

**RENCANA ASESMEN MATA KULIAH INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER  
SEMESTER GENAP 2022/2023**

Minggu	Bentuk Asesment			Tugas Terstruktur	Tugas Mandiri	UTS	UAS	% Kriteria	%CPMK
	CPMK	Sub-CPMK	CPL						
Mgg 1-3	1. Mahasiswa mampu mendefinisikan Konsep dasar interaksi manusia dan komputer (CPL 01, CPL 02)		CPL 01	5%				5,0%	5%
			CPL 02		5%			5,0%	5%
Mgg 4-5	2. Mahasiswa dapat Mengidentifikasi aspek manusia, komputer dan interaksinya (CPL 02, CPL 04, CPL 11)		CPL 02		5%			5,0%	5%
			CPL 04	5%				5,0%	5%
			CPL 11	5%				5,0%	5%
Mgg 6-7	3. Mahasiswa memahami desain UI dan UX (CPL 02, CPL 04, CPL 11)		CPL 02	5%				5,0%	5%
			CPL 04		10%			10,0%	10%
			CPL 11			15%		15,0%	15%
Mgg 9-12	4. Mahasiswa mampu mendesain, merancang dan menyelesaikan prototype (CPL 02, CPL 04, CPL 11)		CPL 02		10%			10,0%	10%
			CPL 04		5%			5,0%	5%
			CPL 11	5%				5,0%	5%
Mgg 13-15	5. Mahasiswa dapat mengevaluasi usability (CPL 02, CPL 04, CPL 11)		CPL 02	5%				5,0%	5%
			CPL 04		5%			5,0%	5%
			CPL 11				15%	15,0%	15%
		<b>Total Persentase (%)</b>		<b>30%</b>	<b>40%</b>	<b>15%</b>	<b>15%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

Pada praktikum boleh dimasukkan kata mampu melakukan pengukuran