	Universitas Negeri Surabaya S1 Sains Data	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Interaksi Manusia dan Komputer	4920203062		3		25 Agustus 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
		Dr. Atik Wintarti, M.Kom.	YULIANI PUJI ASTUTI

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mempelajari konsep-konsep pokok dalam perancangan antarmuka perangkat lunak secara umum dan aplikasinya dalam produk digital. Mata kuliah ini mengulas penggunaan konsep-konsep desain, evaluasi, analisis, dan visualisasi data. Mata kuliah ini tidak memiliki prasyarat.	
Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
	CPL	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam mendesain, mengimplementasi dan mengevaluasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora dalam bidang sains data
	CPL	Mampu mendesain, mengembangkan, dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri
	CPL	Mampu mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan-kebutuhan pengguna dan mempertimbangkannya dalam memilih, membuat, mengintegrasi, mengevaluasi, dan mengadministrasi sistem berbasis kompetensi interdisiplin keilmuan sains data
	CPL	Menguasai teori matematika, statistika, dan ilmu komputer/informatika
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu berkolaborasi dalam tim untuk menyelesaikan permasalahan
	CPMK-2	Mahasiswa mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam mendesain, mengimplementasikan, serta mengevaluasi antarmuka pengguna yang memperhatikan kebutuhan pengguna
	CPMK-3	Mahasiswa mampu merancang antarmuka pengguna yang inovatif, inklusif, dan adaptif dengan semangat kolaboratif serta ketangguhan dalam menghadapi tantangan usability
	CPMK-4	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip-prinsip desain untuk mengembangkan produk digital yang dibutuhkan masyarakat dan/atau industri
	CPMK-5	Mahasiswa menguasai konsep teoritis dalam desain interaksi antarmuka pengguna secara mendalam
	Matrik CPL - CPMK	

CPMK	CPL	CPL	CPL	CPL	CPL
CPMK-1	✔				
CPMK-2		✔			
CPMK-3			✔		
CPMK-4				✔	
CPMK-5					✔

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

CPMK	Minggu Ke															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK-1																✔
CPMK-2			✔	✔	✔	✔					✔	✔				
CPMK-3													✔	✔	✔	
CPMK-4							✔	✔	✔	✔						
CPMK-5	✔	✔														

Pustaka

Utama :

1. Rogers, Yvonne; Sharp, Helen and Preece, Jenny. 2023. Interaction Design: beyond human-computer interaction (6th edition). John Wiley & Sons.
2. Norman, D. A. 2013. The design of everyday things. MIT Press.
3. Rex Hartson and Pardha Pyla. 2012. The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience (1st. ed.). Morgan Kaufmann Publishers Inc., San Francisco, CA, USA.
4. Holtzblatt, Karen, and Hugh Beyer. 2015. Contextual Design : Evolved. San Rafael, California (1537 Fourth Street, San Rafael, CA 94901 USA): Morgan & Claypool.

Pendukung :

1. Figma
2. https://atomicdesign.bradfrost.com

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	*Daring (online)*		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Menjelaskan perlunya mempelajari interaksi manusia-komputer	1. Menjelaskan konsep dasar interaksi manusia-komputer 2. Memahami aspek psikologis dan kognitif manusia dalam merespon desain 3. Menjelaskan perbedaan desain interaksi yang baik dan buruk 4. Mengidentifikasi kesalahan dalam desain	Tugas: Evaluasi desain interaksi di sekitar	Pembelajaran Kolaboratif (Ceramah, Diskusi, dan Tanya Jawab)			1%
2	Menerapkan user experience (UX) process untuk merancang produk interaktif	1. Menjelaskan hubungan antara UX dengan usability 2. Menguasai konsep UX lifecycle process		Pembelajaran Kolaboratif (Ceramah, Diskusi, dan Tanya Jawab)			1%
3	Menerapkan user experience (UX) process untuk merancang produk interaktif	1. Contextual inquiry desain interaksi 2. Contextual analysis desain interaksi	Tugas: Menentukan topik proyek desain interaksi dengan tema SDGs	Pembelajaran Kolaboratif (Ceramah, Diskusi, dan Tanya Jawab)			5%

4	Menganalisis karakteristik dan kebutuhan pengguna	1. Memahami teknik pengumpulan data 2. Menentukan teknik pengumpulan data yang sesuai dengan kebutuhan proyek 3. Melakukan analisis data kualitatif dan kuantitatif	Tugas Kelompok: Menyusun instrumen riset kebutuhan pengguna	Pembelajaran Kolaboratif (Ceramah, Diskusi, dan Tanya Jawab)			1%
5	Menganalisis karakteristik dan kebutuhan pengguna	1. Menyusun instrumen wawancara 2. Menyusun instrumen observasi	Presentasi Kelompok: Menyusun instrumen riset kebutuhan pengguna	Presentasi Kelompok: Instrumen riset kebutuhan pengguna			1%
6	Menganalisis karakteristik dan kebutuhan pengguna	Merancang work model		Pembelajaran Kolaboratif (Ceramah, Diskusi, dan Tanya Jawab)			5%
7	Mengidentifikasi Kebutuhan Pengguna	1. Melakukan wawancara dan observasi 2. Menyajikan hasil analisis kebutuhan pengguna 3. Merancang work model 4. Menentukan UX goals	Tugas Kelompok: Membuat analisis dan desain proyek akhir				5%
8	Merancang design interaksi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna	1. Laporan Kemajuan Proyek 2. Presentasi Kelompok	Melakukan analisis kebutuhan pengguna	Ujian Tengah Semester			10%
9	Merancang desain interaksi untuk produk digital yang dikembangkan	Merancang low-fidelity prototype	Tugas Kelompok: Membuat low-fidelity prototype	Pembelajaran Kolaboratif (Ceramah, Diskusi, dan Tanya Jawab)			1%
10	Merancang desain interaksi untuk produk digital yang dikembangkan	Merancang high-fidelity prototype	Tugas Kelompok: Membuat design system	Pembelajaran Kolaboratif (Ceramah, Diskusi, dan Tanya Jawab)			5%
11	Mengevaluasi user experience (UX) desain interaksi	1. Menjelaskan teknik evaluasi UX 2. Menentukan teknik evaluasi UX yang tepat 3. Merancang prosedur evaluasi UX	Tugas: Membuat rancangan prosedur evaluasi UX	Pembelajaran Kolaboratif (Ceramah, Diskusi, dan Tanya Jawab)			5%
12	Mengevaluasi user experience (UX) desain interaksi	1. Membuat analisis hasil evaluasi UX 2. Menyajikan hasil evaluasi UX	Presentasi Kelompok: Prosedur Evaluasi UX	Pembelajaran Kolaboratif (Ceramah, diskusi, dan tanya jawab)			5%
13	Merancang desain interaksi untuk produk digital yang dikembangkan	Membuat high-fidelity prototype	Membuat high-fidelity prototype				5%
14	Merancang desain interaksi untuk produk digital yang dikembangkan	Laporan Perkembangan Proyek	Presentasi Kelompok	Laporan Perkembangan Proyek			5%
15	Mengevaluasi user experience (UX) desain interaksi	Melaksanakan evaluasi UX	Tugas Kelompok: Analisis hasil evaluasi UX				30%

16	Merancang desain interaksi untuk produk digital yang dikembangkan	Laporan Akhir Proyek	Laporan Akhir Proyek	Presentasi Laporan Akhir Proyek			15%

SDGS (Sustainable Development Goals)



Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.