkan atau mengubah pengaturan tanpa hambatan berlebihan yang keempat, uji etika design atau ethical design review melalui penilaian etis, penilaian etis internal sebelum mengaktifkan fitur dengan mempertimbangkan apakah desain tersebut berpotensi memanipulasi keputusan pengguna yang kelima, empati terhadap pengguna yaitu mengadopsikan pendekatan empati dengan menanyakan apakah saya nyaman jika berada di posisi pengguna dengan pertanyaan sederhana ini membantu menjaga nilai moral dalam setiap keputusan desain dengan prinsip-prinsip tersebut, saya sebagai designer tidak hanya menciptakan antarmuka yang fungsional dan indah tapi juga menumbuhkan kepercayaan dan hubungan jangka panjang antara produk dan pengguna

Emosi Rata-rata:
👤 Netral: 95% 😄 Happy: 1% 😞 Sad: 4% 😡 Angry: 0% 😨 Fearful: 0% 🤢 Disgusted: 0% 😲 Surprised: 0%

Jika sudah dilakukan penilaian maka tombol angka disamping kanan akan berwarna hijau. Tombol angka tersebut melambangkan jumlah video yang dikirimkan mahasiswa sebagai respon pada diskusi. Satu mahasiswa bisa mengirimkan lebih dari satu video untuk setiap sesi diskusi. Dengan ini akan memudahkan dosen untuk mengetahui jelas berapa banyak video yang ada untuk suatu diskusi. Dan mana video diskusi yang telah dinilai oleh Dosen.

Catatan Profesional:

- Pastikan setiap penilaian (kuis, tugas, VBD) telah diverifikasi sebelum akhir sesi.
- Dosen disarankan untuk memberikan umpan balik deskriptif yang tidak hanya menjelaskan skor, tetapi juga mengembangkan refleksi mahasiswa terhadap proses belajarnya.



5. ETIKA, KEAMANAN, DAN PRIVASI

Penggunaan Platform VidemoCourse mengedepankan prinsip etika akademik, integritas, dan perlindungan data dalam seluruh aktivitas pembelajaran daring. Setiap dosen wajib memastikan bahwa seluruh aktivitas di platform berjalan sesuai pedoman ini.

5.1 Etika Akademik

- 1) Hormati seluruh mahasiswa dengan komunikasi yang profesional, sopan, dan inklusif.
- 2) Dorong diskusi yang fokus pada ide, bukan pribadi.
- 3) Pastikan semua tugas dan video mahasiswa dinilai objektif berdasarkan rubrik, bukan ekspresi atau faktor non-akademik.
- 4) Hindari bentuk plagiarisme, manipulasi data, atau penggunaan AI-generated answer tanpa penjelasan.

5.2 Keamanan dan Privasi Data

- 1) Semua data video, audio, dan hasil analisis emosi bersifat rahasia.
- 2) Dilarang mengunduh atau menyebarkan video mahasiswa di luar keperluan akademik.
- 3) Hasil deteksi emosi hanya digunakan sebagai refleksi pembelajaran, bukan alat penilaian emosional.
- 4) Dosen wajib menjaga kredensial login dan tidak membagikan akun ke pihak ketiga.

5.3 Prinsip Keamanan Digital

- 1) Gunakan perangkat pribadi dan jaringan aman saat menilai video.
- 2) Jangan menyimpan salinan lokal data mahasiswa tanpa izin.
- 3) Pastikan browser diperbarui dan aktifkan HTTPS secure connection.
- 4) Logout setiap kali selesai mengajar, terutama di komputer publik.

