



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S1 Teknik Informatika

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyesunan																																																																		
Interaksi Manusia dan Komputer	5520203131		T=3	P=0	ECTS=4.77	1	23 November 2024																																																																		
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																			
			Paramitha Nerisafitra, S.ST., M.Kom.																																																																			
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																								
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																								
	CPL-5	Mampu mengkomunikasikan hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi informasi (SKI-02)																																																																							
	CPL-7	Kemampuan mendesain, mengimplementasikan, dan mengevaluasi solusi berbasis computing multi-platform yang memenuhi kebutuhan organisasi (COM-02)																																																																							
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																								
	CPMK - 1	Dapat membuat rancangan antarmuka pengguna sesuai dengan prosedur yang benar																																																																							
	CPMK - 2	Dapat membuat dokumentasi rancangan antarmuka pengguna dengan benar																																																																							
	Matrik CPL - CPMK																																																																								
		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL-5</td> <td>CPL-7</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>						CPMK	CPL-5	CPL-7	CPMK-1			CPMK-2																																																											
	CPMK	CPL-5	CPL-7																																																																						
	CPMK-1																																																																								
CPMK-2																																																																									
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																									
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td rowspan="2">CPMK</td> <td colspan="16">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </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> </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	Minggu Ke																																																																								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																									
CPMK-1																																																																									
CPMK-2																																																																									
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	Aditya Prapanca, S.T., M.Kom. Ronggo Alit, M.M., M.T. Azis Suroani, S.Kom., M.Kom. Rifqi Abdullah, 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 mengenal konsep dasar Interaksi Manusia dan Komputer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan ruang Lingkup Mata Kuliah IMK 2. Menjelaskan mengapa dan apa IMK 	<p>Kriteria: Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab</p>	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50			0%
2	Mahasiswa mampu mengenal konsep dasar Interaksi Manusia dan Komputer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan siapa saja yang terlibat dalam IMK 2. Menjelaskan konsep dan dasar dari IMK 	<p>Kriteria: Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab.</p>	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50			0%
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>	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50			0%
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			20%
5	Mahasiswa mampu membuat desain dalam proses analisis tugas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan panduan dan prinsip dalam membuat desain 2. Menjelaskan bagaimana mendapatkan ide dalam membuat desain 3. Menjelaskan tantangan dalam membuat desain yang baik dan bersaing 4. Memahami prinsip desain grafik 5. Memahami tipografi desain 6. Menjelaskan pengaturan fonts 7. Memahami hal-hal yang terkait dengan warna dalam desain grafik 8. Menjelaskan desain icon 9. Membuat sebuah desain pada proses analisis tugas 	<p>Kriteria: Partisipasi mahasiswa saat tanya jawab dan penilaian selama proses pembuatan desain dalam analisis tugas.</p>	Presentasi, Diskusi, latihan, pembelajaran berbasis proyek dengan tugas merancang interface dan refleksi 2 X 50			0%

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 toolset 7.Menjelaskan GUI builder tools 	<p>Kriteria: Partisipasi mahasiswa saat proses diskusi berlangsung dan laporan tertulis tentang ragam dialog yang akan digunakan untuk rancangan antar muka pengguna</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Presentasi, Diskusi, latihan, pembelajaran berbasis proyek dengan tugas menentukan ragam dialog untuk rancangan interface dan refleksi 2 X 50		20%
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>	Presentasi, Diskusi, latihan, pembelajaran berbasis proyek dengan tugas merancang sebuah tampilan dan refleksi 2 X 50		0%
8	Mengerjakan soal UTS		<p>Kriteria: Sesuai kunci jawaban</p>	Tes tulis 2 X 50		0%
9	Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai macam peranti interaktif	<ol style="list-style-type: none"> 1.Menjelaskan tentang peranti interaktif 2.Menyebutkan macam-macam peranti interaktif 3.Menyebutkan macam-macam peranti I/O 	<p>Kriteria: Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Presentasi, Diskusi, latihan dan refleksi 2 X 50		0%
10	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang aspek ergonomik	<ol style="list-style-type: none"> 1.Memahami aspek ergonomik 2.Mendeskripsikan stasiun kerja 	<p>Kriteria: Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab</p>	Presentasi, Diskusi, latihan dan refleksi 2 X 50		0%
11	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang aspek ergonomik	<ol style="list-style-type: none"> 1.Memahami aspek kesehatan 2.Menggambarkan desain ergonomik stasiun kerja 	<p>Kriteria: Laporan tertulis dari tugas yang mendeskripsikan aspek ergonomik pada sebuah stasiun kerja</p>	Presentasi, Diskusi, latihan dan refleksi 2 X 50		0%
12	Mampu merancang teks dan pesan			Proses Desain UI Step 8 Menuliskan teks dan pesan dengan jelas: - Kata, kalimat, pesan, dan teks - Isi dan teks dalam halaman web		0%

13	Mampu merancang feedback, guidance, dan assistance dengan efektif		Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Proses Desain UI Step 9 Memberikan feedback, guidance, dan assistance dengan efektif: - Menyediakan feedback dengan tepat - Guidance dan assistance		20%
14	Mampu menerapkan dan merancang antarmuka sesuai dengan tahap yang telah dipelajari	1.kebenaran penjelasan 2.kelengkapan penjelasan	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Seluruh materi yang telah diajarkan mencakup: - User Interface (UI) serta karakteristik UI yang tepat untuk setiap aplikasi - Proses desain UI untuk menghasilkan UI yang berkualitas		40%
15	Mampu menjelaskan, mempresentasikan, bekerjasama dalam tim, dan merancang	1.kelengkapan penjelasan 2.kebenaran penjelasan 3.tingkat komunikatif presentasi		Persentasi Tugas Besar dari setiap kelompok		0%
16	Ujian Akhir Semester		Kriteria: 1.kebenaran penjelasan 2.kelengkapan penjelasan			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	60%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	40%
		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.
- 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%.

12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

File PDF ini digenerate pada tanggal 23 November 2024 Jam 17:19 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa