

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									✓							
CPMK-6																
CPMK-7										✓	✓					
CPMK-8												✓				
CPMK-9													✓			
CPMK-10														✓	✓	✓

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengajarkan tentang interaksi antara manusia dan komputer, tentang perkembangan interaksi manusia komputer, pembuatan interface (antarmuka) yang baik di dalam pembuatan program, kecenderungan Interaksi Manusia komputer masa datang
Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> Dix, Alan et.al, HUMAN-COMPUTER INTERACTION, 2nd Edition, Prentice Hall, Europe, 1998. Newman, W. M and Lamming, M. G, Interactive System Design, Addison Wesley, Cambrigde, Great Britain, 1995. P. Insap Santoso, Interaksi Manusia dan Komputer : Teori dan Praktek, Andi Offset, Yogyakarta, 2004. Raskin, J, The Human Interface, Addison Wesley, 2000 Shneiderman, B, Designing The User Interface, 3rd Edition, Addison Wesley, 1998 Sutcliffe, A. G., HUMAN-COMPUTER INTERFACE DESIGN, 2ND Edition, MacMillan, London, 1995. <p>Pendukung :</p>
Dosen Pengampu	Ari Kurniawan, S.Kom., M.T. Dodik Arwin Dermawan, S.ST., S.T., M.T.

Mg Ke	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu mengenal konsep dasar Interaksi Manusia dan Komputer	1. Menjelaskan ruang Lingkup Mata Kuliah IMK 2. Menjelaskan mengapa dan apa IMK	<p>Kriteria: Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50	Diskusi daring tentang penerapan prinsip dasar interaksi manusia dan komputer dalam antarmuka pengguna	<p>Materi: Pengenaln Interaksi Manusia dan Komputer, Prinsip-prinsip Dasar Interaksi Manusia dan Komputer, Pengembangan Antarmuka Pengguna</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
2	Mahasiswa mampu mengenal konsep dasar Interaksi Manusia dan Komputer	1. Menyebutkan siapa saja yang terlibat dalam IMK 2. Menjelaskan konsep dan dasar dari IMK	<p>Kriteria: Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio</p>	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50	Penugasan Desain Antarmuka Pengguna	<p>Materi: Pengenaln Prinsip-prinsip Dasar Interaksi Manusia dan Komputer, Studi Kasus Antarmuka Pengguna yang Efektif dan Efisien</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%

3	Mahasiswa mampu memahami prinsip usability, desain proses dan kemampuan manusia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan prinsip-prinsip usability 2. Membedakan kemampuan manusia dalam membuat desain yang baik dan buruk 3. Memahami pengideraan dan sistem motor yang terdapat pada manusia 4. Menjelaskan karakteristik dari memori 5. Menjelaskan proses, observasi dan pemecahan masalah dari manusia 	<p>Kriteria: Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50	Diskusi daring tentang studi kasus analisis kebutuhan pengguna, Pengembangan desain antarmuka responsif	<p>Materi: Pengumpulan kebutuhan pengguna, Analisis kebutuhan pengguna, Desain antarmuka responsif</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
4	Mahasiswa mampu melakukan analisis dalam menyelesaikan tugas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan teknik Analisa Tugas 2. Memahami jenis dari analisa tugas, sumber dan penggunaan informasi 3. Memahami input dan output 4. Memahami alat bantu pengumpulan data dan merepresentasikan data 	<p>Kriteria: Penilaian terhadap pemilihan studi kasus yang diambil dan sistematika penyelesaiannya dengan menggunakan analisis tugas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50	Penugasan Proyek Desain Antarmuka	<p>Materi: Pengumpulan Kebutuhan Pengguna, Analisis Kebutuhan Pengguna, Desain Antarmuka Intuitif dan Responsif</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
5	Mahasiswa mampu melakukan analisis dalam menyelesaikan tugas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan teknik Analisa Tugas 2. Memahami jenis dari analisa tugas, sumber dan penggunaan informasi 3. Memahami input dan output 4. Memahami alat bantu pengumpulan data dan merepresentasikan data 	<p>Kriteria: Penilaian terhadap pemilihan studi kasus yang diambil dan sistematika penyelesaiannya dengan menggunakan analisis tugas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes</p>	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50	Pengujian Usability dengan Studi Kasus	<p>Materi: Pengenal Usability Testing, Metode Pengujian Usability, Analisis Hasil Pengujian</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
6	Mahasiswa mampu mendeskripsikan berbagai macam ragam dialog	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami desain dialog 2. Menjelaskan dialog style 3. Memahami command language dan konsep yang terkait seperti atribut, kelebihan, resiko, dan tujuan perancangan 4. Mengenali bentuk WIMP, DM, PDA & pen, Speech 5. Menjelaskan jenis dan perancangan tools pada User Interface Software 6. Menjelaskan user interface toolkit 7. Menjelaskan GUI builder tools 	<p>Kriteria: Penilaian terhadap pemilihan studi kasus yang diambil dan sistematika penyelesaiannya dengan menggunakan analisis tugas</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50	Pengembangan Prototipe Antarmuka Pengguna	<p>Materi: Analisis Kebutuhan Pengguna, Teknik Membuat Prototipe, Pengumpulan dan Analisis Feedback Pengguna</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
7	Mahasiswa mampu merancang sebuah tampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan bagaimana merancang sebuah interface 2. Memberikan gambaran tentang proses merancang sebuah interface 3. Memilih model pendekatan 4. Menentukan Komponen Antarmuka 5. Menentukan ragam dialog 6. Menggambarkan dokumentasi rancangan 	<p>Kriteria: Memperhatikan jumlah ragam dialog yang digunakan dan jumlah LKT (lembar kerja tampilan) yang akan dibuat.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50	Diskusi daring tentang analisis kebutuhan pengguna dan penerapan feedback dalam pengembangan prototipe	<p>Materi: Prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna, Analisis kebutuhan pengguna, Feedback pengguna, Pengembangan prototipe</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
8	Mengerjakan soal UTS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan menganalisis kebutuhan pengguna 2. Kreativitas dalam menciptakan prototipe 3. Kemampuan mengimplementasikan feedback pengguna 	<p>Kriteria: Mengerjakan soal UTS</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	Tes tulis 2 X 50		<p>Materi: Analisis kebutuhan pengguna, Pengembangan prototipe antarmuka pengguna, Feedback pengguna</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	15%

9	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang aspek ergonomik	1. Menjelaskan tentang peranti interaktif 2. Menyebutkan macam-macam peranti interaktif 3. Menyebutkan macam-macam peranti I/O	Kriteria: Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50	Penugasan Proyek Desain Antarmuka Pengguna	Materi: Pengenalan Teknik Desain Terkini, Integrasi Antarmuka Pengguna dengan Teknologi Backend, Studi Kasus Pengembangan Antarmuka Pengguna Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
10	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang aspek ergonomik	1. Memahami aspek ergonomik 2. Mendeskripsikan stasiun kerja	Kriteria: Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50	Diskusi Online tentang Studi Kasus Analisis Interaksi Pengguna, Pengumpulan Portofolio Analisis Masalah Ergonomis dan Kognitif	Materi: Pengenalan Masalah Ergonomis dan Kognitif, Teknik Analisis Interaksi Pengguna, Strategi Penyelesaian Masalah Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
11	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang aspek ergonomik	1. Memahami aspek kesehatan 2. Menggambarkan desain ergonomik stasiun kerja	Kriteria: Laporan tertulis dari tugas yang mendeskripsikan aspek ergonomik pada sebuah stasiun kerja Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50	Diskusi daring tentang teknologi antarmuka pengguna yang dipilih	Materi: Pengenalan Antarmuka Pengguna, Taksonomi Bloom dalam Pemilihan Teknologi, Evaluasi Kebutuhan Fungsional dan Non-fungsional, Pemilihan Teknologi yang Tepat Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
12	Mahasiswa mampu melakukan analisis dalam menyelesaikan tugas	1. Menjelaskan teknik Analisa Tugas 2. Memahami jenis dari analisa tugas, sumber dan penggunaan informasi 3. Memahami input dan output 4. Memahami alat bantu pengumpulan data dan merepresentasikan data	Kriteria: Penilaian terhadap pemilihan studi kasus yang diambil dan sistematisa penyelesaiannya dengan menggunakan analisis tugas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50	Diskusi daring tentang konsep inovasi dalam IMK, Membuat prototipe solusi inovatif menggunakan tools desain	Materi: Konsep inovasi dalam IMK, Pendekatan multidisiplin dalam merancang solusi, Studi kasus solusi inovatif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
13	Mahasiswa mampu melakukan analisis dalam menyelesaikan tugas	1. Menjelaskan teknik Analisa Tugas 2. Memahami jenis dari analisa tugas, sumber dan penggunaan informasi 3. Memahami input dan output 4. Memahami alat bantu pengumpulan data dan merepresentasikan data	Kriteria: Penilaian terhadap pemilihan studi kasus yang diambil dan sistematisa penyelesaiannya dengan menggunakan analisis tugas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50	Penugasan proyek online	Materi: Pendekatan multidisiplin dalam Interaksi Manusia dan Komputer, Strategi menciptakan solusi inovatif, Evaluasi efisiensi dan efektivitas interaksi manusia dengan komputer Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

14	Mahasiswa mampu melakukan analisis dalam menyelesaikan tugas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan teknik Analisa Tugas 2. Memahami jenis dari analisa tugas, sumber dan penggunaan informasi 3. Memahami input dan output 4. Memahami alat bantu pengumpulan data dan merepresentasikan data 	<p>Kriteria: Penilaian terhadap pemilihan studi kasus yang diambil dan sistematika penyelesaiannya dengan menggunakan analisis tugas</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes</p>	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50	Diskusi Forum Online, Analisis Kasus Studi	<p>Materi: Pengenalan Kesalahan Desain Antarmuka, Metode Evaluasi Antarmuka, Teknik Perbaikan Desain Antarmuka</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
15	Mahasiswa mampu melakukan analisis dalam menyelesaikan tugas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan teknik Analisa Tugas 2. Memahami jenis dari analisa tugas, sumber dan penggunaan informasi 3. Memahami input dan output 4. Memahami alat bantu pengumpulan data dan merepresentasikan data 	<p>Kriteria: Penilaian terhadap pemilihan studi kasus yang diambil dan sistematika penyelesaiannya dengan menggunakan analisis tugas</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50	Diskusi daring tentang studi kasus desain antarmuka inklusif	<p>Materi: Teori Desain Inklusif, Studi Kasus Desain Antarmuka Inklusif, Teknik Integrasi Aspek Kultural, Sosial, dan Lingkungan</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
16	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis aspek-aspek kultural, sosial, dan lingkungan dalam desain antarmuka serta mengintegrasikannya secara efektif untuk menciptakan produk yang inklusif dan dapat diakses oleh berbagai kalangan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis aspek kultural dalam desain antarmuka 2. Integrasi nilai sosial dalam desain antarmuka 3. Penerapan nilai lingkungan dalam desain antarmuka 	<p>Kriteria: Mengerjakan soal UTS</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Diskusi, studi kasus, presentasi.		<p>Materi: Aspek kultural dalam desain antarmuka, Nilai sosial dalam desain antarmuka, Penerapan nilai lingkungan dalam desain antarmuka</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	21.68%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	35.86%
3.	Penilaian Portofolio	33.36%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	1.67%
5.	Tes	7.51%
		100%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktikum Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Koordinator Program Studi D4
Manajemen Informatika



Dodik Arwin Dermawan, S.ST.,
S.T., M.T.
NIDN 0008017807

UPM Program Studi D4
Manajemen Informatika



Hafizhuddin Zul Fahmi, S.Kom.,
M.Sc.
NIDN 0011059502

File PDF ini digenerate pada tanggal 18 Januari 2025 Jam 13:50 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

