

	<div>Universitas Negeri Surabaya</div> <div>Fakultas PSDKU</div> <div>Program Studi S1 Informatika (Kampus Kabupaten Magetan)</div>						Kode Dokumen																																																																																																																										
	<div>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</div>																																																																																																																																
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																																										
Interaksi Manusia dan Komputer	5521403001	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	1	22 Agustus 2025																																																																																																																										
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																																											
	Azis Suroni, S.Kom, M.Kom		Azis Suroni, S.Kom, M.Kom			BONDA SISEPHAPUTRA																																																																																																																											
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																																
	CPL-8	Mampu mengkomunikasikan hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi informasi																																																																																																																															
	CPL-10	Kemampuan mendesain, mengimplementasikan, dan mengevaluasi solusi berbasis computing multi-platform yang memenuhi kebutuhan organisasi																																																																																																																															
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																																
	CPMK - 1	Memahami konsep dasar, teori, dan prinsip dalam Interaksi Manusia dan Komputer.																																																																																																																															
	CPMK - 2	Mampu menganalisis kebutuhan pengguna dan merancang antarmuka pengguna yang sesuai.																																																																																																																															
	CPMK - 3	Mampu mengevaluasi efektivitas antarmuka berdasarkan prinsip-prinsip usability.																																																																																																																															
	CPMK - 4	Mengaplikasikan teknik prototyping dan evaluasi dalam pengembangan antarmuka.																																																																																																																															
	CPMK - 5	Mengembangkan kemampuan kerja sama dan komunikasi dalam tim melalui proyek kelompok.																																																																																																																															
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																																
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-8</th> <th>CPL-10</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td>✓</td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td>✓</td> <td>✓</td> </tr> </tbody> </table>						CPMK	CPL-8	CPL-10	CPMK-1	✓		CPMK-2	✓		CPMK-3	✓	✓	CPMK-4		✓	CPMK-5	✓	✓																																																																																																								
	CPMK	CPL-8	CPL-10																																																																																																																														
	CPMK-1	✓																																																																																																																															
	CPMK-2	✓																																																																																																																															
	CPMK-3	✓	✓																																																																																																																														
CPMK-4		✓																																																																																																																															
CPMK-5	✓	✓																																																																																																																															
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																																	
	<table border="1"> <thead> <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> </thead> <tbody> <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> <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> <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> <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> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</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> <td>✓</td> </tr> </tbody> </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-5														✓	✓	✓	✓
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-5														✓	✓	✓	✓																																																																																																																
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. Newman, W. M and Lamming, M. G, Interactive System Design, Addison Wesley, Cambrigde, Great Britain, 1995. 2. M. K. Yuricha, S.T., M.T.I ,Brian Sebastian Salim, S.Kom., M.T.I, Sinarring Azi Laga, S.Kom., M.MT,Azis Suroni, S.Kom., M.Kom, Reisa Permatasari, S.T., Buku Ajar Interaksi Manusia dan Komputer, no. Oktober. 2024																																																																																																																																
	Pendukung :																																																																																																																																
	1. Dix, Alan et.al, HUMAN-COMPUTER INTERACTION, 2nd Edition, Prentice Hall, Europe, 1998. 2. P. Insap Santoso, Interaksi Manusia dan Komputer : Teori dan Praktek, Andi Offset, Yogyakarta, 2004. 3. Raskin, J, The Human Interface, Addison Wesley, 2000 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.																																																																																																																																

Dosen Pengampu		Azis Suroni, S.Kom., M.Kom. Martini Dwi Endah Susanti, S.Kom., 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 memahami dan mengenal konsep dasar Interaksi Manusia dan Komputer	1. Pengantar Interaksi Manusia dan Komputer 2. Definisi dan ruang lingkup Interaksi Manusia dan Komputer, 3. Sejarah dan Evolusi Interaksi Manusia dan Komputer, 4. Komponen utama Interaksi Manusia Komputer	Kriteria: Partisipasi mahasiswa saat tanya jawab Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Presentasi, Diskusi kelompok 3x50		Materi: Pengantar IMK Pustaka: Dix, Alan et.al, HUMAN-COMPUTER INTERACTION, 2nd Edition, Prentice Hall, Europe, 1998.	3%
2	Mahasiswa mampu memahami pengguna dan psikologi pengguna	1. Menjelaskan Teori Kognitif dalam IMK 2. Memahami Model mental, Perception, cognition, action; 3. Memahami Karakteristik Pengguna, Persona dan Profil Pengguna	Kriteria: Partisipasi mahasiswa saat tanya jawab Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Presentasi Diskusi Kelompok dan Refleksi 3x50		Materi: Teori Kognitif IMK Pustaka: Dix, Alan et.al, HUMAN-COMPUTER INTERACTION, 2nd Edition, Prentice Hall, Europe, 1998.	3%
3	Mahasiswa mampu memahami prinsip usability, desain proses dan kemampuan manusia	1. Menjelaskan Prinsip usability 2. Membedakan kemampuan manusia dalam membuat desain yang baik dan buruk 3. Memahami penginderaan dan sistem motor yang terdapat manusia 4. Menjelaskan karakteristik memori 5. Menjelaskan proses, observasi dan pemecahan masalah dari manusia	Kriteria: Partisipasi mahasiswa saat tanya jawab Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Presentasi Diskusi Kelompok dan Refleksi 3x50		Materi: Teori Kognitif IMK Pustaka: Dix, Alan et.al, HUMAN-COMPUTER INTERACTION, 2nd Edition, Prentice Hall, Europe, 1998.	3%
4	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 representasi data	Kriteria: Penilaian terhadap pemilihan studi kasus yang diambil dan sistematisa penyelesaiannya dalam menggunakan analisis tugas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Presentasi Diskusi Kelompok dan Refleksi 3x50		Materi: Teori Kognitif IMK Pustaka: Dix, Alan et.al, HUMAN-COMPUTER INTERACTION, 2nd Edition, Prentice Hall, Europe, 1998.	10%

5	Mahasiswa mampu membuat desain dalam proses analisis tugas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan panduan dari 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 font 7. Memahami hal-hal yang terkait dengan warna dalam desain grafis 8. Menjelaskan Desain icon 9. Membuat sebuah desain pada proses analisis tugas 	<p>Kriteria: Partisipasi mahasiswa saat any jawaban dan penilaian selama proses pembuatan desain dalam analisis tugas.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Presentasi Diskusi Kelompok, pembelajaran berbasis proyek dengan tugas merancang interface dan refleksi 3x50		<p>Materi: Teori Kognitif IMK Pustaka: Dix, Alan et.al, <i>HUMAN-COMPUTER INTERACTION</i>, 2nd Edition, Prentice Hall, Europe, 1998.</p>	5%
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 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: Partisipasi mahasiswa saat any jawaban dan penilaian selama proses pembuatan desain dalam analisis tugas.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Presentasi, Diskusi, latihan, pembelajaran berbasis proyek dengan tugas menentukan ragam dialog untuk racangan nterface dan refleksi 3x50		<p>Materi: Teori Kognitif IMK Pustaka: Dix, Alan et.al, <i>HUMAN-COMPUTER INTERACTION</i>, 2nd Edition, Prentice Hall, Europe, 1998.</p>	10%
7	Mahasiswa mampu Mengembangkan wireframe low-fidelity	<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: Penggunaan wireframe dalam perancangan antarmuka pengguna</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Presentasi, Diskusi, refleksi 3x50		<p>Materi: Penggunaan wireframe dalam perancangan antarmuka pengguna Pustaka: P. Insap Santoso, <i>Interaksi Manusia dan Komputer : Teori dan Praktek</i>, Andi Offset, Yogyakarta, 2004.</p>	3%
8	Ujian Tengah Semester (UTS)	Kelompok membuat prototipe low-fidelity dari aplikasi mereka dan mengadakan uji coba awal untuk mendapatkan feedback.	<p>Kriteria: Penilaian Produk</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Penilaian Produk 3x50		<p>Materi: UTS Pustaka: P. Insap Santoso, <i>Interaksi Manusia dan Komputer : Teori dan Praktek</i>, Andi Offset, Yogyakarta, 2004.</p>	15%

9	Mahasiswa mampu memahami konsep desain visual dan pengembangan prototype high-fidelity	1. Menjelaskan prinsip desain visual 2. Menggunakan alat desain visual	Kriteria: Tanya jawab dan kreatifitas Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi, Diskusi, latihan dan refleksi 3x50		Materi: Desain Visual Pustaka: P. Insap Santoso, <i>Interaksi Manusia dan Komputer : Teori dan Praktek</i> , Andi Offset, Yogyakarta, 2004.	3%
10	Mahasiswa mampu memahami Metode dan Teknik Pengujian Usability	1. menganalisis hasil uji usability, 2. melakukan iterasi pada desain berdasarkan feedback, 3. mempersiapkan revisi.	Kriteria: Penilaian dalam presentasi hasil uji usability Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	menganalisis hasil uji usability, melakukan iterasi pada desain berdasarkan feedback, dan mempersiapkan revisi. 3x50		Materi: Desain Visual Pustaka: P. Insap Santoso, <i>Interaksi Manusia dan Komputer : Teori dan Praktek</i> , Andi Offset, Yogyakarta, 2004.	3%
11	Mahasiswa mampu memahami Metode dan Teknik Pengujian Usability	1. menganalisis hasil uji usability, 2. melakukan iterasi pada desain berdasarkan feedback, 3. mempersiapkan revisi.	Kriteria: Penilaian dalam presentasi hasil uji usability Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	menganalisis hasil uji usability, melakukan iterasi pada desain berdasarkan feedback, dan mempersiapkan revisi. 3x50		Materi: Desain Visual Pustaka: P. Insap Santoso, <i>Interaksi Manusia dan Komputer : Teori dan Praktek</i> , Andi Offset, Yogyakarta, 2004.	3%
12	Mahasiswa mampu memahami Metode dan Teknik Pengujian Usability	1. menganalisis hasil uji usability, 2. melakukan iterasi pada desain berdasarkan feedback, 3. mempersiapkan revisi.	Kriteria: Penilaian dalam presentasi hasil uji usability Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	menganalisis hasil uji usability, melakukan iterasi pada desain berdasarkan feedback, dan mempersiapkan revisi. 3x50		Materi: Desain Visual Pustaka: P. Insap Santoso, <i>Interaksi Manusia dan Komputer : Teori dan Praktek</i> , Andi Offset, Yogyakarta, 2004.	3%
13	Mahasiswa mampu melakukan finalisasi prototype high-fidelity dengan baik	1. Mampu melakukan finalisasi pada prototype high-fidelity 2. Mampu memastikan semua elemen antarmuka berfungsi dengan baik.	Kriteria: Melakukan finalisasi prototype Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	melakukan finalisasi pada prototype high-fidelity dan memastikan semua elemen antarmuka berfungsi dengan baik. 3x50		Materi: Finalisasi Prototype Pustaka: P. Insap Santoso, <i>Interaksi Manusia dan Komputer : Teori dan Praktek</i> , Andi Offset, Yogyakarta, 2004.	5%
14	Mahasiswa mampu menyusun dokumentasi proyek	1. Menyusun dokumentasi proyek 2. Melakukan Penelitian Pengguna 3. Mengembangkan prototype 4. Melakukan analisa hasil evaluasi	Kriteria: Diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi kelompok 3x50		Materi: Penyusunan Dokumentasi proyek Pustaka: Shneiderman, B, <i>Designing The User Interface</i> , 3rd Edition, Addison Wesley, 1998	3%
15	Mahasiswa mampu melakukan presentasi proyek	Mampu melakukan presentasi proyek	Kriteria: Diskusi kelas, Proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi dan Diskusi 3x50		Materi: Presentasi Proyek Pustaka: Sutcliffe, A. G., <i>HUMAN-COMPUTER INTERFACE DESIGN</i> , 2ND Edition, MacMillan, London, 1995.	13%

16	Ujian Akhir Semester (UAS)	Mampu melakukan presentasi proyek	Kriteria: Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi Proyek 3x50		Materi: Presentasi Proyek Pustaka: Newman, W. M and Lamming, M. G, <i>Interactive System Design</i> , Addison Wesley, Cambridge, Great Britain, 1995.	15%
----	----------------------------	-----------------------------------	---	---------------------------	--	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	46.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50.5%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	3%
		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. **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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 7 Oktober 2024

Koordinator Program Studi S1
Informatika (Kampus Kabupaten
Magetan)



BONDA SISEPHAPUTRA
NIDN 0710038801

UPM Program Studi S1 Informatika
(Kampus Kabupaten Magetan)



NIDN 0710038801

File PDF ini digenerate pada tanggal 6 Desember 2025 Jam 23:41 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

