



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

Kode Dokumen
RPS/SI-FIK/302-02/2023

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	RUMPUN MK	BOBOT (SKS)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER	3 PKB 302	Sistem Informasi	T=3 P=0	3	28 Oktober 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI
	Lilis Nur Hayati, .S.Kom., .M.Eng		Lilis Nur Hayati, .S.Kom., .M.Eng		DR. Dolly Indra, S.Kom., M.M.SI.
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
	Sikap	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan [ST.06]			
	Pengetahuan	Menggunakan berbagai perangkat dan metoda untuk menganalisis aliran dan struktur informasi dalam proses organisasi. [PP.16]			
	Keterampilan Umum	Merancang sistem informasi sesuai dengan prinsip-prinsip user centred design. [KM.09]			
		Menganalisis kompleksitas yang berhubungan dengan pengelolaan perilaku kelompok dalam organisasi [KM.19]			
			Menjelaskan komponen organisasi, teknologi dan manusia dari sistem informasi. [KM.28]		
	Keterampilan Khusus	Mampu menjelaskan dan memahami konsep Human-Computer Interaction (HCI), prinsip usability, proses User Centered Design (UCD) , analisis tugas, prinsip desain dan penanganan kesalahan yang diimplementasikan ke dalam perancangan antarmuka aplikasi. [KK.21]			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	CPMK	Mahasiswa mampu mengimplementasikan Metode Perancangan Antarmuka Aplikasi, Pemodelan sistem dalam IMK dan Prinsip UCD (User Centered Design)			
	CPL ⇒ Sub-CPMK				
CPL-1	Menguasai teori tentang Ruang Lingkup Mata Kuliah dan konsep dasar dari IMK				
CPL-2	Menguasai teori Ragam Dialog dan jenis-jenis analisa tugas, Desain, Prototyping dan analisis Situs Website, CSCW dan Visualisasi Informasi				
CPL-3	Menguasai dan dapat melakukan pencegahan dan memperbaiki kesalahan terhadap help dokumentation				
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer memberikan pemahaman tentang konsep Human-Computer Interaction (HCI), prinsip usability, proses User Centered Design (UCD) , analisis tugas, prinsip desain dan penanganan kesalahan yang diimplementasikan ke dalam perancangan antarmuka aplikasi.				
Bahan Kajian / Materi	1. Pendahuluan Interaksi Manusia dan Komputer - Ruang Lingkup IMK				

Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Defenisi IMK - Yang terlibat dalam IMK - Mengetahui konsep dan dasar dari IMK <p>2. Prinsip Usability</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prinsip-prinsip usability - kemampuan manusia yang baik versus yang buruk - Proses User-centered Design (UCD) - Kapasitas Manusia <p>3. Analisis Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Overview, utility - jenis-jenis analisa tugas - Sumber dan penggunaan - Data I/O - merepresentasikan data - evaluasi (evaluasi heuristik, discount usability testing, cognitive walkthrough, pemodelan user, model kognitif, interpretive evaluation) <p>4. Desain</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prinsip Design - ide dalam membuat design - tantangan dalam membuat design - contoh design dalam kehidupan sehari-hari - disain grafik <p>5. Prototyping</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rapid prototyping - Dimensi Prototyping - Terminologi prototyping, Metode prototyping, deskripsi desain, sketsa, storyboard, skenario, prototyping tools <p>6. Dialog</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desain Dialog - Dialog style - User Interface Software <p>7. Penanganan Kesalahan & Help-Dokumentasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jenis-Jenis Kesalahan dan Slip - Pencegahan Kesalahan - Petunjuk Memperbaiki Kesalahan <p>8. Evaluasi</p>
---------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan evaluasi empiris - Perancangan eksperimen (Hipotesa, Variabel, dan Rancangan dan Paradigma) - Partisipasi, IRB dan Etika Pengumpulan Data - Analisa Data dan Interpretasi Hasil <p>9. Website</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifikasi pengguna dan tujuan - Mengorganisasikan isi website (5 atribut kegunaan) - Analisis Situs <p>10. CSCW dan Ubiquitous Computing</p> <ul style="list-style-type: none"> - Systems-Groupware - Area ubiquitous <p>11. Visualisasi Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan Visualisasi Informasi - Hirarki Visualisasi - Audio - User interface agent (pendekatan, autonomous) <p>12. Manipulasi Langsung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Defenisi Manipulasi Langsung - Aspek Kognitif Manipulasi Langsung - Fase pada Proses Manipulasi langsung <ol style="list-style-type: none"> 1. Keuntungan dan kerugian Manipulasi langsung
Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. <p>Pendukung :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Galitz, W. O, The Essential Guide to User Inteface Design : An Introduction to GUI Design Principles and Techniques, John Wiley & Sons, Canada, 1996. 2. Johnson, P., HUMAN-COMPUTER INTERACTION : Psychology, Task Analysis and Software Engineering, McGraw-Hill, England UK, 1992. 3. Newman, W. M and Lamming, M. G, Interactive System Design, Addison Wesley, Cambrigde, Great Britain, 1995. 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	Lilis Nur Hayati, S.Kom.,M.Eng. Irawati,.S.Kom.,.M.T

		Harlinda L, S.Kom, M.Kom, MM					
Matakuliah Syarat		Sistem dan Teknologi Informasi, Konsep Sistem Informasi, Pemrograman Web, Desain Grafis, Analisa Perancangan Sistem Informasi, Multimedia Sistem,					
Mg Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bentuk 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 mengetahui ruang lingkup konsep dasar dari Interaksi Manusia dan Komputer	Ketepatan menjelaskan definisi dan Ruang lingkup IMK dan konsep HCI (<i>Human Computer Interaction</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume terkait ruang lingkup konsep dasar dari Interaksi Manusia dan Komputer 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), dan Resitasi Teori : 1(3x50")	-	Kontrak Kuliah & konsep dasar dari Interaksi Manusia dan Komputer [1]	5
2	Mahasiswa mampu memahami prinsip usability	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan tentang prinsip Usability 2. Membedakan Kemampuan manusia yang baik vs. yang buruk 3. Menguraikan Proses User-centered Design (UCD) 4. Menguraikan Kapasitas manusia, penginderaan (penglihatan, pendengaran, perabaan, sistem motor, Memory (STM, LTM), Proses kognitif : atensi pilih, pembelajaran, menyelesaikan masalah, bahasa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat Presentasi Kelompok - resume terkait prinsip Usability Review <i>textbook</i> 	Kuliah, Diskusi, <i>Cooperative Learning</i> , dan Resitasi Teori : 1(3x50")		prinsip usability [1,2,3,4,5]	5

3	Mahasiswa mampu memahami tentang Analisis Tugas	<p>Ketepatan Menjelaskan Overview, utility</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjabarkan Jenis-jenis analisa tugas • Menerangkan Sumber dan penggunaan • menggambarkan Data I/ O • Merepresentasikan data • Menentukan evaluasi heuristik • Menerapkan discount usability testing, cognitive walkthrough • Mengkonsepkan pemodelan user Model Kognitif : GOMS, CCT, • Menerapkan Context-based , Interpretive evaluation (observasi, ethnography) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi Kelompok - Membuat resume Analisis Tugas - Review textbook 	<p>Kuliah, <i>Problem Based Learning, Cooperative Learning</i>, dan Resitasi</p> <p>Teori : 1(3x50")</p>		<p>Analisis Tugas [1,2,3,4,5]</p>	5
4	Mahasiswa mampu memahami konsep prototyping	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Menjelaskan Rapid Prototyping <ul style="list-style-type: none"> ○ Menjelaskan Dimensi Prototyping (Representasi, Ruang Lingkup, Executability, Tahapan) ○ Menguraikan Terminologi Prototyping • menggali Metode Rapid Prototyping <ul style="list-style-type: none"> ○ mengaitkan Deskripsi Desain, Sketsa, Storyboard, Skenario, Prototyping Tools 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi Kelompok - Membuat resume konsep prototyping - Review textbook 	<p>Kuliah, <i>Problem Based Learning, Cooperative Learning</i>, dan Resitasi</p> <p>Teori : 1(3x50")</p>		<p>konsep prototyping [1,2,3,4,5]</p>	5
5	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami Ragam Dialog	<p>Ketepatan menjelaskan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desain Dialog - Memahami Dialog Style, Command Language, WIMP, Direct Manipulation (DM), PDA & Pen , Speech dan bahasa natural - Memahami User Interface 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi Kelompok 	<p>Kuliah, <i>Problem Based Learning, Cooperative Learning</i>, dan Resitasi</p> <p>Teori : 1(3x50")</p>		<p>Ragam Dialog [1,2,3,4,5]</p>	5

		Software	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume Ragam Dialog - Review <i>textbook</i> 				
6	Mahasiswa mampu memahami desain proses	<p>Ketepatan menjelaskan Menjelaskan Prinsip Design</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menguraikan Ide dalam membuat design • Memperkirakan Tantangan dalam membuat design • Membangun Contoh design dalam kehidupan sehari-hari • Menentukan Desain Grafik ,Filosofi Desain, Prinsip Desain Grafik, Pembuatan User Interface, Teknik Koding, Tipografi (<i>typography</i>), Fonts, Warna (atribut, asosiasi) <p>Menentukan desain icon</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi Kelompok - Membuat resume Prinsip Desain - <i>Review textbook</i> 	Kuliah, <i>Problem Based Learning, Cooperative Learning</i> , dan Resitasi Teori : 1(3x50")		Prinsip Desain [1,2,3,4,5]	5
7	Mahasiswa mampu menggambarkan PENANGANAN KESALAHAN & HELP-DOKUMENTASI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan Menjelaskan Jenis-jenis kesalahan dan slip 2. Memahami Petunjuk pencegahan kesalahan 3. Memahami Petunjuk memperbaiki kesalahan 4. Menguraikan Jenis dokumen dan alat bantu 5. Menentukan Pengaturan dokumen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi Kelompok - Membuat resume Penanganan Kesalahan & Help Dokumentasi - <i>Review textbook</i> 	Kuliah, <i>Problem Based Learning, Cooperative Learning</i> , dan Resitasi Teori : 1(3x50")		Penanganan Kesalahan & Help Dokumentasi [1,2,4]	5
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester						5

9-10	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami teknik-teknik dalam mengevaluasi data	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Menjelaskan Pengenalan Evaluasi Empiris • Menggambarkan Perancangan Eksperimen, Hipotesa, Variabel, Rancangan dan Paradigma • Memahami Partisipasi, IRB dan Etika • Merangkum Pengumpulan Data, Teknik, Metode, Trik, Data Objektif, Data Subjektif, Kuesioner, wawancara <p>1.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi Kelompok - Membuat resume teknik-teknik dalam mengevaluasi data - <i>Review textbook</i> 	Kuliah, <i>Problem Based Learning, Cooperative Learning</i> , dan Resitasi Teori : 2 (3x50")		teknik-teknik dalam mengevaluasi data [1,2,5]	15
11	Mahasiswa mampu memahami dan menganalisis sebuah situs Website	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan Menjelaskan Identifikasi pengguna dan tujuan - Menguraikan Mengorganisasikan isi website (5 atribut kegunaan) <p>1. Menggambarkan Analisis situs</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi Kelompok - Membuat resume menganalisis sebuah situs Website - <i>Review textbook</i> 	Kuliah, <i>Problem Based Learning, Cooperative Learning</i> , dan Resitasi Teori : 1 (3x50")		menganalisis sebuah situs Website [1,5]	10
12	Mahasiswa mampu memahami komunikasi dalam kelompok dan pemrosesan yang ubiquitous)	Ketepatan dalam menjelaskan komunikasi kelompok, taksonomi dan CSCW	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: 	Kuliah, <i>Project Based Learning</i> dan <i>Collaborative Learning</i> Teori : 1 (3x50")		komunikasi dalam kelompok dan pemrosesan yang ubiquitous [1,2]	15

			<ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume komunikasi dalam kelompok dan pemrosesan yang ubiquitous - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 				
13	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan konsep dasar Aspek kognitif manipulasi langsung dan penerapannya	1. Ketepatan menjelaskan konsep dasar Aspek kognitif manipulasi langsung dan penerapannya	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume konsep dasar Aspek kognitif manipulasi langsung dan penerapannya - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 	Kuliah, <i>Cooperative Learning</i> , dan <i>Project Based Learning</i> Teori : 1 (3x50")		konsep dasar Aspek kognitif manipulasi langsung dan penerapannya [1,2,3,4]	10
14	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						10



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER				
KODE	3 PKB 302	SKS	3	SEMESTER	3
DOSEN PENGAMPU	Lilis Nur Hayati, S.Kom, M.Eng				
BENTUK TUGAS	WAKTU Pengerjaan Tugas				
Tugas Individu Mahasiswa Tugas membuat rangkuman	120 menit				
JUDUL TUGAS					
Tugas Pembelajaran I					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu memahami dan mengetahui ruang lingkup konsep dasar dari Interaksi Manusia dan Komputer					
DESKRIPSI TUGAS					
<ul style="list-style-type: none">Membuat resume terkait ruang lingkup konsep dasar dari Interaksi Manusia dan Komputer, yang terlibat di IMK dan konsep dasar					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan skripsi dan buku referensi					
b. Bentuk Luaran: Laporan hasil resume tentang ruang lingkup konsep dasar dari Interaksi Manusia dan Komputer dan Komputer, yang terlibat di IMK dan konsep dasar					
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
Ketepatan menjelaskan definisi, ruang lingkup konsep dasar dari Interaksi Manusia dan Komputer dan Komputer, yang terlibat di IMK dan konsep dasar					
JADWAL PELAKSANAAN					
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.					
LAIN-LAIN					

DAFTAR RUJUKAN
1) Dix, Alan et.al, <i>HUMAN-COMPUTER INTERACTION</i> , 2nd Edition, Prentice Hall, Europe, 1998. 2) P. Insap Santoso, <i>Interaksi Manusia dan Komputer : Teori dan Praktek</i> , Andi Offset, Yogyakarta, 2004.



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER				
KODE	3 PKB 302	SKS	3	SEMESTER	3
DOSEN PENGAMPU	Lilis Nur Hayati, S.Kom, M.Eng				
BENTUK TUGAS	WAKTU Pengerjaan Tugas				
Tugas tim mahasiswa mendiskusikan dan membuat rangkuman materi sesuai dengan pembagian kelompok	360 menit				
JUDUL TUGAS	Tugas Pembelajaran II				
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	Mahasiswa mampu memahami materi: <ol style="list-style-type: none">1. Prinsip-prinsip Usability2. Jenis-jenis analisa tugas dan Sumber dan penggunaan Data I/ O3. Prinsip Design dan Menguraikan Ide dalam membuat design4. Rapid Prototyping5. Desain Dialog6. Jenis-jenis kesalahan dan slip dan Petunjuk pencegahan kesalahan7. Evaluasi Empiris8. Mengorganisasikan isi website (5 atribut kegunaan)				
DESKRIPSI TUGAS	Setiap tim kelompok mahasiswa mendiskusikan materi dan yang sesuai dengan sub CPMK. Setelah itu, hasil resume akan didiskusikan dalam tiap pertemuan				
METODE Pengerjaan Tugas	<ol style="list-style-type: none">1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi.2. Cooperative <i>learning</i>, melaksanakan diskusi sesuai sub CPMK per kelompok.				
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					

a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan skripsi dan buku referensi

b. Bentuk Luaran:

Laporan hasil resume dan diskusi sesuai sub CPMK per kelompok

INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN

Ketepatan menjelaskan dan menguraikan Prinsip-prinsip Usability, Jenis-jenis analisa tugas dan Sumber dan penggunaan Data I/ O , Prinsip Design dan Menguraikan Ide dalam membuat design, Rapid Prototyping , Desain Dialog , Jenis-jenis kesalahan dan slip dan Petunjuk pencegahan kesalahan, Evaluasi Empiris, Mengorganisasikan isi website (5 atribut kegunaan)

JADWAL PELAKSANAAN

Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.

LAIN-LAIN

DAFTAR RUJUKAN

- 1) Dix, Alan et.al, **HUMAN-COMPUTER INTERACTION**, 2nd Edition, Prentice Hall, Europe, 1998.
- 6) Sutcliffe, A. G., **HUMAN-COMPUTER INTERFACE DESIGN**, 2ND Edition, MacMillan, London, 1995.



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER				
KODE	3 PKB 302	SKS	3	SEMESTER	3
DOSEN PENGAMPU	Lilis Nur Hayati, .S.Kom., .M.Eng				
BENTUK TUGAS	WAKTU Pengerjaan Tugas				
Tugas tim mahasiswa menerapkan komunikasi dalam kelompok dan pemrosesan yang ubiquitous dan konsep dasar Aspek kognitif manipulasi langsung dan penerapannya	360 menit				
JUDUL TUGAS					
Tugas Pembelajaran III					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
a. Systems-Groupware b. Area ubiquitous c. Manipulasi Langsung d. Aspek Kognitif Manipulasi Langsung e. Fase pada Proses Manipulasi langsung f. Keuntungan dan kerugian Manipulasi langsung					
DESKRIPSI TUGAS					
Setiap tim kelompok menerapkan komunikasi dalam kelompok dan pemrosesan yang ubiquitous dan konsep dasar Aspek kognitif manipulasi langsung dan penerapannya . Setelah itu, hasil resume akan didiskusikan dalam tiap pertemuan					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi. 2. <i>Project Based Learning</i> dan <i>Collaborative Learning</i> , melaksanakan diskusi sesuai sub CPMK per kelompok.					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan skripsi dan buku referensi b. Bentuk Luaran: Laporan hasil resume dan diskusi sesuai sub CPMK per kelompok					

INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN	
Menerapkan Systems-Groupware, Area ubiquitous, Manipulasi Langsung, Aspek Kognitif Manipulasi Langsung, Fase pada Proses Manipulasi langsung, Keuntungan dan kerugian Manipulasi langsung	
JADWAL PELAKSANAAN	
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.	
LAIN-LAIN	
DAFTAR RUJUKAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Dix, Alan et.al, <i>HUMAN-COMPUTER INTERACTION</i>, 2nd Edition, Prentice Hall, Europe, 1998. 2) P. Insap Santoso, <i>Interaksi Manusia dan Komputer : Teori dan Praktek</i>, Andi Offset, Yogyakarta, 2004. 3) Newman, W. M and Lamming, M. G, <i>Interactive System Design</i>, Addison Wesley, Cambrigde, Great Britain, 1995. 4) Raskin, J, <i>The Human Interface</i>, Addison Wesley, 2000 	

KRITERIA PENILAIAN

Penilaian dilakukan atas komponen-komponen tersebut di atas. Nilai akhir yang diperoleh Mahasiswa merupakan rata-rata dari perolehan tiap komponen dengan melibatkan bobot masing-masing. Secara keseluruhan nilai ini mencerminkan tingkat keseriusan dalam proses dan hasil kerja yang diperoleh sampai dengan berakhirnya masa perkuliahan mata kuliah (yaitu sampai dengan pelaksanaan UAS).

E	Merupakan perolehan mahasiswa yang tidak membuat <i>logbook</i> atau tidak mengikuti UTS atau tidak mengikuti UAS atau kehadirannya kurang dari 70%
D	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan seadanya, tidak memiliki kemauan dan tanggung jawab untuk memahami materi pada konteks mata kuliah ini
C-	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan seadanya, tidak fokus dalam memahami materi sehingga hanya mampu menyelesaikan sebagian dari masalah itupun dengan akurasi yang buruk
C	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan cukup baik, berusaha memahami materi namun kurang persisten sehingga baru mampu menyelesaikan sebagian dari masalah dengan akurasi yang kurang
C+	merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, berusaha memahami materi namun kurang persisten sehingga baru mampu menyelesaikan sebagian masaah dengan akurasi cukup
B-	merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi cukup
B	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi bagus
B+	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi bagus
A-	merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik, memiliki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi, mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi sangat baik.
A	merupakan perolehan mahasiswa superior, yaitu mereka yang mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik bahkan tertantang, untuk memahami lebih jauh, memilki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi, mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi sempurna bahkan mampu mengenali masalah nyata pada masyarakat/industri dan mampu mengusulkan konsep solusinya.

RUBRIK PENILAIAN		
JENJANG /GRADE	ANGKA /SKOR	DESKRIPSI INDIKATOR KERJA
A	86-100	a. Mahasiswa mampu melakukan analisis prinsip usability, proses User Centered Design (UCD)
		b. Mahasiswa mampu menganalisa tugas, prinsip desain dan penanganan kesalahan yang diimplementasikan ke dalam perancangan antarmuka aplikasi
		c. Mahasiswa mampu menerapkan konsep Human-Computer Interaction (HCI)
		d. Mahasiswa mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
A-	81 – 85	a. Mahasiswa mampu melakukan analisis prinsip usability, proses User Centered Design (UCD)
		b. Mahasiswa mampu menganalisa tugas, prinsip desain dan penanganan kesalahan yang diimplementasikan ke dalam perancangan antarmuka aplikasi
		c. Mahasiswa cukup menerapkan konsep Human-Computer Interaction (HCI)
		d. Mahasiswa mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
B+	76 – 80	a. Mahasiswa cukup mampu melakukan analisis prinsip usability, proses User Centered Design (UCD)
		b. Mahasiswa mampu menganalisa tugas, prinsip desain dan penanganan kesalahan yang diimplementasikan ke dalam perancangan antarmuka aplikasi
		c. Mahasiswa mampu menerapkan konsep Human-Computer Interaction (HCI)
		d. Mahasiswa mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
B	71 – 75	a. Mahasiswa cukup mampu melakukan analisis prinsip usability, proses User Centered Design (UCD)
		b. Mahasiswa cukup mampu menganalisa tugas, prinsip desain dan penanganan kesalahan yang diimplementasikan ke dalam perancangan antarmuka aplikasi
		c. Mahasiswa mampu menerapkan konsep Human-Computer Interaction (HCI)
		d. Mahasiswa mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
B-	66 – 70	a. Mahasiswa cukup mampu melakukan analisis prinsip usability, proses User Centered Design (UCD)
		b. Mahasiswa cukup mampu menganalisa tugas, prinsip desain dan penanganan kesalahan yang

		diimplementasikan ke dalam perancangan antarmuka aplikasi
		c. Mahasiswa cukup mampu menerapkan konsep Human-Computer Interaction (HCI)
		d. Mahasiswa mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
C+	61 – 65	a. Mahasiswa cukup mampu melakukan analisis prinsip usability, proses User Centered Design (UCD)
		b. Mahasiswa cukup mampu menganalisa tugas, prinsip desain dan penanganan kesalahan yang diimplementasikan ke dalam perancangan antarmuka aplikasi
		c. Mahasiswa cukup mampu menerapkan konsep Human-Computer Interaction (HCI)
		d. Mahasiswa mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
C	51 – 60	a. Mahasiswa cukup mampu melakukan analisis prinsip usability, proses User Centered Design (UCD)
		b. Mahasiswa cukup mampu menganalisa tugas, prinsip desain dan penanganan kesalahan yang diimplementasikan ke dalam perancangan antarmuka aplikasi
		c. Mahasiswa cukup mampu menerapkan konsep Human-Computer Interaction (HCI)
		d. Mahasiswa cukup melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
D	45 – 50	a. Mahasiswa kurang mampu melakukan analisis prinsip usability, proses User Centered Design (UCD)
		b. Mahasiswa kurang mampu menganalisa tugas, prinsip desain dan penanganan kesalahan yang diimplementasikan ke dalam perancangan antarmuka aplikasi
		c. Mahasiswa kurang mampu menerapkan konsep Human-Computer Interaction (HCI)
		d. Mahasiswa cukup melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
E	<45	a. Mahasiswa Tidak mampu melakukan analisis prinsip usability, proses User Centered Design (UCD)
		b. Mahasiswa Tidak mampu menganalisa tugas, prinsip desain dan penanganan kesalahan yang diimplementasikan ke dalam perancangan antarmuka aplikasi
		c. Mahasiswa Tidak mampu menerapkan konsep Human-Computer Interaction (HCI)
		d. Mahasiswa cukup melakukan presentasi tugas akhir dengan baik

Pengertian 1 sks dalam BENTUK PEMBELAJARAN			Jam
a	Kuliah, Responsi, Tutorial		
	Tatap Muka	Penugasan Terstruktur	Belajar Mandiri
	50 menit/minggu/semester	60 menit/minggu/semester	60 menit/minggu/semester
			2,83
b	Seminar atau bentuk pembelajaran lain yang sejenis		
	Tatap muka	Belajar mandiri	
	100 menit/minggu/semester	70 menit/minggu/semester	
			2,83
c	Praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara		
	170 menit/minggu/semester		2,83

No	Metode Pembelajaran Mahasiswa	Kode	Keterangan
1	<i>Small Group Discussion</i>	SGD	Proses pembelajaran dengan melakukan diskusi kelompok kecil tujuannya agar peserta didik memiliki ketrampilan memecahkan masalah terkait materi pokok dan persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
2	<i>Role-Play & Simulation</i>	RPS	Aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. <i>Role-play</i> berdasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari.
3	<i>Discovery Learning</i>	DL	Model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.
4	<i>Self-Directed Learning</i>	SDL	Model yang dilakukan oleh individu untuk dirinya sendiri dan bahwa hasil belajar maksimal diperoleh apabila siswa bekerja menurut kecepatannya sendiri, terlibat aktif dalam melaksanakan berbagai tugas belajar khusus, dan mengalami keberhasilan dalam belajar.
5	<i>Cooperative Learning</i>	CoL	Bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang

No	Metode Pembelajaran Mahasiswa	Kode	Keterangan
			tingkat kemampuannya berbeda.
6	<i>Collaborative Learning</i>	CbL	Pembelajaran kolaboratif dapat menyediakan peluang untuk menuju pada kesuksesan praktek-praktek pembelajaran. Sebagai teknologi untuk pembelajaran (<i>technology for instruction</i>), pembelajaran kolaboratif melibatkan partisipasi aktif para siswa dan meminimisasi perbedaan-perbedaan antar individu.
7	<i>Contextual Learning</i>	CtL	Pembelajaran yang mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupan.
8	<i>Project Based Learning</i>	PjBL	Model pembelajaran berbasis proyek (<i>project based learning</i>) adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran. Dalam kegiatan ini, siswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan sintesis informasi untuk memperoleh berbagai hasil belajar (pengetahuan, keterampilan, dan sikap).
9	<i>Problem Based Learning & Inquiry</i>	PBL	Metode pembelajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui penyelidikan, sehingga melatih peserta didik untuk kreatif dan berpikir kritis untuk menemukan sendiri suatu pengetahuan. Akhir dari metode <i>inquiry learning</i> adalah peserta didik mampu menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya berdasarkan fakta-fakta yang ada.
10	Atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.		

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, keterampilan umum, keterampilan 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-CP 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. 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 (SGD), 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.