



Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas
DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRO

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

| MATA KULIAH (MK) | KODE | Rumpun MK | BOBOT (sks) | | SEMESTER | Tgl Penyusunan |
|-----------------------------------|--|--|---------------------------|------------|-------------------------------------|----------------|
| Interaksi Manusia Komputer | EE235255 | | T=2 | P=0 | 2 (pilihan) | 30 Nov 2022 |
| OTORISASI | Pengembang RPS | | Koordinator RMK | | Ketua PRODI | |
| | Dr. Eko Mulyanto Yuniarno | | Dr. Eko Mulyanto Yuniarno | | Ronny Mardiyanto, S.T., M.T., Ph.D. | |
| Capaian Pembelajaran (CP) | CPL-PRODI yang dibebankan pada MK | | | | | |
| | CPL 2 | Mampu mengembangkan teori/ konsepsi/ gagasan baru dan memecahkan permasalahan ipteks dalam bidang keilmuan nya melalui riset dengan pendekatan inter, multi dan transdisiplin hingga menghasilkan karya kreatif, original, dan teruji, serta mendapat pengakuan nasional dan internasional. | | | | |
| | CPL 3 | Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan. | | | | |
| | CPL 4 | Mampu menguasai filosofi yang mendasari konsep, prosedur, prinsip keilmuan, prinsip rekayasa, dan pengetahuan faktual untuk mengembangkan prosedur dan strategi yang diperlukan pada analisis dan perancangan sistem terkait bidang teknik elektro menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. | | | | |
| | Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) | | | | | |
| | CPMK-1 | Menguasai konsep-konsep dan metode yang berhubungan dengan interaksi manusia dan komputer | | | | |
| | CPMK-2 | Menguasai berbagai media dan macam gaya interaksi manusia komputer | | | | |
| | CPMK-3 | Menguasai algoritma dan metoda untuk pengelompokan data berdasarkan fitur yang telah ditemukan. | | | | |
| | CPMK-4 | Mampu melakukan Task Centered User Interface Design (TCUID) | | | | |
| | CPMK-5 | Mampu melakukan Lo-fi dan Hi-fi Prototyping | | | | |
| CPMK-6 | Mampu membangun rancangan antarmuka dengan menggunakan visual programmng | | | | | |

| | | | | | |
|--|--|--|--------------|--------------|--------------|
| | | Matrik CPL - CPMK | | | |
| | | CPMK | CPL-2 | CPL-3 | CPL-4 |
| | | CPMK-1 | | V | |
| | | CPMK-2 | | V | V |
| | | CPMK-3 | | V | V |
| | | CPMK-4 | | V | V |
| | | CPMK-5 | V | V | V |
| | | CPMK-6 | V | V | V |
| Deskripsi Singkat MK | Pada mata kuliah ini, mahasiswa akan mempelajari tentang berbagai macam Interaksi antara komputer dengan Manusia beserta teori dan teknologi pendukungnya. Topik yang diajarkan meliputi sejarah Interaksi Komputer Manusia, media pendukung interaksi, prinsip-prinsip usability, prototyping dan bahasa alami. | | | | |
| Bahan Kajian: Materi Pembelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian dan sejarah Interaksi Komputer Manusia. Termasuk penjelasan faktor komputer dan faktor manusia 2. Media Interaksi Manusia Komputer 3. Berbagai macam gaya interaksi dan contohnya 4. Paradigma penggunaan komputer 5. Task Centered User Interface Design (TCUID) 6. Lo-fi dan Hi-fi Prototyping 7. Visual Programming untuk antarmuka | | | | |
| Pustaka | Utama : | | | | |
| | | [1]. Human-Computer Interaction (3rd Edition), Prentice Hall; December 20, 2003 by Alan Dix, Janet E. Finlay, Gregory D. Abowd, Russell Beale | | | |
| | Pendukung : | | | | |
| | | [1]. The Human-Computer Interaction Handbook Fundamentals, Evolving Technologies, and Emerging Applications Second Edition, Andrew Sears and Julie A. Jacko. | | | |
| | | [2]. GUI Bloopers 2.0, Common User Interface Design Don'ts and Dos, Jeff Johnson, ELSEVIER | | | |
| Dosen Pengampu | | | | | |
| Matakuliah syarat | - | | | | |

| 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 (<i>offline</i>) | Daring (<i>online</i>) | | |
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| 1 | Mampu memahami dan menjelaskan pengertian serta sejarah Interaksi Komputer Manusia | Ketepatan dalam menjelaskan pengertian serta sejarah interaksi manusia dengan komputer | Diskusi | Kuliah dan diskusi Interaktif 3 x 50 menit = 150 menit | | Pengertian dan sejarah Interaksi Komputer Manusia | 5% |
| 2-3 | Mampu menyebutkan dan menjelaskan media dalam interaksi manusia komputer | Ketepatan dalam menyebutkan dan menjelaskan media interaksi manusia komputer | Diskusi | Kuliah dan diskusi Interaktif 3 x 50 menit = 150 menit | | Media interaksi mahasiswa dan komputer | 5% |
| 4-5 | Mampu memahami dan menjelaskan gaya interaksi | Ketepatan dalam menjelaskan serta memberikan contoh gaya interaksi. | Diskusi | Kuliah dan diskusi Interaktif 3 x 50 menit = 150 menit | | Berbagai macam gaya interaksi dan contohnya | 5% |
| 6-7 | Mampu memahami dan menjelaskan paradigma penggunaan komputer | Ketepatan dalam menjelaskan paradigma | Diskusi | Kuliah dan diskusi Interaktif 3 x 50 menit = 150 menit | | Paradigma Penggunaan Komputer | 5% |

| | | | | | | | |
|--------------|---|--|--------------------|--|--|---|-----|
| | | penggunaan komputer | | | | | |
| 8 | Evaluasi Akhir Semester | | Presentasi | Kuliah dan diskusi Interaktif 3 x 50 menit = 150 menit | | | 20% |
| 9-10 | Mampu memahami dan menerapkan Task Centered User Interface Design (TCUID) | Ketepatan mahasiswa dalam menerapkan Task Centered User Interface Design (TCUID) | Presentasi Project | Presentasi 3 x 50 menit = 150 menit | | Task Centered User Interface Design (TCUID) | 10% |
| 11-12 | Mampu memahami dan menerapkan Lo-fi dan Hi-fi Prototyping | Ketepatan mahasiswa dalam menerapkan Lo-fi dan Hi-fi Prototyping | Presentasi Project | Presentasi 3 x 50 menit = 150 menit | | Lo-fi dan Hi-fi Prototyping | 10% |
| 13-15 | Mampu melakukan Visual Programming untuk antarmuka | Ketepatan mahasiswa dalam menggunakan tools dalam visual programming untuk antarmuka | Presentasi Project | Presentasi 3 x 50 menit = 150 menit | | Visual Programming untuk antarmuka | 10% |
| 16 | Evaluasi Akhir Semester | Ketepatan mahasiswa dalam menganalisis | Presentasi Project | Kuliah dan diskusi Interaktif 3 x 50 menit = 150 menit | | Evaluasi Akhir Semester | 30% |

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | dan memberikan solusi permasalahan interaksi manusi komputer | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|

Tabel Rencana Asesmen dan Evaluasi

| Rencana Evaluasi | CPMK-1 | CPMK-2 | CPMK-3 | CPMK-4 | CPMK-5 | CPMK-6 | Total |
|--------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|
| Tugas | 5 | 5 | 5 | 5 | 0 | 0 | 20 |
| Evaluasi Tengah Semester | 0 | 5 | 5 | 5 | 5 | 0 | 20 |
| Presentasi | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 20 |
| Evaluasi Akhir Semester | 6 | 6 | 6 | 6 | 8 | 8 | 40 |
| TOTAL | 20 | 15 | 15 | 20 | 15 | 15 | 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, 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. **Kriteria 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, 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.