|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| binadarmalogo.png | **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER *(SEMESTER LESSON PLAN)*** | Nomor Dok | : FRM/KUL/01/02 |
| Nomor Revisi | : 03 |
| Tgl. Berlaku | : 21 September 2021 |
| Klausa ISO | : 7.5.1 & 7.5.5 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Disusun oleh** *(Prepared by)* | **Diperiksa oleh** *(Checked by)* | **Disetujui oleh** *(Approved by)* | **Tanggal Validasi**  *(Valid date)* |
|  |  |  |  |
| Tim Mata Kuliah Interaksi Manusia dan Komputer | Suyanto, S.Kom., M.M., M.Kom | Dedy Syamsuar, P.hD |

penjabaran bahan kajian

1. Fakultas *(Faculty)* : Ilmu Komputer
2. Program Studi *(Study Program)*  : Sistem Informasi Jenjang *(Grade)* : S1
3. Mata Kuliah *(Course)* : Interaksi Manusia dan Komputer SKS *(Credit) :* 2 sksSemester *(Semester)* : 2
4. Kode Mata Kuliah *(Code)* : 141222103 Sertifikasi *(Certification)* : Ya *(Yes)* ✓ Tidak *(No)*
5. Mata Kuliah Prasyarat *(Prerequisite)*  :  -
6. Dosen Koordinator *(Coordinator)* : Edi Supratman , S.Kom., M.M., M.Kom
7. Dosen Pengampuh *(Lecturer)* :  Evi Yulianingsih, S.Kom., M.M., M.Kom, Kiky Rizky Nova Wardani, M.Kom, Nyimas Sopiah, S.Kom., M.M., M.Kom  Tim *(Team)* ✔ Mandiri *(Personal)*
8. Capaian Pembelajaran (*Learning Outcomes*) :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)  *(Programme Learning Outcomes)* | CPL 07 | Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi serta menerapkan nilai humaniora sesuai dengan kaidah, tata cara dan etika ilmiah | | |
| Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)  *(Course Learning Outcomes)* | CPMK-17 | Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis serta inovatik dalam konsep pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan tata cara, kaidah dan etika dalam bidang keahliannya | | |
| CPMK-18 | Mampu menerapkan berbagai strategi, pendekatan, dan teknik dalam praktik mandiri maupun kelompok | | |
| SUB-CPMK-1 | Mampu memahami bagaimana pentingnya perancangan antarmuka yang baik untuk memudahkan user berinteraksi dengan komputer | | | |
| SUB-CPMK-2 | Mampu memahami sistem pemrosesan manusia sebagai media untuk menyaring pengetahuan yang dibutuhkan untuk perancangan antarmuka | | | |
| SUB-CPMK-3 | Mampu Mahasiswa memahami serta menerapkan model-model yang digunakan untuk dalam pengembangan antarmuka berdasarakan interaksi yang dibutuhkan antar pengguna dan komputer | | | |
| SUB-CPMK-4 | mampu mengetahui aspek - aspek komputer yang terlibat dalam HCI | | | |
| SUB-CPMK-5 | Mampu memahami halhal yang perlu disiapkan terlebih dahulu hal-hal yang menjadi dasar desain interaktif yang perlu terus digali untuk pemenuhan setiap interasi purwarupa antarmuka | | | |
| SUB-CPMK-6 | Mampu memahami serta seta menerapkan analisis tugas sebagai sebuah bagian dari perancangan dan pengembangan antarmuka interaktif menggunakan tehniktehnik analisis tugas | | | |
| SUB-CPMK-7 | Mampu bekerjasama secara tim dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari untuk membangun sebuah tampilan interaktif halaman web | | | |
| SUB-CPMK-8 | Mengetahui ubiquitous computing dan augmented reality | | | |
| **Matriks Sub-CPMK terhadap CPL dan CPMK** | **SUB-CPMK** | | **CPL 07** | |
| **CPMK-17** | **CPMK-18** |
|  | SUB-CPMK-1 | | √ |  |
| SUB-CPMK-2 | | √ |  |
|  | SUB-CPMK-3 | | √ |  |
| SUB-CPMK-4 | | √ |  |
|  | SUB-CPMK-5 | |  | √ |
| SUB-CPMK-6 | |  | √ |
|  | SUB-CPMK-7 | |  | √ |
| SUB-CPMK-8 | |  | √ |

1. Deskripsi Mata Kuliah (*Course Description*)

|  |
| --- |
| Matakuliah ini memberikan dasar konsep dan praktis tentang interaksi manusia dan komputer, model interaksi, perancangan dan implementasi antar-muka manusia dan komputer serta penggunaan tools untuk pengembangan software interface manusia dan komputer. Setelah mengikuti kuliah ini diharapkan mahasiswa mempunyai pemahaman tentang human cognition, memori manusia, penyelesaian masalah, bahasa serta apa dan bagaimana keterkaitan hal-hal tersebut dalam merancang dan mengembangkan sistem interaktif |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bobot (SKS) | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Komponen\*** | **Persentase** | **Bobot Kredit (SKS)** | **Konversi Kredit ke Jam (dalam 14 pertemuan)\*\*** | | Kuliah | 85 % | 1,7 | 19,83 jam | | Presentasi Kelompok | 15 % | 0,3 | 3,5 jam | | Praktikum | - | - | 0 jam | | **Total** | 100% | 2 | 23,33 jam | | **\***Tidak termasuk tugas terstruktur dan tugas mandiri  **\*\***[(Bobot SKS x 50 menit) x 14 pertemuan]/60 | | | | |

1. Bahan Kajian *(Main Study Material)*

|  |
| --- |
| 1. Pendahuluan  2. Human Aspects  3. Interaction Elements  4. Computer Aspects  5. Interaction Paradigms  6. Interactio Design  7. Navigation and Dialogue  8. Prototype  9. Evaluation Usability Test  10. Hypertext, multimedia and the world-wide web  11. Ubiquitous computing and augmented realities |

1. Implementasi Pembelajaran Mingguan *(Implementation Process of weekly learning time)*

| **Minggu**  *(Week)* | **Sub CPMK**  **(Kemampuan akhir yang direncanakan)**  *(Lesson Learning Outcomes)* | **Bahan Kajian/Materi Pembelajaran**  *(Study Material)* | **Bentuk dan Metode Pembelajaran**  **[Estimasi Waktu]**  *(Learning Method)* | **Sumber Belajar**  *(Learning Resource)* | **Penilaian** *(Evaluation)* | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Indikator**  *(Indicator)* | **Kriteria & bentuk**  *(Criteria)* | **Bobot**  *(%)* |
| 1 | Mampu memahami bagaimana pentingnya perancangan antarmuka yang baik untuk memudahkan user berinteraksi dengan computer. (CPMK 17) | Pendahuluan :   1. Memperkenalkan sistem pembelajaran HCI, 2. Sistem penilaian HCI, 3. Bahan bacaan HCI | Bentuk Pemebelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50”  Metode Pembelajaran:  Contextual Learning dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:  2 x 120” | Idem Buku Sumber | Ketepatan dalam memahami bagaimana pentingnya perancangan antarmuka yang baik untuk memudahkan user berinteraksi dengan computer | Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 1  Kriteria :  Rubrik | 1,5 |
| 2 | Mampu memahami sistem pemrosesan manusia sebagai media untuk menyaring pengetahuan yang dibutuhkan untuk perancangan antarmuka. (CPMK 17) | Human Aspect :   1. Human Factors Model, 2. Human Senses, 3. Human Memory, 4. Human Thinking | Bentuk Pemebelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50”  Metode Pembelajaran:  Contextual Learning dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:  2 x 120” | Idem Buku Sumber | Ketepatan dalam memahami sistem pemrosesan manusia sebagai media untuk menyaring pengetahuan yang dibutuhkan untuk perancangan antarmuka. | Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 2  Kriteria :  Rubrik | 1,5 |
| 3 | Mampu Mahasiswa memahami serta menerapkan model-model yang digunakan untuk dalam pengembangan antarmuka berdasarakan interaksi yang dibutuhkan antar pengguna dan computer. (CPMK 17) | Interaction Elements “   1. Hard & Soft Controls, 2. Command Language, 3. Menus, 4. Scroll Bar, 5. Control Display 6. Relationships, Mode 7. Hardware, Software, Brainware, 8. Interacitivity, 9. Input devices 10. Display devices | Bentuk Pemebelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50”  Metode Pembelajaran:  Contextual Learning dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:  2 x 120” | Idem Buku Sumber | Ketepatan penerapan memahami serta menerapkan model-model yang digunakan untuk dalam pengembangan antarmuka berdasarakan interaksi yang dibutuhkan antar pengguna dan computer. | Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 3  Kriteria :  Rubrik | 1,5 |
| 4 | Mahasiswa mampu memahami materi pertemuan 1 s.d 3 (CPMK 17) | QUIS | Bentuk Pemebelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50”:  Metode Pembelajaran:  Contextual Learning dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:  2 x 120” | Idem Buku Sumber | Ketepatan dalam memahami penerapan soal soal yang diberikan sesuai dengan subcpmk 1 s.d subcpmk 3 | Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan Quis  Kriteria :  Rubrik | **15** |
| 5 | mampu mengetahui aspek - aspek komputer yang terlibat dalam HCI. (CPMK 17) | Interaction Paradigms :   1. Initial paradigms, 2. Time sharing paradigms, 3. Networking paradigms, 4. Graphical displays, 5. Microprocessor, 6. Internet 7. Ubiquitous computing | Bentuk Pemebelajaran: Kuliah virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 2 x 50”    Metode Pembelajaran:  Contextual Learning dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:  2 x 120” | Idem Buku Sumber | Ketepatan penerapan aspek - aspek komputer yang terlibat dalam HCI. | Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 4  Kriteria :  Rubrik | 1,5 |
| 6 | Mampu memahami hal hal yang perlu disiapkan terlebih dahulu hal-hal yang menjadi dasar desain interaktif yang perlu terus digali untuk pemenuhan setiap interasi purwarupa antarmuka. (CPMK 18) | Interaction design :   1. Design Process, 2. User-Centered Design, 3. Design ProcessActivities, 4. Practical Issues, 5. Lifecycle Models | Bentuk Pemebelajaran: Quis virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 2 x 50”    Metode Pembelajaran:  Contextual Learning dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:  2 x 120” | Idem Buku Sumber | Ketepatan dalam memahami hal hal yang perlu disiapkan terlebih dahulu hal-hal yang menjadi dasar desain interaktif yang perlu terus digali untuk pemenuhan setiap interasi purwarupa antarmuka | Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 5  Kriteria :  Rubrik | 1,5 |
| 7 | Mampu memahami serta seta menerapkan analisis tugas sebagai sebuah bagian dari perancangan dan pengembangan antarmuka interaktif menggunakan tehniktehnik analisis tugas. (CPMK 18) | Navigation and dialoque :   1. Macam navigasi, 2. Navigation rules, 3. Navigation design, 4. Nagication Mechanism, 5. Navigation Chategories, 6. Macam dialog | Bentuk Pemebelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50”  Metode Pembelajaran:  Contextual Learning dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:  2x 120” | Idem Buku Sumber | Ketepatan dalam menganalisis serta seta menerapkan analisis tugas sebagai sebuah bagian dari perancangan dan pengembangan antarmuka interaktif menggunakan tehniktehnik analisis tugas. | Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 6  Kriteria :  Rubrik | 2 |
| **8** | Mahasiswa mampu memahami materi pertemuan 1 s.d 8 (CPMK 17 dan CPMK 18) | UTS | Bentuk Pemebelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50”  Metode Pembelajaran:  Contextual Learning  dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:  2x 120” | Idem Buku Sumber | Ketepatan dalam memahami soal soal yang diberikan dari pertemuan 1 s.d pertemuaran 8 | Bentuk : Ujian Tengah Semester  Kriteria :  Rubrik | **25** |
| 9 | Mampu bekerjasama secara tim dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari untuk membangun sebuah tampilan interaktif halaman web. (CPMK 18) | Prototype :   1. Overview Prorotype, 2. Paper prototype, 3. Physical prototype, 4. Storyboarding, 5. Computer-supported methods, 6. Prototyping tools, 7. Prototyping enhancements | Bentuk Pemebelajaran: Ujian Tengah Semester Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50”  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:  2 x 120” | Idem Buku Sumber | Ketepatan penerapan dalam Kerjasama dan penerapan pengetahuan yang telah dipelajari untuk membangun sebuah tampilan interaktif halaman web. | Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, dan latihan  Kriteria :  Rubrik |  |
| 10 | Mampu bekerjasama secara tim dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari untuk membangun sebuah tampilan interaktif halaman web (CPMK 18) | Evaluation usability test :   1. Inspections, 2. User Test 3. White Box testing 4. Black box testing | Bentuk Pemebelajaran: Kuliah virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 2 x 50”    Metode Pembelajaran:  Contextual Learning dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:  2 x 120” | Idem Buku Sumber | Ketepatan penerapan dalam Kerjasama dan penerapan pengetahuan yang telah dipelajari untuk membangun sebuah tampilan interaktif halaman web. | Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 7  Kriteria :  Rubrik | 2 |
| 11 | Mahasiswa mampu membuat Proyek Perancangan Antarmuka Situs. (CPMK 18) | TUGAS KELOMPOK | Bentuk Pemebelajaran: Kuliah virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 2 x 50”    Metode Pembelajaran:  Contextual Learning dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:  2 x 120” | Idem Buku Sumber  kelompok | Rubrik Penilaian Tugas Kelompok | Bentuk : Presentasi, Diskusi, dan Tanya Jawab  Kriteria  Rubrik | **15** |
| 12 - 13 | Mampu bekerjasama secara tim dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari untuk membangun sebuah tampilan interaktif halaman web (CPMK 18) | Hypertext, Multimedia and the world-wide-web :   1. Hypertext, 2. Multimedia, 3. WWW | Bentuk Pemebelajaran: Kuliah virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 2 x 50”    Metode Pembelajaran:  Contextual Learning dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:  2 x 120” | Idem Buku Sumber | Ketepatan penerapan dalam evaluasi (uji) test plan pada studi kasus | Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 8  Kriteria :  Rubrik | 1,5 |
| 14 - 15 | Mengetahui ubiquitous computing dan augmented reality (CPMK 18) | Ubiquitor computing and auqmentect relaitier | Bentuk Pemebelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50”  Metode Pembelajaran:  Contextual Learning dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:  2 x 120” | Idem Buku Sumber | Ketepatan dalam memberikan solusi dari penyelesaian studi kasus pada pertemuan 12-13 | Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 9  Kriteria :  Rubrik | 2 |
| 16 | Mahasiswa mampu memahami materi pertemuan 1 s.d 15 (CPMK 17 dan CPMK 18) | UAS | Bentuk Pemebelajaran: Ujian Tatap Muka di kelas (Luring):  2 x 50” | Idem Buku Sumber | Ketepatan dalam Menyelesaikan rancangan antar muka pada studi proyek UAS | Bentuk : Ujian Akhir Semester  Kriteria :  Rubrik | **30** |

1. Pengalaman Belajar Mahasiswa *(Student Learning Experiences)* : Pembelajaran yang dilakukan secara *contextual* dan *discovery,* untuk menyelesaikannya dilakukan secara studi kasus (soal latihan) dalam bentuk *hardskill* dan *softskill.*

Note :

* *Contextual Learning* adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan mahasiswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkan dengan situasi kehidupan nyata.
* ***Discovery* *Learning* adalah** proses pencarian pengetahuan yang dilakukan oleh mahasiswa untuk memahami konsep, arti, dan menemukan suatu pemecahan masalah atau fakta.
* *Hardskill* : Penyelesaian studi kasus dengan memperhatikan ketepatan pendekatan masalah dan ketepatan perumusan masalah.
* *Softskill* : Penyelesaian studi kasus dengan memperhatikan memiliki personal *attitude* yang baik, strategi komunikasi dan kualitas kerjasama dalam tim

1. Kriteria dan Rubrik Penilaian *(Criteria and Evaluation)*

| CPL | CPMK | MBKM | Observasi (Praktek) | Unjuk Kerja (Presentasi) | Tugas | Tes Tertulis | | | Tes Lisan (Tgs Kel) |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kuis | UTS | UAS |
| CPL 07 | CPMK-17 |  |  |  | √ | √ |  |  |  |
| CPL 07 | CPMK-18 |  |  |  | √ |  | √ | √ | √ |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CPL | CPMK | Tahap Penilaian | Teknik Penilaian | Instrumen | Kriteria | Bobot |
| CPL 07 | CPMK-17 | Perkuliahan Sebelum UTS | Tugas Tertulis | Rubrik | Kelengkapan Berkas dan Kelengkapan Jawaban | 7,5% |
| Quis | Ujian Tertulis |  |  | 15% |
| CPMK-18 | UTS | Ujian Tertulis | Rubrik | Kelengkapan Berkas dan Kelengkapan Jawaban | 25% |
| Perkuliahan Setelah UTS | Tugas Tertulis |  |  | 7,5% |
| Tugas Kelompok | Tes Lisan |  |  | 15% |
| UAS | Ujian Tertulis |  |  | 30% |

Rubrik Penilaian MK Interaksi Manusia dan Komputer

| **No** | **Kategori / Metode Evaluasi** | **CPMK** | **Model Soal** | **Indikator Penilaian** | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kurang** | **Cukup** | **Baik** | **Sangat Baik** |
| 1 | Tugas | CPMK09 | Mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang pengertian interaksi manusia computer, tujuan serta apa saja yang mempengaruhi proses interaksi mansia dan computer.  Mampu menjelaskan tentang human factor, dan komponennnya  Mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang interaksi soial dan element system social  Mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang paradigma interaksi manusia dan computer | Mahasiswa tidak mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang pengertian interaksi manusia computer, tujuan serta apa saja yang mempengaruhi proses interaksi mansia dan computer.  Mahasiswa tidak mampu menjelaskan tentang human factor, dan komponennnya  Mahasiswa tidak mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang interaksi soial dan element system social  Mahasiswa tidak mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang paradigma interaksi manusia dan computer | Mahasiswa cukup mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang pengertian interaksi manusia computer, tujuan serta apa saja yang mempengaruhi proses interaksi mansia dan computer.  Mahasiswa cukup mampu menjelaskan tentang human factor, dan komponennnya  Mahasiswa cukup mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang interaksi soial dan element system social  Mahasiswa cukup mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang paradigma interaksi manusia dan computer | Mahasiswa mampu menyebutkan menyebutkan dan menjelaskan tentang pengertian interaksi manusia computer, tujuan serta apa saja yang mempengaruhi proses interaksi mansia dan computer.  Mahasiswa mampu menyebutkan menjelaskan tentang human factor, dan komponennnya  Mahasiswa mampu menyebutkan menyebutkan dan menjelaskan tentang interaksi soial dan element system social  Mahasiswa mampu menyebutkan menyebutkan dan menjelaskan tentang paradigma interaksi manusia dan computer | Mahasiswa sangat jelas mampu menyebutkan menyebutkan dan menjelaskan tentang pengertian interaksi manusia computer, tujuan serta apa saja yang mempengaruhi proses interaksi mansia dan computer.  Mahasiswa sangat jelas mampu menyebutkan menjelaskan tentang human factor, dan komponennnya    Mahasiswa sangat jelas mampu menyebutkan menyebutkan dan menjelaskan tentang interaksi soial dan element system social  Mahasiswa sangat jelas mampu menyebutkan menyebutkan dan menjelaskan tentang paradigma interaksi manusia dan computer |
|  |  | CPMK15 | Mampu menjelaskan tentang proses interaksi design dan ragam dialog dalam IMK  Mampu merancang sebuah prototype sederhana dari sebuah system dengan mengkaitkan IMK dari setiap proesesnya  Mampu melakukan usability test dan proses evaluasi serta perbaikan kelanjutannnya  Mampu menjelaskan tentang ubiquitous computing | Mahasiswa tidak mampu menjelaskan tentang proses interaksi design dan ragam dialog dalam IMK  Mahasiswa tidak mampu merancang sebuah prototype sederhana dari sebuah system dengan mengkaitkan IMK dari setiap proesesnya  Mahasiswa tidak mampu melakukan usability test dan proses evaluasi serta perbaikan kelanjutannnya  Mahasiswa tidak mampu menjelaskan tentang ubiquitous computing | Mahasiswa cukup mampu membuat menjelaskan tentang proses interaksi design dan ragam dialog dalam IMK  Mahasiswa cukup mampu membuat merancang sebuah prototype sederhana dari sebuah system dengan mengkaitkan IMK dari setiap proesesnya  Mahasiswa cukup mampu membuat melakukan usability test dan proses evaluasi serta perbaikan kelanjutannnya  Mahasiswa cukup mampu membuat menjelaskan tentang ubiquitous computing | Mahasiswa mampu dengan baik menjelaskan tentang proses interaksi design dan ragam dialog dalam IMK  Mahasiswa mampu dengan baik merancang sebuah prototype sederhana dari sebuah system dengan mengkaitkan IMK dari setiap proesesnya  Mahasiswa mampu dengan baik melakukan usability test dan proses evaluasi serta perbaikan kelanjutannnya  Mahasiswa mampu dengan baik menjelaskan tentang ubiquitous computing | Mahasiswa mampu dengan sangat baik menjelaskan tentang proses interaksi design dan ragam dialog dalam IMK  Mahasiswa mampu dengan sangat baik merancang sebuah prototype sederhana dari sebuah system dengan mengkaitkan IMK dari setiap proesesnya  Mahasiswa mampu dengan sangat baik melakukan usability test dan proses evaluasi serta perbaikan kelanjutannnya  Mahasiswa mampu dengan sangat baik menjelaskan tentang ubiquitous computing |
| 2 | Quiz | CPMK09 | Mampu menjelaskan dengan baik proses yang mempengaruhi IMK dan mengkaitkannya dengan system | Mahasiswa tidak mampu menjelaskan dengan baik proses yang mempengaruhi IMK dan mengkaitkannya dengan system | Mahasiswa cukup mampu ­­­­­­­­­­ menjelaskan dengan baik proses yang mempengaruhi IMK dan mengkaitkannya dengan system | Mahasiswa mampu dengan baik menjelaskan dengan baik proses yang mempengaruhi IMK dan mengkaitkannya dengan system | Mahasiswa mampu dengan sangat baik menjelaskan dengan baik proses yang mempengaruhi IMK dan mengkaitkannya dengan system |
| 3 | UTS | CPMK09 | Mampu menjelaskan tentnag interaction paradigms dan design serta navigation yang telribat didalam IMK | Mahasiswa tidak mampu menjelaskan tentnag interaction paradigms dan design serta navigation yang telribat didalam IMK | Mahasiswa cukup mampu menjelaskan tentnag interaction paradigms dan design serta navigation yang telribat didalam IMK | Mahasiswa mampu dengan baik menjelaskan tentnag interaction paradigms dan design serta navigation yang telribat didalam IMK | Mahasiswa mampu dengan sangat baik menjelaskan tentnag interaction paradigms dan design serta navigation yang telribat didalam IMK |
| 4 | Tugas Kelompok | CPMK15 | Membuat Studi Kasus Proses bisnis berdasarkan merancang sederhana sebuah system dengan prototype dan menerapkan IMK dalam setiap prosesnya sesuai dengan kaidah dan hukum yang benar. berdasarkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif secara mandiri | Rubrik Penilaian Tugas Kelompok | Rubrik Penilaian Tugas Kelompok | Rubrik Penilaian Tugas Kelompok | Rubrik Penilaian Tugas Kelompok |
| 5 | UAS | CPMK15 | Mampu melakukan usabitlity test dan proses evaluasi selanjutnya | Mahasiswa tidak mampu melakukan usabitlity test dan proses evaluasi selanjutnya | Mahasiswa cukup mampu melakukan usabitlity test dan proses evaluasi selanjutnya | Mahasiswa mampu dengan baik melakukan usabitlity test dan proses evaluasi selanjutnya | Mahasiswa mampu dengan sangat baik melakukan usabitlity test dan proses evaluasi selanjutnya |

**Rubrik Penilaian Tugas Kelompok**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Sangat Kurang** | **Kurang** | **Cukup** | **Baik** | **Sangat Baik** |
| **<40** | **41-60** | **61-75** | **76-85** | **>86** |
| **Presentasi** | | | | | |
| Gaya Presentasi | * Pembicara cemas dan tidak nyaman, dan membaca berbagai catatan daripada berbicara. * Pendengar sering diabaikan. * Tidak terjadi kontak mata karena pembicara lebih banyak melihat ke papan tulis atau layar. | Berpatokan pada catatan, tidak ada ide yang dikembangkan di luar catatan, suara monoton. | * Secara umum pembicara tenang, tetapi dengan nada yang datar dan cukup sering bergantung pada catatan. * Kadang kala kontak mata dengan pendengar diabaikan. | * Pembicara tenang dan menggunakan intonasi yang tepat, berbicara tanpa bergantung pada catatan, dan berinteraksi secara intensif dengan pendengar. * Pembicara selalu kontak mata dengan pendengar. | Berbicara dengan semangat, menularkan semangat dan antusiasme pada pendengar. |
| Isi Presentasi | Isi menyesatkan pendengar. | Isi yang disampaikan terlalu umum sehingga tidak menambah wawas bagi  pendengar. | Isi disampaikan dengan akurat tapi tidak lengkap. | Isi disampaikan dengan akurat dan lengkap, sehingga pendengar mendapat  wawasan baru. | Isi disampaikan dengan sangat akurat dan lengkap, sehingga dapat menggugah  pendengar untuk  mengembangkan pikiran. |
| **Sistem** | | | | | |
| Video Rekaman | Rekaman video tidak bekerja sama sekali. | Rekaman video tidak sesuai dengan konsep dan kadang muncul *error* | Rekaman video berjalan dengan baik tapi tidak sesuai dengan konsep yang diusulkan. | Rekaman video berjalan dengan baik dan sesuai konsep | Rekaman video berjalan dengan baik dan ditambah dengan editing yang menarik |
| Suara Rekaman | Tidak ada suara dalam rekaman | Suara rekaman tidak jelas terdengar | Suara Rekamana terdengar dan terkadang tidak terdengar | Suara rekaman terdengar dengan jelas, akan tetapi background suara terdengar juga | Suara rekaman terdengan dengan jelas dan baik tanpa celah |
| **Laporan** | | | | | |
| Komponen yang harus ada:   * 1. Pendahuluan (Latar Belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data)   2. Perancangan dengan protoype dan pembahasan   3. Penutup (kesimpulan) | Menuliskan sebagian komponen yang diminta dan banyak yang kurang tepat. | Menuliskan sebagian komponen yang diminta tapi sebagian kurang benar. | Menuliskan semua komponen yang diminta tapi banyak yang kurang tepat. | Menuliskan semua komponen yang diminta tapi sebagian kurang benar. | Menuliskan semua komponen yang diminta dengan baik dan benar. |
| **Total** |  | | | | |

1. **RENCANA ASSESMENT DAN EVALUASI**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Minggu Ke** | **SUB-CPMK-** | **ASESMEN** | **BOBOT** |
| 1 | SUBCPMK 1 | Tugas 1 : Menyelesaikan soal tentang interaksi manusia dan computer, dan sebutkan tujuan serta hal apa saja yang mempengaruhi proses interaksi manusia dan computer | 1,5 % |
| 2 | SUBCPMK 2 | Tugas 2 : Menyelesaikan soal tentang human factor, sebutkan 4 human factors, apa saja 3 komponen dari siklus desain factor manusia bisnis | 1,5 % |
| **Quis 1** | **2,5 %** |
| 3 | SUBCPMK 3 | Tugas 3 : Menyelesaikan soal tentang unsur-unsur interaksi sosial, apa saja elemen system sosial dan factor factor apa saja yang mendorong terjadinya interaksi sosial dalam masyarakat | 1,5 % |
| Quis 2 | 2,5 % |
| Quis 3 | 5 % |
| 4 | SUBCPMK 1 dan SUBCPMK 3 | Quis 4 | 5 % |
| 5 | SUBCPMK 4 | Tugas 4: Menyelesaikan soal tentang pengertian dan jenis paradigma interaksi manusia dan computer, apa saja yang kita butuhkan dalam interaksi antara manusia dan koputer, 3 aspke apa saja yang mempengaruhi manusia dalam IMK | 1,5 % |
| UTS 1 | 7.5 % |
| 6, 7 | SUBCPMK 5 | Tugas 5: Menjelaskan tentang interaksi design, tujuan dari desain system interaksi, pembeda antara desain interaksi dalam desain grafis | 1,5 % |
| SUBCPMK 6 | Tugas 6: Menjelaskan Tentang ragam dialog dalam IMK danberikan contoh nya, sebutkan tujuan dibuatnya ragam dialog pada IMK | 2 % |
|  | UTS 2 | 7.5 % |
| 8 | Evaluasi Tengah Semester : Evaluasi  CPMK 17 dan 18 : SUB-CPMK 1,2,3,4,5,6 | UTS | 10 % |
| 9, 10 | SUBCPMK 7 | Tugas 7: Membuat perancangan prototype sederhana | 2 % |
| UAS | 7.5 % |
| 11 | SUBCPMK 7 | Tugas Kelompok . Membuat Studi Kasus Proses bisnis berdasarkan prototype IMK sederhana | 15 % |
| 12.13,14,15 | SUBCPMK 7 | Tugas 8 : Evaluation usability test | 1,5 % |
| SUBCPMK 8 | Tugas 9 : ubiquitous computing dan augmented reality | 2 % |
| CPMK 18 : SUB-CPMK-5,SUB-CPMK-6, SUB-CPMK-7, SUB-CPMK-8 | UAS | 15 % |
| 16 | Evaluasi Akhir Semester :  SUBCPMK 1 S.D SUBCPMK 8 | UAS | 7,5 % |
| 1-16 | Evaluasi CPMK 17 dan CPMK 18 |  |  |
| **Total Bobot CPMK** | | | **100%** |
| **Total Bobot CPL** | | | **100%** |

1. **Pembobotan Asesmen Terhadap CPL dan CPMK**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CPL** | **CPMK** | **MBKM** | **Observasi (Praktek)** | **Unjuk Kerja (Presentasi)** | **Tugas** | **Tes Tertulis** | | | **Tes Lisan**  **(Tes Kelompok)** | **Total** |
| **Kuis** | **UTS** | **UAS** |
| CPL 07 | CPMK-17 |  |  |  | 4,5 | 15 |  |  |  | 19,5 |
| CPL 07 | CPMK-18 |  |  |  | 10,5 |  | 25 | 30 | 15 | 80,5 |
| **Jumlah Total MK Interaksi Manusia dan Komputer :** | | | | | | | | | | **100** |

**Distribusi Pembobotan Asesmen Tugas**

| **No.** | **Bentuk Asesmen** | **CPL 7** | | **Total** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **CPMK 17** | **CPMK 18** |
| 1 | Tugas 1 | 1,5 % |  | 1,5 % |
| 2 | Tugas 2 | 1,5 % |  | 1,5 % |
| 3 | Tugas 3 | 1,5 % |  | 1,5 % |
| 4 | Tugas 4 | 1,5 % |  | 1,5 % |
| 5 | Tugas 5 |  | 1,5 % | 1,5 % |
| 6 | Tugas 6 |  | 2 % | 2 % |
| 7 | Tugas 7 |  | 2 % | 2 % |
| 8 | Tugas 8 |  | 1,5 % | 1,5 % |
| 9 | Tugas 9 |  | 2 % | 2 % |
| 10 | Tugas Kelompok |  | 15 % | 15 % |
| **Total Bobot Tugas** | | 6 % | 24 % | 30 % |

Bobot penilaian (Ketentuan Bina Darma)

* ≥ 85 = A
* ≥ 70 s.d < 85 = B
* ≥ 60 s.d < 70 = C
* ≥ 50 s.d < 60 = D
* < 50 = E

**Daftar Pustaka :**

Agushinta, D. 2010. Mengenal Interaksi Manusia dan Komputer. Naskah Publikasi Psikologi Universitas Gunadarma.

Anindaya Firdaus, S. 2012. Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif. Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut, 1(9) 1-10.