

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN

**SPT-I/02/BPP-
LSE/POB-01/F-01**

Issue/Revisi : R1

Mata Kuliah	Human Computer Interaction	Tanggal	04 Agustus 2025
Kode MK	INF216	Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 3 P (Praktik/Praktikum) : 0	Semester	4
Dosen Pengembang RPS,  (Riny Nurhajati, S.T., M.T.I.)	Koordinator Keilmuan,  Mohammad Nasucha, S.T., M.Sc., Ph.D.	Kepala Program Studi,  (Dr. Ida Nurhaida, M.T.)	Dekan  (Danto Sukmajati, Ph.D.)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	23-INF-CPL-03	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer dan mampu merancang, mengembangkan dan menerapkan/menggunakan berbagai algoritma /metode untuk memecahkan masalah
	23-INF-CPL-04	Kemampuan menganalisis persoalan computing yang kompleks serta menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi, dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin
	23-INF-CPL-05	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam serta kemampuan mendesain, mengembangkan, dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) **PROGRAM STUDI INFORMATIKA** **FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/02/BPP-
LSE/POB-01/F-01**

Issue/Revisi : R1

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

23-INF-CPL-12	Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan dan pengalaman pengguna, mengelola data dan informasi
---------------	--

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

23-INF-CPMK-031	Mampu memahami cara kerja sistem komputer
23-INF-CPMK-041	Mampu menganalisis persoalan <i>computing</i> yang kompleks
23-INF-CPMK-051	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam
23-INF-CPMK-121	Mampu menganalisis, merancang dan mengevaluasi kebutuhan pengguna
23-INF-CPMK-122	Mampu mengelola data dan informasi

Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)

23-INF-SCPMK-0311	Kemampuan memahami cara kerja sistem komputer
23-INF-SCPMK-0411	Kemampuan menganalisis persoalan <i>computing</i> yang kompleks
23-INF-SCPMK-0511	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam
23-INF-SCPMK-1211	Kemampuan menganalisis kebutuhan pengguna
23-INF-SCPMK-1212	Kemampuan merancang kebutuhan pengguna
23-INF-SCPMK-1213	Kemampuan mengevaluasi kebutuhan pengguna
23-INF-CPMK-1221	Kemampuan mengelola data dan informasi

Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK

	23-INF-SCPMK-0311	23-INF-SCPMK-0411	23-INF-SCPMK-0511	23-INF-SCPMK-1211	23-INF-SCPMK-1212	23-INF-SCPMK-1213	23-INF-CPMK-1221
23-INF-CPMK-031	√						
23-INF-CPMK-041		√					
23-INF-CPMK-051			√				



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER									
	23-INF-CPMK-121				√	√	√		
	23-INF-CPMK-122							√	
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator			Metode Penilaian		Bobot	
23-INF-CPL-03	23-INF-CPMK-031	23-INF-SCPMK-0311	Kemampuan memahami cara kerja sistem komputer			unjuk kerja (latihan, diskusi, tanya jawab, tugas, proyek)		10%	
23-INF-CPL-04	23-INF-CPMK-041	23-INF-SCPMK-0411	Kemampuan menganalisis persoalan <i>computing</i> yang kompleks			unjuk kerja (latihan, diskusi, tanya jawab, tugas, proyek)		10%	
23-INF-CPL-05	23-INF-CPMK-051	23-INF-SCPMK-0511	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam			unjuk kerja (latihan, diskusi, tanya jawab, tugas, proyek)		10%	
23-INF-CPL-12	23-INF-CPMK-121	23-INF-SCPMK-1211	Kemampuan menganalisis kebutuhan pengguna			unjuk kerja (latihan, diskusi, tanya jawab, tugas, proyek)		20%	
23-INF-CPL-12	23-INF-CPMK-122	23-INF-SCPMK-1212	Kemampuan merancang kebutuhan pengguna			unjuk kerja (latihan, diskusi, tanya jawab, tugas, proyek)		20%	
23-INF-CPL-12	23-INF-CPMK-123	23-INF-SCPMK-1213	Kemampuan mengevaluasi kebutuhan pengguna			unjuk kerja (latihan, diskusi, tanya jawab, tugas, proyek)		20%	
23-INF-CPL-12	23-INF-CPMK-122	23-INF-CPMK-1221	Kemampuan mengelola data dan informasi			unjuk kerja (latihan, diskusi, tanya jawab, tugas, proyek)		10%	
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah Interaksi Manusia Komputer (IMK) membahas tentang dasar-dasar interaksi manusia dengan komputer, baik secara teori maupun praktek sehingga mahasiswa diharapkan mampu merancang penyajian informasi sesuai dengan kaidah perancangan antar muka dalam bentuk <i>prototype</i> atau <i>mock-up</i>, dengan antar muka yang ergonomis dan berorientasi pada user. Materi yang dibahas meliputi pengantar IMK, profil pengguna komputer, konsep perilaku komputer dari perangkat Input, output, memori, prosesor dan jaringan, aspek ergonomi interaksi manusia komputer, proses perancangan interaksi, pengelolaan <i>requirement</i>, <i>task analysis</i>, desain <i>user interface</i>, evaluasi antarmuka, paradigma dan <i>usability</i> serta masa depan IMK.							
Bahan Kajian :		1. Pengantar Interaksi Manusia Komputer							

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) **PROGRAM STUDI INFORMATIKA** **FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/02/BPP-
LSE/POB-01/F-01**

Issue/Revisi : R1

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	- Profil Pengguna Komputer - Perangkat Entri Komputer - Perangkat Output Komputer - Perangkat Komputer lainnya : Memori, Pemroses dan Jaringan - Aspek Ergonomi Interaksi Manusia Komputer - Proses Perancangan Interaksi - Pengelolaan <i>Requirement</i> dalam Perancangan Interaksi <i>Task Analysis</i> - Desain <i>User Interface</i> - Evaluasi Antarmuka - Paradigma dan <i>Usability</i> - Masa Depan Interaksi Manusia Komputer	
Pustaka	Utama	
	Human-Computer Interaction 3rd Edition, by Alan Dix (Author), Janet E. Finlay (Author), Gregory D. Abowd (Author), Pearson Publisher, 2020	
	Pendukung	
	- Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction 5th Edition, by Helen Sharp (Author), Jennifer Preece (Author), Yvonne Rogers (Author), Wiley, 2019 101 UX Principles: Actionable Solutions for Product Design Success, 2nd Edition, by Will Grant (Author), Peak Publisher, 2022	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	- Powerpoint - Collabor - Figma	- Desktop PC / Laptop - Internet - LCD Projector
Dosen Pengampu	Riny Nurhajati, S.T., M.T.I.	
Mata Kuliah Prasyarat	-	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN

**SPT-I/02/BPP-
LSE/POB-01/F-01**

Issue/Revisi : R1

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	SCPMK	Penilaian dan Bobot						Total Bobot Penilaian
		Tugas 1	Kuis 1	UTS (Mid Project)	Tugas 2	Kuis 2	UAS (Proyek Akhir)	
		unjuk kerja (diskusi, tanya jawab, case study)	unjuk kerja (diskusi, tanya jawab, rancangan proyek)	unjuk kerja (diskusi, tanya jawab, rancangan dan presentasi proyek)	unjuk kerja (diskusi, tanya jawab, case study)	unjuk kerja (diskusi, tanya jawab, rancangan proyek)	unjuk kerja (diskusi, tanya jawab, rancangan dan presentasi proyek)	
	23-INF-SCPMK-0311	5%		5%				10%
	23-INF-SCPMK-0411		5%	5%				10%
	23-INF-SCPMK-0511				5%	5%		10%
	23-INF-SCPMK-1211	5%	5%				10%	20%
	23-INF-SCPMK-1212			10%			10%	20%
	23-INF-SCPMK-1213			10%			10%	20%
	23-INF-CPMK-1221				5%	5%		10%
	Total per penilaian	10%	10%	30%	10%	10%	30%	100%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) **PROGRAM STUDI INFORMATIKA** **FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/02/BPP-
LSE/POB-01/F-01**

Issue/Revisi : R1

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)		(7)	
1	1. Mahasiswa memahami tujuan, tata tertib dan rencana pelaksanaan kuliah IMK; 2. Mahasiswa memperoleh gambaran secara menyeluruh tentang interaksi manusia dan computer; 3. Mahasiswa memahami paradigma dan prinsip-prinsip IMK.	1. Kemampuan menjelaskan definisi Interaksi Manusia dan Komputer ; 2. Kemampuan menjelaskan tujuan dari interaksi yang dirancang antara manusia dan komputer ; 3. Kemampuan menjelaskan prinsip-prinsip dalam perancangan antarmuka ; 4. Kemampuan menjelaskan alasan dibutuhkanannya perancangan antarmuka yang baik ; 5. Kemampuan menjelaskan model-model interaksi ; 6. Kemampuan menjelaskan bidang ilmu yang terkait dalam perancangan antarmuka.	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> diskusi, tanya jawab, atau kuis	<u>Bentuk pembelajaran:</u> tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> ceramah, observasi, tanya jawab <u>Estimasi waktu:</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'	-	<u>Teori:</u> Pengantar IMK 1. Tujuan, tata tertib dan rencana pelaksanaan kuliah IMK; 2. Latar Belakang IMK; 3. Model Interaksi; 4. Bidang Studi/Ilmu IMK; 5. Prinsip Utama Perancangan Antarmuka (<i>Interface</i>) <u>Latihan:</u> Diskusi kelompok Model Interaksi dan presentasi.	7,14%
2	1. Mahasiswa memahami profil pengguna komputer yaitu manusia; 2. Mahasiswa memahami psikologi kognitif; 3. Mahasiswa memahami Saluran Input/Output.	1. Kemampuan menjelaskan profil pengguna komputer; 2. Kemampuan menjelaskan Saluran Input/Output.	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> diskusi, tanya jawab, atau kuis, latihan	<u>Bentuk pembelajaran:</u> tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> ceramah, observasi, tanya jawab <u>Estimasi waktu:</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'	-	<u>Teori:</u> Profil Pengguna Komputer 1. Profil pengguna komputer; 2. Psikologi kognitif; 3. Saluran Input/Output <u>Latihan:</u> Psikologi Kognitif Manusia dalam kaitannya dengan IMK.	7,14%
3	1. Mahasiswa memahami profil pengguna komputer yaitu memori manusia; 2. Mahasiswa memahami aplikasi proses informasi;	1. Kemampuan menjelaskan profil pengguna komputer yaitu memori manusia; 2. Kemampuan menjelaskan aplikasi proses informasi;	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u>	<u>Bentuk pembelajaran:</u> tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u>	-	<u>Teori:</u> Profil Pengguna Komputer 1. Memori;	7,14%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) **PROGRAM STUDI INFORMATIKA** **FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/02/BPP-
LSE/POB-01/F-01**

Issue/Revisi : R1

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(7)			
	3. Mahasiswa memahami aspek emosi pengguna.	3. Kemampuan menjelaskan aspek emosi pengguna.	diskusi, tanya jawab, atau kuis	ceramah, observasi, tanya jawab <u>Estimasi waktu:</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'		2. Aplikasi proses informasi; 3. Aspek emosi pengguna.	
4	1. Mahasiswa memahami sistem komputer; 2. Mahasiswa memahami perangkat entri teks; 3. Mahasiswa memahami Positioning, pointing, drawing.	1. Kemampuan menjelaskan sistem komputer; 2. Kemampuan menjelaskan perangkat entri teks; 3. Kemampuan menjelaskan tentang positioning, pointing, drawing.	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> diskusi, tanya jawab, atau kuis	<u>Bentuk pembelajaran:</u> tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> ceramah, observasi, tanya jawab <u>Estimasi waktu:</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'	-	<u>Teori:</u> Perangkat Entri Komputer 1. Sistem komputer; 2. Perangkat entri teks; 3. Positioning, pointing, drawing. <u>Tugas:</u> Secara berkelompok memformulasikan rancangan IMK.	7,14%
5	1. Mahasiswa memahami sistem komputer; 2. Mahasiswa memahami perangkat entri teks; 3. Mahasiswa memahami Positioning, pointing, drawing.	1. Kemampuan menjelaskan sistem komputer; 2. Kemampuan menjelaskan perangkat entri teks; 3. Kemampuan menjelaskan tentang positioning, pointing, drawing.	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> diskusi, tanya jawab, atau kuis, latihan	<u>Bentuk pembelajaran:</u> tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> ceramah, observasi, tanya jawab <u>Estimasi waktu:</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'	-	<u>Teori:</u> Perangkat Entri Komputer 1. Sistem komputer; 2. Perangkat entri teks; 3. Positioning, pointing, drawing. <u>Latihan:</u> Rancangan wireframe.	7,14%
6	1. Mahasiswa memahami memori komputer; 2. Mahasiswa memahami perangkat pemroses komputer;	1. Kemampuan menjelaskan memori komputer; 2. Kemampuan menjelaskan perangkat komputer;	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u>	<u>Bentuk pembelajaran:</u> tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> ceramah, observasi, tanya jawab	-	<u>Teori:</u> Perangkat Komputer: 1. Memori komputer; 2. Perangkat pemroses komputer;	7,14%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN

SPT-I/02/BPP-
LSE/POB-01/F-01

Issue/Revisi : R1

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
	3. Mahasiswa memahami jaringan komputer.	3. Kemampuan menjelaskan jaringan komputer.	diskusi, tanya jawab, atau kuis	<u>Estimasi waktu:</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'		3. Jaringan komputer. <u>Quiz IMK</u>	
7	1. Mahasiswa memahami Prinsip Dasar Desain Interaksi; 2. Mahasiswa memahami <i>Persona Development</i> ; 3. Mahasiswa memahami <i>Eight Golden Rules of Dialog Design</i> ; 4. Mahasiswa memahami fokus desain interaksi.	1. Kemampuan menjelaskan Prinsip Dasar Desain Interaksi; 2. Kemampuan menjelaskan <i>Persona Development</i> ; 3. Kemampuan menjelaskan <i>Eight Golden Rules of Dialog Design</i> ; 4. Kemampuan menjelaskan fokus desain interaksi.	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> diskusi, tanya jawab, atau kuis, latihan	<u>Bentuk pembelajaran:</u> tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> ceramah, observasi, tanya jawab <u>Estimasi waktu:</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'	-	<u>Teori:</u> Prinsip Dasar Desain Interaksi 1. Prinsip Dasar Desain Interaksi; 2. <i>Persona Development</i> ; 3. <i>Eight Golden Rules of Dialog Design</i> ; 4. Fokus desain interaksi <u>Tugas:</u> Secara berkelompok merancang skenario proyek IMK.	7,14%
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						
9	1. Mahasiswa memahami definisi dan tujuan ergonomi dalam IMK; 2. Mahasiswa memahami aspek ergonomi dalam IMK.	1. Kemampuan menjelaskan definisi dan tujuan ergonomi dalam IMK; 2. Kemampuan menjelaskan aspek ergonomi dalam IMK.	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> diskusi, tanya jawab, atau kuis, latihan	<u>Bentuk pembelajaran:</u> tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> ceramah, observasi, tanya jawab <u>Estimasi waktu:</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'	-	<u>Teori:</u> Aspek Ergonomi dalam IMK: 1. definisi dan tujuan ergonomi dalam IMK; 2. aspek ergonomi dalam IMK.	7,14%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN

SPT-I/02/BPP-
LSE/POB-01/F-01

Issue/Revisi : R1

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)		(7)	
10	1. Mahasiswa memahami Proses Perancangan Interaksi; 2. Mahasiswa memahami Aspek-aspek dalam Perancangan Interaksi; 3. Mahasiswa memahami siklus hidup rekayasa; 4. Mahasiswa memahami persona dan metode penelitian.	1. Kemampuan menjelaskan Proses Perancangan Interaksi; 2. Kemampuan menjelaskan Aspek-aspek dalam Perancangan Interaksi; 3. Kemampuan menjelaskan siklus hidup rekayasa; 4. Kemampuan menjelaskan persona dan metode penelitian.	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> diskusi, tanya jawab, atau kuis, latihan	<u>Bentuk pembelajaran:</u> tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> ceramah, observasi, tanya jawab <u>Estimasi waktu:</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'	-	<u>Teori:</u> Proses Perancangan Interaksi: 1. Mahasiswa memahami Proses Perancangan Interaksi; 2. Mahasiswa memahami Aspek-aspek dalam Perancangan Interaksi; 3. Mahasiswa memahami siklus hidup rekayasa; 4. Mahasiswa memahami persona dan metode penelitian. <u>Latihan:</u> Rancangan lanjutan proyek IMK	7,14%
11	1. Mahasiswa memahami <i>user-centered design</i> ; 2. Mahasiswa memahami <i>usability requirement</i> terhadap desain IMK;	1. Kemampuan menjelaskan <i>user-centered design</i> ; 2. Kemampuan menjelaskan <i>usability requirement</i> terhadap desain IMK;	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> diskusi, tanya jawab, atau kuis, latihan	<u>Bentuk pembelajaran:</u> tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> ceramah, observasi, tanya jawab <u>Estimasi waktu:</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'	-	<u>Teori:</u> Proses Perancangan Antarmuka: 1. <i>user-centered design</i> ; 2. <i>usability requirement</i> <u>Latihan:</u> Memastikan prinsip <i>usability requirements</i> secara <i>user oriented</i> dilakukan terhadap rancangan proyek IMK.	7,14%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN

SPT-I/02/BPP-
LSE/POB-01/F-01

Issue/Revisi : R1

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)		(7)	
12	1. Mahasiswa memahami <i>Task Analysis</i> ; 2. Mahasiswa memahami Desain UI;	1. Kemampuan menjelaskan <i>Task Analysis</i> ; 2. Kemampuan menjelaskan Desain UI;	<u>Kriteria</u> : Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian</u> : diskusi, tanya jawab, atau kuis, latihan	<u>Bentuk pembelajaran</u> : tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran</u> : ceramah, observasi, tanya jawab <u>Estimasi waktu</u> : TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'	-	<u>Teori</u> : Proses Perancangan Antarmuka: 1. <i>Task Analysis</i> ; 2. Desain UI; <u>Latihan</u> : Menerapkan <i>task analysis</i> dan prinsip desain UI pada rancangan proyek IMK.	7,14%
13	1. Mahasiswa memahami <i>evaluasi antarmuka</i> ; 2. Mahasiswa memahami kriteria evaluasi; 3. Mahasiswa memahami metode evaluasi.	1. Kemampuan menjelaskan <i>evaluasi antarmuka</i> ; 2. Kemampuan menjelaskan kriteria evaluasi; 3. Kemampuan menjelaskan metode evaluasi.	<u>Kriteria</u> : Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian</u> : diskusi, tanya jawab, atau kuis, latihan	<u>Bentuk pembelajaran</u> : tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran</u> : ceramah, observasi, tanya jawab <u>Estimasi waktu</u> : TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'	-	<u>Teori</u> : Evaluasi Antarmuka: 1. Evaluasi antarmuka; 2. Kriteria evaluasi; 3. Metode Evaluasi. <u>Latihan</u> : Lakukan evaluasi antarmuka terhadap rancangan proyek IMK.	7,14%
14	1. Mahasiswa memahami <i>paradigma IMK</i> ; 2. Mahasiswa memahami prinsip usability.	1. Kemampuan menjelaskan <i>paradigma IMK</i> ; 2. Kemampuan menjelaskan prinsip usability.	<u>Kriteria</u> : Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian</u> : diskusi, tanya jawab, atau kuis, latihan	<u>Bentuk pembelajaran</u> : tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran</u> : ceramah, observasi, tanya jawab <u>Estimasi waktu</u> : TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'	-	<u>Teori</u> : Evaluasi Antarmuka: 1. Paradigma IMK 2. Prinsip usability IMK <u>Tugas</u> : Menerapkan prinsip <i>usability</i> pada rancangan proyek IMK.	7,14%
15	1. Mahasiswa dapat mengimplementasikan	1. Kemampuan dalam menuangkan prinsip desain	<u>Kriteria</u> :	<u>Bentuk pembelajaran</u> : Tatap muka di kelas	-	<u>Teori</u> : Penguasaan materi IMK	7,14%



**SPT-I/02/BPP-
LSE/POB-01/F-01**

Issue/Revisi : R1

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
	keseluruhan dasar, prinsip desain IMK ke dalam rancangan Proyek IMK. 2. Mahasiswa memahami masa depan IMK	IMK ke dalam rancangan proyek IMK. 2. Kemampuan menjelaskan masa depan IMK.	Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian</u> : diskusi, tanya jawab, presentasi	<u>Metode pembelajaran</u>: Ceramah, diskusi, tanya jawab, presentasi <u>Estimasi waktu</u>: TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60' <u>Praktikum</u> : TM : 1 x 100' BM : 1 x 70'		1. Implementasi prinsip desain IMK kedalam rancangan proyek IMK 2. masa depan IMK. Tugas: Mahasiswa menguraikan <i>progress</i> Proyek IMK yang telah dirancang secara berkelompok.	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						