

	<div> Universitas Negeri Surabaya  Fakultas Teknik  Program Studi S1 Teknik Informatika </div>										Kode Dokumen																																																																																																																																																																					
	<div> RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER </div>																																																																																																																																																																															
MATA KULIAH (MK)			KODE		Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER		Tgl Penyusunan																																																																																																																																																																				
Interaksi Manusia dan Komputer			5520203131		Mata Kuliah Wajib Program Studi		T=3 P=0 ECTS=4.77			1		7 September 2025																																																																																																																																																																				
OTORISASI			Pengembang RPS				Koordinator RMK				Koordinator Program Studi																																																																																																																																																																					
			Rifqi Abdillah				Ronggo Alit				PARAMITHA NERISAFITRA																																																																																																																																																																					
Model Pembelajaran		Project Based Learning																																																																																																																																																																														
Capaian Pembelajaran (CP)		<div> CPL-PRODI yang dibebankan pada MK </div> <div> <div>CPL-5</div> <div>Mampu mengkomunikasikan hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi informasi (SKI-02)</div> </div> <div> <div>CPL-6</div> <div>Mampu menganalisis, merancang, membangun, dan mengevaluasi antar muka pengguna dan aplikasi interaktif berdasarkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin (COM-01)</div> </div> <div> <div>CPL-7</div> <div>Kemampuan mendesain, mengimplementasikan, dan mengevaluasi solusi berbasis computing multi-platform yang memenuhi kebutuhan organisasi (COM-02)</div> </div> <div> Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) </div> <div> <div>CPMK - 1</div> <div>Mahasiswa mampu memahami konsep dasar interaksi manusia dan komputer serta prinsip-prinsip usability dan user experience.</div> </div> <div> <div>CPMK - 2</div> <div>Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan pengguna melalui metode evaluasi dan observasi yang sesuai.</div> </div> <div> <div>CPMK - 3</div> <div>Mahasiswa mampu membuat rancangan antarmuka pengguna sesuai dengan prosedur dan prinsip desain yang benar.</div> </div> <div> <div>CPMK - 4</div> <div>Mahasiswa mampu membuat dokumentasi rancangan antarmuka pengguna secara sistematis dan jelas.</div> </div> <div> <div>CPMK - 5</div> <div>Mahasiswa mampu mengintegrasikan aspek psikologis, ergonomi, serta faktor manusia dalam pengembangan antarmuka.</div> </div> <div> <div>CPMK - 6</div> <div>Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil perancangan antarmuka dengan menggunakan media dan teknik komunikasi yang tepat.</div> </div> <div> Matrik CPL - CPMK </div> <table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-5</th> <th>CPL-6</th> <th>CPL-7</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-6</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <div> Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK) </div> <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> </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> <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> </tr> <tr> <td>CPMK-6</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	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPMK-1		✓		CPMK-2		✓		CPMK-3			✓	CPMK-4	✓			CPMK-5			✓	CPMK-6	✓			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-6								✓								✓
CPMK	CPL-5	CPL-6	CPL-7																																																																																																																																																																													
CPMK-1		✓																																																																																																																																																																														
CPMK-2		✓																																																																																																																																																																														
CPMK-3			✓																																																																																																																																																																													
CPMK-4	✓																																																																																																																																																																															
CPMK-5			✓																																																																																																																																																																													
CPMK-6	✓																																																																																																																																																																															
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-6								✓								✓																																																																																																																																																																

<b>Deskripsi Singkat MK</b>		Mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer membahas tentang prinsip-prinsip dasar interaksi antara manusia dan komputer. Mahasiswa akan mempelajari konsep-konsep desain antarmuka, evaluasi pengguna, serta faktor-faktor psikologis yang memengaruhi interaksi pengguna dengan sistem komputer. Mata kuliah ini juga menekankan pentingnya user experience (UX) dan usability dalam pengembangan produk teknologi informasi. Tujuan dari mata kuliah ini adalah agar mahasiswa mampu merancang antarmuka yang mudah digunakan, efisien, dan memperhatikan kebutuhan pengguna sehingga dapat meningkatkan kualitas interaksi antara manusia dan komputer.					
<b>Pustaka</b>		<b>Utama :</b>					
		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, Cambridge, 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.					
		<b>Pendukung :</b>					
<b>Dosen Pengampu</b>		Aditya Prapanca, S.T., M.Kom. Ronggo Alit, M.M., M.T. Azis Suroni, S.Kom., M.Kom. Rifqi Abdillah, 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 menjelaskan pengertian, ruang lingkup, dan tujuan IMK serta urgensinya dalam pengembangan TI	1. Menjelaskan ruang Lingkup Mata Kuliah IMK 2. Menjelaskan mengapa dan apa IMK	<b>Kriteria:</b> Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 3 X 50	Diskusi daring tentang penerapan prinsip interaksi manusia dan komputer dalam produk teknologi terkini	<b>Materi:</b> Pengenalan prinsip interaksi manusia dan komputer, teori-teori IMK, pengaruh prinsip dan teori terhadap pengalaman pengguna <b>Pustaka:</b> Dix, Alan et.al, HUMAN-COMPUTER INTERACTION, 2nd Edition, Prentice Hall, Europe, 1998.	3%
2	Mahasiswa mampu menguraikan prinsip-prinsip antarmuka dalam interaksi manusia dan komputer	1. Menyebutkan siapa saja yang terlibat dalam IMK 2. Menjelaskan konsep dan dasar dari IMK	<b>Kriteria:</b> Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 3 X 50	Diskusi daring tentang penerapan prinsip interaksi manusia dan komputer dalam produk teknologi terkini	<b>Materi:</b> Pengenalan Prinsip Interaksi Manusia dan Komputer, Teori-teori Interaksi Manusia dan Komputer, Pengaruh Prinsip Terhadap Pengalaman Pengguna <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan	4%
3	Mahasiswa mampu menganalisis faktor kognitif manusia yang memengaruhi desain antarmuka	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	<b>Kriteria:</b> Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Tes	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 3 X 50	Diskusi daring tentang evaluasi antarmuka pengguna, Analisis studi kasus antarmuka pengguna	<b>Materi:</b> Prinsip desain interaksi, Metode evaluasi antarmuka pengguna, Analisis kebutuhan organisasi <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan	4%

4	Mahasiswa mampu mengidentifikasi perangkat interaktif dan menilai relevansinya terhadap kebutuhan pengguna	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan teknik Analisa Tugas</li> <li>2. Memahami jenis dari analisa tugas, sumber dan penggunaan informasi</li> <li>3. Memahami input dan output</li> <li>4. Memahami alat bantu pengumpulan data dan merepresentasikan data</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Penilaian terhadap pemilihan studi kasus yang diambil dan sistematika penyelesaiannya dengan menggunakan analisis tugas</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio</p>	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 3 X 50	Diskusi daring tentang studi kasus evaluasi antarmuka pengguna	<p><b>Materi:</b> Pengertian evaluasi antarmuka pengguna, Prinsip desain interaksi, Metode evaluasi antarmuka pengguna</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
5	Mahasiswa mampu membedakan ragam dialog/interaksi serta konteks penggunaannya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan panduan dan prinsip dalam membuat desain</li> <li>2. Menjelaskan bagaimana mendapatkan ide dalam membuat desain</li> <li>3. Menjelaskan tantangan dalam membuat desain yang baik dan bersaing</li> <li>4. Memahami prinsip desain grafik</li> <li>5. Memahami tipografi desain</li> <li>6. Menjelaskan pengaturan fonts</li> <li>7. Memahami hal-hal yang terkait dengan warna dalam desain grafik</li> <li>8. Menjelaskan desain icon</li> <li>9. Membuat sebuah desain pada proses analisis tugas</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Partisipasi mahasiswa saat tanya jawab dan penilaian selama proses pembuatan desain dalam analisis tugas.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio</p>	Presentasi, Diskusi, latihan, pembelajaran berbasis proyek dengan tugas merancang interface dan refleksi 3 X 50	Pengembangan prototipe desain antarmuka berbasis kebutuhan pengguna dan prinsip ergonomi	<p><b>Materi:</b> Pengertian desain antarmuka, Prinsip ergonomi dalam desain, Metode menciptakan prototipe desain</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
6	Mahasiswa mampu mendesain elemen dasar GUI sesuai prinsip desain antarmuka	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memahami desain dialog</li> <li>2. Menjelaskan dialog style</li> <li>3. Memahami command language dan konsep yang terkait seperti atribut, kelebihan, resiko, dan tujuan perancangan</li> <li>4. Mengenali bentuk WIMP, DM, PDA &amp; pen, Speech</li> <li>5. Menjelaskan jenis dan perancangan tools pada User Interface Software</li> <li>6. Menjelaskan user interface toolkit</li> <li>7. Menjelaskan GUI builder tools</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Partisipasi mahasiswa saat proses diskusi berlangsung dan laporan tertulis tentang ragam dialog yang akan digunakan untuk rancangan antar muka pengguna</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio</p>	Presentasi, Diskusi, latihan, pembelajaran berbasis proyek dengan tugas menentukan ragam dialog untuk racangan interface dan refleksi 3 X 50	Pengembangan prototipe desain antarmuka berbasis kebutuhan pengguna dan prinsip ergonomi	<p><b>Materi:</b> Pengertian prototipe desain antarmuka, Langkah-langkah menciptakan prototipe inovatif, Prinsip ergonomi dalam desain antarmuka</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
7	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menerapkan prinsip ergonomi dalam desain antarmuka	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan bagaimana merancang sebuah interface</li> <li>2. Memberikan gambaran tentang proses merancang sebuah interface</li> <li>3. Memilih model pendekatan</li> <li>4. Menentukan Komponen Antarmuka</li> <li>5. Menentukan ragam dialog</li> <li>6. Menggambarkan dokumentasi rancangan</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Memperhatikan jumlah ragam dialog yang digunakan dan jumlah LKT (lembar kerja tampilan) yang akan dibuat.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio, Tes</p>	Presentasi, Diskusi, latihan, pembelajaran berbasis proyek dengan tugas merancang sebuah tampilan dan refleksi 3 X 50	Diskusi daring tentang hasil pengujian pengguna yang telah dilakukan pada produk digital tertentu, Menganalisis masalah interaksi dan usabilitas pada produk digital melalui platform LMS	<p><b>Materi:</b> Pengujian Pengguna, Analisis Interaksi, Analisis Usabilitas, Identifikasi Masalah</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%

8	Mahasiswa mampu membuat prototipe sederhana dan mempresentasikan rancangan antarmuka awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.kebutuhan pengguna teridentifikasi</li> <li>2.rancangan antarmuka user-friendly</li> <li>3.pengujian antarmuka dilakukan</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Sesuai kunci jawaban  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Tes tulis 3 X 50	Diskusi daring tentang rancangan antarmuka pengguna yang dibuat	<b>Materi:</b> Pengenalan Rancangan Antarmuka Pengguna, Identifikasi Kebutuhan Pengguna, Pembuatan Wireframe, Pengujian Antarmuka <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	12%
9	Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan design thinking dan menerapkannya pada studi kasus	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Menjelaskan tentang peranti interaktif</li> <li>2.Menyebutkan macam-macam peranti interaktif</li> <li>3.Menyebutkan macam-macam peranti I/O</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Presentasi, Diskusi, latihan dan refleksi 3 X 50	Diskusi daring tentang hasil pengujian pengguna yang telah dilakukan, Menganalisis studi kasus terkait masalah interaksi dan usabilitas	<b>Materi:</b> Proses analisis hasil pengujian pengguna, Metode identifikasi masalah interaksi, Metode identifikasi masalah usabilitas <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
10	Mahasiswa mampu melakukan identifikasi kebutuhan serta membuat profil pengguna	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Memahami aspek ergonomik</li> <li>2.Mendeskripsikan stasiun kerja</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Presentasi, Diskusi, latihan dan refleksi 3 X 50	Diskusi daring tentang studi kasus evaluasi kelayakan, Penugasan membuat laporan analisis kelayakan	<b>Materi:</b> Faktor-faktor kelayakan teknologi interaksi, Metode evaluasi kelayakan, Studi kasus evaluasi kelayakan <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
11	Mahasiswa mampu menyusun skenario penggunaan dan memetakan analisis tugas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Memahami aspek kesehatan</li> <li>2.Menggambarkan desain ergonomik stasiun kerja</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Laporan tertulis dari tugas yang mendeskripsikan aspek ergonomik pada sebuah stasiun kerja  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Presentasi, Diskusi, latihan dan refleksi 3 X 50	Diskusi daring tentang studi kasus evaluasi teknologi interaksi, Penugasan membuat portofolio evaluasi kelayakan teknologi interaksi	<b>Materi:</b> Pengertian Evaluasi Teknologi Interaksi, Metode Evaluasi Kelayakan, Studi Kasus Evaluasi Teknologi Interaksi <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
12	Mahasiswa mampu membuat user flow dan user journey untuk menggambarkan alur interaksi pengguna	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kemampuan analisis kritis</li> <li>2.Kemampuan menciptakan solusi desain yang inovatif</li> <li>3.Kemampuan memperbaiki masalah usabilitas</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Laporan tertulis dari tugas yang mendeskripsikan teks dan pesan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Proses Desain UI Step 8 Menuliskan teks dan pesan dengan jelas: - Kata, kalimat, pesan, dan teks - Isi dan teks dalam halaman web 3 X 50		<b>Materi:</b> Analisis Usabilitas, Desain Kreatif, Penerapan Prinsip Usability <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

13	Mahasiswa mampu mengembangkan prototipe antarmuka sesuai kebutuhan dan prinsip desain	1.analisis studi kasus 2.penerapan teori dalam praktik nyata	<b>Kriteria:</b> Laporan tertulis dari tugas yang mendiskripsikan feedback, guidance, dan assistance  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Proses Desain UI Step 9 Memberikan feedback, guidance, dan assistance dengan efektif: - Menyediakan feedback dengan tepat - Guidance dan assistance 3 X 50		<b>Materi:</b> Pengenalan studi kasus, Teori dalam interaksi manusia dan komputer, Penerapan teori dalam praktik nyata <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan	6%
14	Mahasiswa mampu melaksanakan uji coba antarmuka dengan melibatkan pengguna	1.kebenaran penjelasan 2.kelengkapan penjelasan	<b>Kriteria:</b> Laporan tertulis dari rancangan antarmuka  <b>Bentuk Penilaian :</b> 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 3 X 50		<b>Materi:</b> Konsep teknologi interaktif, Pengaruh teknologi terhadap produktivitas, Pentingnya kepuasan pengguna dalam pengembangan teknologi <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan	6%
15	Mahasiswa mampu menyusun dokumentasi rancangan dan hasil evaluasi dalam bentuk case study sistematis	1.kelengkapan penjelasan 2.kebenaran penjelasan 3.tingkat komunikatif presentasi	<b>Kriteria:</b> Demonstrasi antarmuka kelompok  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes	Persentasi Tugas Besar dari setiap kelompok 3 X 50		<b>Materi:</b> Pengenalan Metodologi Penelitian, Teori Interaksi Manusia dan Komputer, Studi Kasus <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan	10%
16	Mahasiswa mampu mempresentasikan produk aplikasi hasil rancangan antarmuka secara profesional	1.Kemampuan membuat wireframe dengan baik 2.Kemampuan membuat mockup antarmuka pengguna 3.Kemampuan membuat user flow antarmuka pengguna	<b>Kriteria:</b> 1.kebenaran penjelasan 2.kelengkapan penjelasan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek. 3 X 50	Pengumpulan dokumentasi rancangan antarmuka pengguna melalui LMS	<b>Materi:</b> Pengertian dokumentasi antarmuka pengguna, Langkah-langkah membuat wireframe, Teknik membuat mockup antarmuka pengguna, Penerapan user flow dalam dokumentasi antarmuka pengguna <b>Pustaka:</b> Handbook Perkuliahan	15%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	26.84%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	47.17%
3.	Penilaian Portofolio	19.84%
4.	Tes	6.17%
		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 25 Desember 2024

Koordinator Program Studi S1  
Teknik Informatika



PARAMITHA NERISAFITRA  
NIDN 0729058902

UPM Program Studi S1 Teknik  
Informatika



NIDN 0707039601

File PDF ini digenerate pada tanggal 6 Desember 2025 Jam 13:35 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

