



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S1 Pendidikan Teknologi Informasi

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan																																	
Interaksi Manusia dan Komputer	8320702021		T=2 P=0 ECTS=3.18	3	4 Juli 2024																																	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																	
		Drs. Bambang Sujatmiko, M.T.																																	
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																					
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																					
	CPL-8	Mastering the concepts and implementation in developing software engineering, games, intelligent multimedia, and network computer engineering.																																				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																					
	Matrik CPL - CPMK																																					
		<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 50px;">CPMK</td> <td style="width: 50px;">CPL-8</td> </tr> </table>				CPMK	CPL-8																															
CPMK	CPL-8																																					
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																					
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 50px;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 20px;">1</td> <td style="width: 20px;">2</td> <td style="width: 20px;">3</td> <td style="width: 20px;">4</td> <td style="width: 20px;">5</td> <td style="width: 20px;">6</td> <td style="width: 20px;">7</td> <td style="width: 20px;">8</td> <td style="width: 20px;">9</td> <td style="width: 20px;">10</td> <td style="width: 20px;">11</td> <td style="width: 20px;">12</td> <td style="width: 20px;">13</td> <td style="width: 20px;">14</td> <td style="width: 20px;">15</td> <td style="width: 20px;">16</td> </tr> </table>					CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																						
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	Utama :																																					
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dix, Alan et.al, HUMAN-COMPUTER INTERACTION, 2nd Edition, Prentice Hall, Europe, 1998. 2. Newman, W. M and Lamming, M. G, Interactive System Design, Addison Wesley, Cambrigde, Great Britain, 1995. 3. P. Insap Santoso, Interaksi Manusia dan Komputer : Teori dan Praktek, Andi Offset, Yogyakarta, 2004. 4. Raskin, J, The Human Interface, Addison Wesley, 2000 5. Shneiderman, B, Designing The User Interface, 3rd Edition, Addison Wesley, 1998 6. Sutcliffe, A. G., HUMAN-COMPUTER INTERFACE DESIGN, 2ND Edition, MacMillan, London, 1995. 																																					
	Pendukung :																																					
Dosen Pengampu	Ghea Sekar Palupi, S.Kom., M.I.M. Rindu Puspita Wibawa, S.Kom., M.Kom.																																					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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 konsep dasar IMK2. Menjelaskan ruang lingkup Mata Kuliah IMK3. Menjelaskan mengapa dan apa IMK	Kriteria: Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50			0%																															

2	Mahasiswa mampu mengenal konsep dasar Interaksi Manusia dan Komputer	1. Menjelaskan piranti pengembang sistem.2. Mampu mengelompokkan piranti bantu3. Mampu menjelaskan strategi pengembangan antarmuka	Kriteria: Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50			0%
3	Mahasiswa mampu menjelaskan faktor manusia dalam ilmu interaksi manusia dan komputer	1. Menjelaskan aspek sistem komputer 2. Menjelaskan faktor manusia dalam merancang antarmuka	Kriteria: Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50			0%
4	Mahasiswa mampu memahami prinsip usability, desain proses dan kemampuan manusia	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	Kriteria: Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50			0%
5	Mahasiswa mampu menjelaskan macam-macam piranti interaktif	1. Menjelaskan piranti input 2. Menjelaskan piranti penunjuk dan pengambil 3. Menjelaskan pengambilan gambar terformat 4. Menjelaskan pengambilan gambar tidak terformat 5. Menjelaskan gerakan 6. Menjelaskan layar tampilan		Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50			0%
6	Mahasiswa mampu mendeskripsikan berbagai macam ragam dialog	1. Memahami desain dialog 2. Menjelaskan dialog style 3. Memahami command language dan konsep yang terkait seperti atribut, kelebihan, resiko, dan tujuan perancangan 4. Mengenal 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	Kriteria: Penilaian terhadap pemilihan studi kasus yang diambil dan sistematika penyelesaiannya dengan menggunakan analisis tugas	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50			0%
7	Mahasiswa mampu merancang sebuah tampilan	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	Kriteria: Memperhatikan jumlah ragam dialog yang digunakan dan jumlah LKT (lembar kerja tampilan) yang akan dibuat.	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50			0%
8	Mengerjakan soal UTS			Tes tulis 2 X 50			0%

9	Mahasiswa mampu merancang pengalaman pengguna	1. Mampu menjelaskan pengalaman pengguna (user experience)2. Mampu menjelaskan aspek-aspek user experience3. Mampu menyebutkan elemen-elemen user experience4. Mampu menjelaskan faktor keberhasilan user experience5. Mampu merancang user experience6. Mampu menyebutkan komponen-komponer user experience	Kriteria: 1. Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab 2. Tugas perancangan user experience	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50			0%
10	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang aspek ergonomik	1. Memahami aspek ergonomik 2. Mendeskripsikan stasiun kerja	Kriteria: Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50			0%
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	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50			0%
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 sistematika penyelesaiannya dengan menggunakan analisis tugas	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50			0%
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 sistematika penyelesaiannya dengan menggunakan analisis tugas	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50			0%
14	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 sistematika penyelesaiannya dengan menggunakan analisis tugas	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50			0%

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 	Kriteria: Penilaian terhadap pemilihan studi kasus yang diambil dan sistematisa penyelesaiannya dengan menggunakan analisis tugas	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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-CP 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, Praktik 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.