

	NAMA FAKULTAS:	SAINS DAN TEKNOLOGI								
	NAMA PRODI:	SISTEM INFORMASI								
<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>										
MATA KULIAH:	KODE MATA KULIAH:	RUMPUN	ROBOT	TANGGAL PENYUSUNAN:						
Interaksi Manusia Komputer	PSI221406	UN	3	20/07/2023						
OTORISASI Rev-1	DOSEN PENGEMBANG RPS: Eki Saputra, S.Kom, M.Kom Inggih Permama, ST, M.Kom			Kaprodi Sistem Informasi: Eki Saputra, S.Kom, M.Kom NIP. 198307162011011008						
CAPAIAN PEMBELAJARAN	CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI: 1. CPL-01. Mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tentang keselamatan dan kelendonesian. 2. CPL-02. Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi. 3. CPL-04. Mampu memahami dan menggunakan berbagai metodologi pengembangan sistem beserta alat pemodelan sistem dan menganalisa kebutuhan pengguna dalam membangun sistem informasi untuk mencapai tujuan organisasi. 4. CPL-11. Mampu memahami dan menerapkan paradigma berorientasi objek, pengembangan web, pengembangan teknologi bergerak, dan perancangan antarmuka pengguna									
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	1. Mahasiswa mampu mendefinisikan Konsep dasar interaksi manusia dan komputer (CPL 01, CPL 02) 2. Mahasiswa dapat Mengidentifikasi aspek manusia, komputer dan interaksinya (CPL 02, CPL 04, CPL 11) 3. Mahasiswa memahami desain UI dan UX (CPL 02, CPL 04, CPL 11) 4. Mahasiswa mampu mendesain, merancang dan menyelesaikan prototype (CPL 02, CPL 04, CPL 11) 5. Mahasiswa dapat mengevaluasi usability (CPL 02, CPL 04, CPL 11)									
SUB-CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH										
DESKRIPSI SINGKAT MATAKULIAH:	Mata kuliah ini memberikan pengetahuan mengenai aspek lingkungan pemrograman interaktif dan pengaruhnya terhadap manusia serta memberikan pembekalan tentang perancangan, evaluasi serta implementasi sistem komputer interaktif untuk digunakan oleh manusia.									
Metode Pembelajaran	- Ceramah - Diskusi - PBL									
MATERI PEMBELAJARAN / FOKUS BAHAN	1. Interaksi Manusia dan Komputer 2. Profil Pemakai (Manusia) 3. Profil Komputer 4. Interaksi 5. Proses Perancangan Interaksi ( Model Siklus Hidup dan Proses) 6. Macam – macam Presentasi									
PUSTAKA	UTAMA 1. Inap Santoso. 2011. Interaksi Manusia dan Komputer Sistem Edisi 1, CV ANDI OFFSET 2. A. Dix, J. Finlay, G.D. Abowd, R. Benli, 2004 Human – Computer Interaction, 3rd Edition, Person Education Limited, England 3. Sudarman, ST, MT, Dony Ariyus, 2007, Interaksi Manusia dan Komputer, STMIK – AMIKOM, Yogyakarta  PENDUKUNG 1. D. Suryadi HS dan Bunawan. Pengantar Implementasi Dan Pemeliharaan Sistem Informasi. Penerbit Gunadarma 2. Roger S. Pressman. Software Engineering : A practitioner's Approach. McGraw-Hill									
MEDIA PEMBELAJARAN	Hardware: LCD & Projector Software: Powerpoint, Pdf, MS Word, Google form, Classroom, Google meet									
TEAM TEACHING	1. Eki Saputra, S.Kom, M.Kom 2. Inggih Permama, ST, M.Kom									
MATA KULIAH SYARAT										
Minggu Ke- (1)	CP-MK dan/atau Sub CP-MK (2)	Indikator Penilaian (3)	Bentuk Penilaian (4)	AKTIVITAS/BENTUK PEMBELAJARAN (ESTIMASI WAKTU)					Materi Pembelajaran/ Bahan Kajian (10)	Referensi (11)
				Sinkronus*		Asinkronus**				
				Tatap Muka Luring (5)	Tatap Muka Daring (6)	Mandiri (7)	Kolaborasi (8)	Media (9)		
1-3	CP-MK-1. Mahasiswa mampu mendefinisikan Konsep dasar interaksi manusia dan komputer (CPL 01, CPL 02)	Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan Definisi Konsep dasar interaksi manusia dan komputer	- Presentasi Tugas (5%);	- Pengenalan RPS - Penjelasan Konsep dasar - Penjelasan tugas terstruktur 1 mengenai interaksi manusia dan komputer [2 x 3 x 60 menit]	-	-	Mahasiswa berdiskusi dalam tim tentang konsep dasar terkait interaksi manusia dan komputer [2x-3 x 60 menit]	- Ms. Teams - e-learning	- Pengenalan RPS - Penjelasan Konsep dasar - Penjelasan tugas terstruktur 1 mengenai interaksi manusia dan komputer [2 x 3 x 60 menit]	Referensi terkait
4-5	CP-MK-2. Mahasiswa dapat Mengidentifikasi aspek manusia, komputer dan interaksinya (CPL 02, CPL 04, CPL 11)	Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan aspek manusia, komputer dan interaksinya	- Tugas Mandiri (5%);	- Review dan diskusi terkait dengan komputer dan interaksinya [1 x 3 x 50 menit]	-	Mahasiswa mencari informasi mengenai aspek manusia, komputer dan interaksinya [1x 3 x 60 menit]	-	- Ms. Teams - e-learning	- Review dan diskusi terkait dengan komputer dan interaksinya [1 x 3 x 50 menit]	Referensi terkait
6-7	CP-MK-3. Mahasiswa memahami desain UI dan UX (CPL 02, CPL 04, CPL 11)	Ketepatan mahasiswa dalam memahami desain UI dan UX	- Soal Tertulis (10%)	- Penjelasan Materi terkait desain UI dan UX - Review dan diskusi terkait desain UI dan UX - Presentasi dan diskusi terkait desain UI dan UX [1 x 3 x 50 menit]	-	-	Mahasiswa mendesain terkait UI dan UX	- Ms. Teams - e-learning	- Penjelasan Materi terkait desain UI dan UX - Review dan diskusi terkait desain UI dan UX - Presentasi dan diskusi terkait desain UI dan UX [1 x 3 x 50 menit]	Referensi terkait
8	<b>Ujian Tengah Semester</b>									
9-12	CP-MK-4. Mahasiswa mampu mendesain, merancang dan menyelesaikan prototype (CPL 02, CPL 04, CPL 11)	Ketepatan mahasiswa mampu mendesain, merancang dan menyelesaikan prototype	- Presentasi Tugas (10%);	- Penjelasan Materi terkait merancang dan menyelesaikan prototype - Penjelasan Tugas Mandiri mendesain dan merancang prototype [1 x 3 x 50 menit]	-	Mahasiswa menggunakan metode-metode terkait rancangan, desain dan penyelesaian prototype [1x 3 x 60 menit]	-	- Ms. Teams - e-learning	- Penjelasan Materi terkait merancang dan menyelesaikan prototype - Penjelasan Tugas Mandiri mendesain dan merancang prototype [1 x 3 x 50 menit]	Referensi terkait
13-15	CP-MK-5. Mahasiswa dapat mengevaluasi usability (CPL 02, CPL 04, CPL 11)	Ketepatan mahasiswa dalam mengevaluasi usability	- Tugas Besar (20%)	- Penjelasan Materi terkait evaluasi Usability - Presentasi dan tanya jawab Tugas besar [1 x 3 x 50 menit]	-	-	Mahasiswa menganalisis terkait evaluasi usability [1 x 3 x 60 menit]	-	- Penjelasan Materi terkait evaluasi Usability - Presentasi dan tanya jawab Tugas besar [1 x 3 x 50 menit]	Referensi terkait
16,	<b>Ujian Akhir Semester</b>									