

# **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

MATA KULIAH :

INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER

Dosen :

Fenty Eka Muzayyana Agustin – 19760805 200912 2 003

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA  
TAHUN 2022

## LEMBAR VALIDASI

Yang bertandatangan di bawah ini adalah Tim Pengembang Kurikulum Program Studi dan/atau

Ketua Program Studi, menyatakan bahwa Rencana Pembelajaran Semester (RPS) :

Nama Mata Kuliah : Interaksi Manusia dan Komputer

Dosen Pengampu MK: Fenty Eka Muzayyana Agustin

Diperiksa Oleh:

Dibuat oleh:  
Dosen Pengampu Mata Kuliah


Disetujui:  
Ketua Prodi,

Fenty Eka M. Agustin  
NIDN : 19760805 200912 2 003

Dr. Imam Marzuki Shofi, M.T  
NIP : 19720205 200801 1 010

### A. MATRIKS PEMBELAJARAN

Matriks RPS dalam bentuk format berikut / format lain (dengan syarat memenuhi SN DIKTI – permendikbud No 3/ 2020, pasal 12, dan memuat 9 unsur yang harus ada di dalam dokumen RPS), Untuk 1 MK, 1 RPS (dalam Pelaksanaan MK dapat dijalankan secara paralel, tetapi kelas paralel tersebut mengacu pada RPS yang sama)

		<b>UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA</b> <b>FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI</b> <b>PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA</b>			<b>Kode Dokumen</b> .....
<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>					
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tanggal Penyusunan
<b>Interaksi Manusia dan Komputer</b> <i>Tuliskan kode MK</i>		Rumpun ilmu formal	Teori: 3 sks	4	20 Juli 2022
			Praktek: .... sks		
			. <i>(Tuliskan beban sks praktek)</i>		
			Jumlah: 3 sks		
<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>				
	CPL1	<i>Tuliskan deskripsi CPL yang dibebankan pada MK</i>			
	CPL2				
	Dst...	<i>Daftar CPL dapat dilihat pada Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 2500 tahun 2018</i>			
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>				
CPMK	Mata kuliah IMK bertujuan agar mahasiswa memiliki kemampuan sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami hubungan antara desain interaksi dan interaksi manusia-komputer</li> <li>Menjelaskan prinsip dasar psikologi (kognisi)</li> <li>Mendeskripsikan interaksi sosial</li> <li>Menjelaskan konsep user interface, user experience dan proses desain interaksi</li> </ol>				

		<p>5. Melakukan pendataan, analisis data dan menentukan persyaratan</p> <p>6. Memahami dan menerapkan perancangan usability dan prototype system</p> <p>7. Membuat wireframes (mockup) atau low-fidelity prototype</p> <p>8. Mengevaluasi produk menggunakan metode Usability Testing</p> <p>9. Memahami dan menerapkan pembuatan dokumentasi pada sistem interaksi</p>
		<b>Bila CPMK sebagai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran CPMK = Sub CPMK</b>
	CPL 1	<p>Sub- CPMK 1.....</p> <p>Sub- CPMK 2.....</p>
	CPL 2	Dst..
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	<p>Mata kuliah ini memberikan gambaran umum pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk merancang, mengevaluasi dan mengimplementasi konsep desain antarmuka untuk perangkat lunak. Pokok-pokok bahasan antara lain bagaimana menerapkan prinsip-prinsip interaksi manusia dan komputer dalam mengembangkan aplikasi, dan menawarkan desain interaksi alternatif yang lebih baik dan berfokus pada pengguna (user centered). Pembelajaran menggunakan metode pembelajaran aktif, seperti: diskusi kelompok kecil (discovery learning), pembelajaran berbasis proyek, dan penggunaan sistem manajemen e-learning. Ruang lingkup dibahas dalam kursus ini mencakup konteks historis interaksi manusia-komputer (IMK ), desain interaksi, kognisi, teknik dalam IMK , aspek sosial IMK, data pengumpulan dan analisis, proses desain interaksi, pembuatan prototipe, dan evaluasi.</p>	
<b>Integrasi Keilmuan</b>	<p><i>Tuliskan hubungan MK ini dengan MK lintas Disiplin (keilmuan dan keislaman).</i></p>	
<b>Integrasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat</b>	<p><i>Tuliskan jika ada pemanfaatan hasil penelitian dan PKM pada MK ini (Pilihan ya / tidak jika ya maka di deskripsikan dalam pustaka)</i></p> <p><i>(Hasil penelitian yang relevan dosen/prodi dimanfaatkan jadi bahan untuk perkuliahan)</i></p>	
<b>Bahan Kajian / Materi Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kontrak perkuliahan dan pengantar IMK</li> <li>2. <i>Psychology of usable thing</i></li> <li>3. <i>Usability Engineering</i></li> <li>4. <i>User Research</i></li> <li>5. <i>Usability Benchmarking</i></li> <li>6. <i>Interaction Design</i></li> <li>7. <i>Prototyping</i></li> <li>8. Ujian Tengah Semester</li> <li>9. <i>Evaluation techniques</i></li> <li>10. <i>Evaluation Framework</i></li> </ol>	

	11. <i>Visual Design</i> 12. Ujian Akhir Semester						
<b>Pustaka</b>	<b>Utama:</b> [1] Andrews, Keith, <b>HUMAN-COMPUTER INTERACTION</b> , Lecture Notes, Graz University of Technology, 2021. [2] Shneiderman, Ben, <b>Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction</b> , Pearson Education, USA, 2005. [3] Dix, Alan, et al, <b>Human-Computer Interaction</b> , Third Edition, Pearson Education, USA, 2004. [4] Preese, Jennifer, <b>Interaction Design : Beyond Human Computer Interaction</b> , John Wiley & Son, USA, 2004.						
<b>Dosen Pengampu</b>	Fenty Eka Muzayyana Agustin						
<b>Matakuliah syarat</b>							
Mgg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Indikator	Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Penilaian	
			Kriteria & Teknik	Bobot Penilaian (%)			
(1)	(2)	(3)	Tatap Muka (4)	Daring (5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memahami: 1. Sistem pembelajaran dan evaluasi 2. Ruang lingkup, manfaat dan hubungan Mata Kuliah IMK dengan mata kuliah lainnya Tujuan mata kuliah dan Review manusia, komputer dan interaksi.	<b>Indikator umum:</b>  <b>Indikator khusus:</b>  <i>Tuliskan indikator ketercapaian dari kemampuan Sub CPMK 1</i>	<i>Tuliskan bentuk pembelajaran dan waktu yg diperlukan dalam bentuk luring</i>	<i>Tuliskan aktifitas daring dan berikan url nya</i>	[1] Chapter 1 [3] Part 1, Chapter 1,2,3,4	Tes tertulis (tercakup pada soal UTS)	<i>Tuliskan besarnya bobot untuk pencapaian Sub CPMK 1</i>

2	Mahasiswa memahami: Peran Psikologi sebagai pendekatan ilmiah bagaimana kemampuan dan keterbatasan manusia yang dapat diperhitungkan dalam desain sistem yang efektif.				[1] Chapter 1 [3] Part 1, Chapter 1,2,3,4	-	
3.	Mahasiswa memahami: 1. Prinsip-prinsip usability 2. Evaluasi Usability 3. Siklus hidup rekayasa Usability 4. Merencanakan kegiatan usability				[1] Chapter 3, 5 [2] Chapter 1 [3] Chapter 6	-Tes tertulis (tercakup pada soal UTS) - Presentasi materi perkuliahan	
4.	Mahasiswa memahami: a. Mengklasifikasikan user b. Meneliti Frames of References c. Meneliti End User d. Melakukan user research				[1] Chapter 4 [3] Chapter 5 [4] Bab 3 & 5	-Tes tertulis (tercakup pada soal UTS) -Presentasi materi perkuliahan	
5.	Mahasiswa memahami: 1. Evaluasi desain interaksi 2 atau lebih produk 2. Menganalisa tingkat usabilitynya				[1] Chapter 5 [2] chapter 1,2 [3] Chapter 9 [4] Bab 1	-Tes tertulis (tercakup pada soal UTS) -Presentasi materi perkuliahan	

6.	Mahasiswa memahami: 1. Definisi Desain interaksi 2. Merancang desain interaksi				[1] Chapter 6 [3] Chapter 5 [4] chapter 1	-Membuat laporan hasil observasi desain interaksi	
7.	Mahasiswa memahami: 1. Design rules 2. Low & high fidelity prototyping 3. Hierarchy Task Analysis				[1] Chapter 6 [2] Chapter 5 [3] Chapter 7 [4] Chapter 8	-Tes tertulis (tercakup pada soal UTS) -Presentasi materi perkuliahan	
8.	Ujian Tengah Semester						
9.	Mahasiswa memahami: 1. Pengertian dan jenis-jenis evaluasi 2. Usability Testing 3. Usability Inspection				[1] Chapter 8&9 [4] Chapter 10	- Tes tertulis soal UAS - Presentasi proyek UAS	
10.							
11.	Mahasiswa dapat: 1. Memahami framework evaluasi 2. Menggunakan framework DECIDE 3. Menganalisa hasil evaluasi				[1] Chapter 8&9 [2] Chapter 4 [4] Bab 11	- Tes tertulis soal UAS - Presentasi proyek UAS	
12.							
13.	Mahasiswa dapat: 1. Memahami prinsip visual design ( <i>typography &amp; icon</i> ) 2. Menggunakan <i>typography &amp; icon</i>				Semua materi	- Presentasi proyek UAS	
14.	Ujian Akhir Semester						
							<b>100</b>

**Catatan sesuai dengan SN Dikti Permendikbud No 3/2020:**

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan keterampilan 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. Teknik 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 prosentase penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proporsional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. **TM**=Tatap Muka, **PT**=Penugasan Terstruktur, **BM**=Belajar Mandiri.

**B. INSTRUMEN PENILAIAN**

**1. KOMPONEN PENILAIAN**

- |                              |        |
|------------------------------|--------|
| a. Kehadiran                 | : 10 % |
| b. Sikap                     | : 5 %  |
| c. Tugas Mandiri/Terstruktur | : 15 % |
| d. UTS                       | : 30 % |
| e. UAS                       | : 40 % |

**2. PENILAIAN SIKAP**

Kisi-kisi dan instrumen penilaian sikap

**3. PENILAIAN TUGAS/PRATIKUM**

Kisi-kisi dan instrumen penilaian tugas

**4. PENILAIAN QUIZ**

Kisi-kisi dan penilaian quiz

**5. PENILAIAN UTS**

Kisi-kisi dan instrumen penilaian UTS

**6. PENILAIAN UAS**

Kisi-kisi dan instrumen penilaian UAS