

	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.			YENI ANISTYASARI																																																																																																															
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																				
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																				
	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-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																																																																																																																				
		<table border="1"> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-5</th> <th>CPL-6</th> <th>CPL-7</th> <th>CPL-10</th> <th>CPL-11</th> <th>CPL-12</th> <th>CPL-13</th> <th>CPL-14</th> </tr> <tr> <td>CPMK-1</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> </tr> <tr> <td>CPMK-3</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> </tr> </table>							CPMK	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-10	CPL-11	CPL-12	CPL-13	CPL-14	CPMK-1									CPMK-2	✓	✓	✓						CPMK-3				✓	✓				CPMK-4						✓	✓	✓																																																																
	CPMK	CPL-5	CPL-6	CPL-7	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)																																																																																																																				
		<table border="1"> <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> <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> </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	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		Utama :					
		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		Rindu Puspita Wibawa, S.Kom., M.Kom. Muhammad Sonhaji Akbar, S.Pd., 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 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50		Materi: 1 Pustaka: Dix, Alan et.al, HUMAN-COMPUTER INTERACTION, 2nd Edition, Prentice Hall, Europe, 1998.	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, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50		Materi: 2 Pustaka: Newman, W. M and Lamming, M. G, Interactive System Design, Addison Wesley, Cambrigde, Great Britain, 1995.	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, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50		Materi: 3 Pustaka: P. Insap Santoso, Interaksi Manusia dan Komputer : Teori dan Praktek, Andi Offset, Yogyakarta, 2004.	3%
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 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50		Materi: 4 Pustaka: P. Insap Santoso, Interaksi Manusia dan Komputer : Teori dan Praktek, Andi Offset, Yogyakarta, 2004.	3%

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	Kriteria: 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		Materi: 5 Pustaka: <i>Newman, W. M and Lamming, M. G, Interactive System Design, Addison Wesley, Cambrigde, Great Britain, 1995.</i>	3%
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. 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	Kriteria: Penilaian terhadap pemilihan studi kasus yang diambil dan sistematika penyelesaiannya dengan menggunakan analisis tugas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50		Materi: 6 Pustaka: <i>Newman, W. M and Lamming, M. G, Interactive System Design, Addison Wesley, Cambrigde, Great Britain, 1995.</i>	3%
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. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50		Materi: 7 Pustaka: <i>Newman, W. M and Lamming, M. G, Interactive System Design, Addison Wesley, Cambrigde, Great Britain, 1995.</i>	3%
8	Mengerjakan soal UTS	1. Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik 2. Ujian SubSumatif / Ujian Tengah Semester	Kriteria: 1. Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik 2. Ujian SubSumatif / Ujian Tengah Semester Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Tes tulis 2 X 50		Materi: 8 Pustaka: <i>Dix, Alan et.al, HUMAN-COMPUTER INTERACTION, 2nd Edition, Prentice Hall, Europe, 1998.</i>	20%
9	Mahasiswa mampu merancang pengalaman pengguna	1. Mampu menjelaskan pengalaman pengguna (user experience) 2. Mampu menjelaskan aspek-aspek user experience 3. Mampu menyebutkan elemen-elemen user experience 4. Mampu menjelaskan faktor keberhasilan user experience 5. Mampu merancang user experience 6. Mampu menyebutkan komponen-komponen user experience	Kriteria: 1. Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab 2. Tugas perancangan user experience 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		Materi: 9 Pustaka: <i>P. Insap Santoso, Interaksi Manusia dan Komputer : Teori dan Praktek, Andi Offset, Yogyakarta, 2004.</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 : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50		Materi: 10 Pustaka: <i>Raskin, J, The Human Interface, Addison Wesley, 2000</i>	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 : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Merancang, Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50		Materi: 11 Pustaka: <i>Raskin, J, The Human Interface, Addison Wesley, 2000</i>	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	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50		Materi: 12 Pustaka: P. <i>Insap Santoso, Interaksi Manusia dan Komputer : Teori dan Praktek, Andi Offset, Yogyakarta, 2004.</i>	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	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50		Materi: 13 Pustaka: <i>Raskin, J, The Human Interface, Addison Wesley, 2000</i>	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	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50		Materi: 16 Pustaka: <i>Newman, W. M and Lamming, M. G, Interactive System Design, Addison Wesley, Cambrigde, Great Britain, 1995.</i>	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	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50		Materi: 15 Pustaka: <i>Newman, W. M and Lamming, M. G, Interactive System Design, Addison Wesley, Cambrigde, Great Britain, 1995.</i>	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			Materi: 16 Pustaka: <i>Newman, W. M and Lamming, M. G, Interactive System Design, Addison Wesley, Cambrigde, Great Britain, 1995.</i>	24%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	16.51%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	72.51%
3.	Penilaian Portofolio	11.01%
		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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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=Tapat Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 4 Desember 2024

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Teknologi Informasi



YENI ANISTYASARI
NIDN 0027108403

UPM Program Studi S1
Pendidikan Teknologi Informasi



NIDN 0016039305

File PDF ini digenerate pada tanggal 9 Desember 2025 Jam 23:01 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

