



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	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	3	26 Agustus 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi		
	Muhammad Sonhaji Akbar, S.Pd., M.Kom.		Rindu Puspita Wibawa, S.Kom., M.Kom.		Drs. Bambang Sujatmiko, M.T.		

Model Pembelajaran	Project Based Learning
---------------------------	-------------------------------

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK
CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya
CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.
CPL-5	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi.
CPL-6	Mampu mengambil keputusan berdasarkan data/informasi dan mampu menyelesaikan masalah di bidang teknologi informasi.
CPL-7	Menguasai konsep, model pembelajaran inovatif, dan program pengajaran di bidang teknologi informasi yang relevan dengan perkembangan teknologi terkini.
CPL-8	Menguasai konsep dan implementasi dalam mengembangkan rekayasa perangkat lunak, permainan, multimedia cerdas, dan teknik komputer jaringan.
CPL-9	Menguasai konsep etika profesi guru dan etika profesi di bidang teknologi informasi.
CPL-10	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya, menjunjung tinggi etika profesi, dan bersikap jujur dalam menjalankan tanggung jawab profesinya.
CPL-11	Memiliki karakter adaptif, berjiwa wirausaha, dan mampu bekerja dalam tim.
CPL-12	Mampu mengimplementasikan ilmu pengetahuan sains, teknologi, teknik, dan matematika (STEM) dan informatika ke dalam penelitian di bidang pendidikan.
CPL-13	Mampu mengembangkan produk pendidikan atau sumber belajar yang inovatif dengan menggunakan strategi berbasis desain ilmiah untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan TIK.
CPL-14	Mampu mengembangkan program pengajaran di bidang teknologi informasi sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
CPMK - 1	Mahasiswa dapat membuat rancangan pengalaman pengguna dengan benar
CPMK - 2	Mahasiswa dapat membuat rancangan antarmuka pengguna dengan benar
CPMK - 3	Mahasiswa dapat mengimplementasikan rancangan pengalaman pengguna
CPMK - 4	Mahasiswa dapat mengimplementasikan rancangan antarmuka pengguna
Matrik CPL - CPMK	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50			3%
2	Mahasiswa mampu mengenal konsep dasar Interaksi Manusia dan Komputer	1. Menjelaskan piranti pengembang sistem2. Mampu mengelompokkan piranti bantu3. Mampu menjelaskan strategi pengembangan antarmuka	Kriteria: Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50			3%
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: 1. Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab 2. Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50			3%

CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPL-11	CPL-12	CPL-13	CPL-14
CPMK-1	✓	✓	✓	✓										
CPMK-2					✓	✓	✓	✓						
CPMK-3									✓	✓	✓			
CPMK-4												✓	✓	✓

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													✓	✓	✓	✓

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, Cambridge, 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	Rindu Puspita Wibawa, S.Kom., M.Kom. Muhammad Sonhaji Akbar, S.Pd., M.Kom.

4	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</p>	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50		3%
5	Mahasiswa mampu menjelaskan macam-macam piranti interaktif	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<p>Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50		3%
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, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50		3%
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 Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50		3%
8	Mengerjakan soal UTS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik 2. Ujian SubSumatif / Ujian Tengah Semester 	<p>Kriteria: 1. Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik 2. Ujian SubSumatif / Ujian Tengah Semester</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Tes tulis 2 X 50		20%

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 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	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 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50			5%
11	Mahasiswa mampu menerapkan persona, skenario, storyboard	Mampu menerapkan persona, skenario, storyboard dengan baik	Kriteria: 1.Penilaian Kelompok (30%) 2.Penilaian Individu (25%) 3.Penilaian Proyek (25%) 4.Penilaian Laporan (20 %) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Merancang, Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50			5%
12	Mahasiswa mampu membuat prototype	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: 1.Penilaian Kelompok (30 %) 2.Penilaian Individu (25 %) 3.Penilaian proyek yang dikerjakan (25 %) 4.Penilaian Laporan (20 %) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50			5%
13	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan implementasi navigasi antarmuka	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: 1.Nilai Kelompok (30 %) 2.Nilai Individu (25 %) 3.Nilai Proyek (25 %) 4.Nilai Laporan (20 %) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50			5%

14	Mahasiswa mampu melakukan analisis dalam menyelesaikan tugas	1.Memahami tool pengembang antarmuka 2.Memahami alat bantu pengumpulan data dan merepresentasikan data	Kriteria: 1.Nilai Kelompok (30 %) 2.Nilai Individu (25 %) 3.Nilai Proyek (25 %) 4.Nilai Laporan (20 %) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50		5%
15	Mahasiswa mampu membuat aplikasi Grafical User Interface (GUI)	1.Memahami cara membuat GUI 2.Memahami alat bantu pengumpulan data dan merepresentasikan data	Kriteria: 1.Nilai kelompok (30 %) 2.Nilai individu (25 %) 3.Nilai proyek (25 %) 4.Nilai laporan (20 %) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50		5%
16	Mensimulasikan GUI dalam sebuah program komputer	Mengidentifikasi dan mensimulasikan GUI dalam program komputer	Kriteria: 1.Nilai kelompok (30 %) 2.Nilai individu (25 %) 3.Nilai proyek (25 %) 4.Nilai laporan (20 %) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja			29%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	12%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	20.5%
3.	Penilaian Portofolio	22.5%
4.	Penilaian Praktikum	22.5%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	22.5%
		100%

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.

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.

File PDF ini digenerate pada tanggal 22 November 2024 Jam 01:20 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa