

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas PSDKU Program Studi S1 Informatika (Kampus Kabupaten Magetan)					Kode Dokumen																																																																																																																					
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																																											
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																																				
Interaksi Manusia dan Komputer	5521403001	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	1	26 September 2024																																																																																																																				
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																																					
			Bonda Sisephaputra, M. Kom.																																																																																																																					
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																										
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																										
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																										
	CPMK - 1	Memahami konsep dasar, teori, dan prinsip dalam Interaksi Manusia dan Komputer.																																																																																																																									
	CPMK - 2	Mampu menganalisis kebutuhan pengguna dan merancang antarmuka pengguna yang sesuai.																																																																																																																									
	CPMK - 3	Mampu mengevaluasi efektivitas antarmuka berdasarkan prinsip-prinsip usability.																																																																																																																									
	CPMK - 4	Mengaplikasikan teknik prototyping dan evaluasi dalam pengembangan antarmuka.																																																																																																																									
	CPMK - 5	Mengembangkan kemampuan kerja sama dan komunikasi dalam tim melalui proyek kelompok.																																																																																																																									
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																										
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">CPMK</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">CPMK-1</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">CPMK-2</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">CPMK-3</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">CPMK-4</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">CPMK-5</td></tr> </table>						CPMK	CPMK-1	CPMK-2	CPMK-3	CPMK-4	CPMK-5																																																																																																															
	CPMK																																																																																																																										
CPMK-1																																																																																																																											
CPMK-2																																																																																																																											
CPMK-3																																																																																																																											
CPMK-4																																																																																																																											
CPMK-5																																																																																																																											
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																											
<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>CPMK-1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>						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	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																																																																																																																											
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan pengenalan terhadap konsep dasar Interaksi Manusia dan Komputer (IMK), yang meliputi prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna, analisis kebutuhan pengguna, serta evaluasi antarmuka. Mahasiswa akan memahami teori dan aplikasi dalam merancang antarmuka yang efektif dan user-friendly, serta mempertimbangkan aspek-aspek psikologis pengguna.																																																																																																																										

Pustaka		Utama :					
		1. Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2010). Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction. Pearson.					
		Pendukung :					
		1. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things. Basic Books. 2. Nielsen, J. (1994). Usability Engineering. Morgan Kaufmann.					
Dosen Pengampu		Azis Suroni, S.Kom., M.Kom. Martini Dwi Endah Susanti, S.Kom., M.Kom.					
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 memahami dan mengenal konsep dasar Interaksi Manusia dan Komputer			Pengantar Interaksi Manusia dan Komputer; Definisi dan ruang lingkup Interaksi Manusia dan Komputer, Sejarah dan Evolusi Interaksi Manusia dan Komputer, Komponen utama Interaksi Manusia Komputer			0%
2	Mahasiswa mampu memahami pengguna dan psikologi pengguna			Teori Kognitif dalam IMK, Model mental, Perception, cognition, action; Karakteristik Pengguna, Persona dan Profil Pengguna			0%
3	Mahasiswa mampu memahami prinsip dasar desain antarmuka			Prinsip-prinsip desain antarmuka, Elemen antarmuka pengguna, Wireframing dan prototyping			0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%

8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.