|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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. Perspektif Entreprenuership & Technoprenuership 2. Teknologi Dalam Bisnis 3. Inovasi dan Kreatifitas 4. Inspirasi dan Peluang Bisnis 5. Kepemimpinan Manajemen keuangan dan pembiayaan 6. Konsep Pemasaran, Promosi usaha, Media Promosi 7. Etika Bisnis 8. Membuat, Mempersiapkan & Memulai Usaha Baru 9. Business Plan Rencana Anggaran Biaya (RAB) 10. Menggunakan Pola Business Canvas Model 11. Mendesain pola Business Canvas Model 12. Analisis SWOT 13. Pedoman Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Ristek Dikti |

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 menjelaskan konsep wirausaha dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan berdasarkan prinsip kehalalan dengan bertanggung jawab. (CPMK 6) | Perspektif Entreprenuership & Technoprenuership | 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 dan menjelaskan konsep wirausaha dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan berdasarkan prinsip kehalalan dengan bertanggung jawab | Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 1  Kriteria :  Rubrik | 1,5 |
| 2 | Mampu menjelaskan dan mendiskusikan konsep wirausaha serta dikaitkan dalam konteks situasi di lapangan. (CPMK 6) | Teknologi dalam bisnis | 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 dan menjelaskan dan mendiskusikan konsep wirausaha serta dikaitkan dalam konteks situasi di lapangan | Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 2  Kriteria :  Rubrik | 1,5 |
| 3 | Mampu berinovasi dan berkreasi untuk menghasilkan rancangan bisnis/produk (prototype) berbasis teknologi yang berorientasi pasar dengan memanfaatkan IPTEKS. (CPMK 6) | Inovasi dan Kreatifitas | 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 dan berinovasi serta berkreasi untuk menghasilkan rancangan bisnis/produk (prototype) berbasis teknologi yang berorientasi pasar dengan memanfaatkan IPTEKS. | Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 3  Kriteria :  Rubrik | 1,5 |
| 4 | Mahasiswa mampu memahami materi pertemuan 1 s.d 3 (CPMK 06) | 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 dan mampu memahami materi pertemuan 1 s.d 3 | Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan Quis  Kriteria :  Rubrik | **15** |
| 5 | Mampu mengambil risiko bisnis dengan perhitungan yang tepat. (CPMK 6) | Inspirasi dan Peluang Bisnis | 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 dalam memahami dan mampu mengambil risiko bisnis dengan perhitungan yang tepat. | Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 4  Kriteria :  Rubrik | 1,5 |
| 6 | Mampu mengambil risiko bisnis dengan perhitungan yang tepat. (CPMK 6) | Kepemimpinan, Manajemen keuangan dan pembiayaan | 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 dan mampu mengambil risiko bisnis dengan perhitungan yang tepat. | Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 5  Kriteria :  Rubrik | 1,5 |
| 7 | Mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dan bertahan dalam kondisi yang tidak pasti. (CPMK 21) | Konsep Pemasaran  Promosi usaha,  Media Promosi | 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 dan mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dan bertahan dalam kondisi yang tidak pasti | Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 6  Kriteria :  Rubrik | 2 |
| **8** | Mahasiswa mampu memahami materi pertemuan 1 s.d 7 (CPMK 6 dan CPMK21) | 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 7 | Bentuk : Ujian Tengah Semester  Kriteria :  Rubrik | **25** |
| 9 | Mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dan bertahan dalam kondisi yang tidak pasti. (CPMK 21) | Etika bisnis | 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 dalam memahami dan mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dan bertahan dalam kondisi yang tidak pasti. | Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, dan latihan  Kriteria :  Rubrik |  |
| 10 | Mahasiswa mampu termotivasi untuk berwirausaha, merancang sebuah usaha dengan melihat peluang usaha. (CPMK 21) | Membuat, Mempersiapkan & Memulai Usaha Baru | 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 dalam memahami dan termotivasi untuk berwirausaha, merancang sebuah usaha dengan melihat peluang usaha. | Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 7  Kriteria :  Rubrik | 2 |
| 11 | Mampu menyusun proposal business plan yang siap diajukan kepada investor/penyandang dana. (CPMK 21) | TUGAS KELOMPOK  Business Plan  Rencana Anggaran Biaya (RAB) | 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 Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja tim dengan mengedepankan etika bisnis. (CPMK 21) | Menggunakan Pola Business Canvas Model | 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 dalam memahami dan Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja tim dengan mengedepankan etika bisnis | Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 8  Kriteria :  Rubrik | 1,5 |
| 14 - 15 | Mampu mengaplikasikan konsep wirausaha sehingga mampu melihat peluang usaha, menciptakan jasa produksi, pemasaran kemitraan dan manajemen dengan cara mengunjungi pelaku usaha, membuat laporan, presentasi kelas dan mempraktekkan bidang usaha sesuai pilihan. (CPMK 21) | Analisis SWOT  Pedoman program kreativitas mahasiswa RistekDikti | 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 dan mengaplikasikan konsep wirausaha sehingga mampu melihat peluang usaha, menciptakan jasa produksi, pemasaran kemitraan dan manajemen dengan cara mengunjungi pelaku usaha, membuat laporan, presentasi kelas dan mempraktekkan bidang usaha sesuai pilihan | Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 9  Kriteria :  Rubrik | 2 |
| 16 | Mahasiswa mampu memahami materi pertemuan 1 s.d 15 (CPMK 6 dan CPMK 21) | UAS | Bentuk Pemebelajaran: Ujian Tatap Muka di kelas (Luring):  2 x 50” | Idem Buku Sumber | Ketepatan dalam Menyelesaikan 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 03 | CPMK-6 |  |  |  | √ | √ |  |  |  |
| CPL 08 | CPMK-21 |  |  |  | √ |  | √ | √ | √ |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CPL | CPMK | Tahap Penilaian | Teknik Penilaian | Instrumen | Kriteria | Bobot |
| CPL 03 | CPMK-6 | Perkuliahan Sebelum UTS | Tugas Tertulis | Rubrik | Kelengkapan Berkas dan Kelengkapan Jawaban | 7,5% |
| Quis | Ujian Tertulis |  |  | 15% |
| CPL 08 | CPMK-21 | 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 IT Enterpreneuship

| **No** | **Kategori / Metode Evaluasi** | **CPMK** | **Model Soal** | **Indikator Penilaian** | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kurang** | **Cukup** | **Baik** | **Sangat Baik** |
| 1 | Tugas | CPMK06 | Mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang Perspektif Entreprenuership & Technoprenuership, Teknologi dalam bisnis, Inovasi dan Kreativitas, Inpirasi dan peluang Bisnis, Kepemimpinan manajemen keuangan dan pembiayaan | Mahasiswa tidak mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang Perspektif Entreprenuership & Technoprenuership, Teknologi dalam bisnis, Inovasi dan Kreativitas, | Mahasiswa cukup mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang Perspektif Entreprenuership & Technoprenuership, Teknologi dalam bisnis, Inovasi dan Kreativitas, | Mahasiswa mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang Perspektif Entreprenuership & Technoprenuership, Teknologi dalam bisnis, Inovasi dan Kreativitas, | Mahasiswa sangat jelas mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang Perspektif Entreprenuership & Technoprenuership, Teknologi dalam bisnis, Inovasi dan Kreativitas, |
|  |  | CPMK21 | Mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang, Konsep pemasaran dan promosi usaha serta media promosi, Etika bisnis, Persiapan usaha baru, BMC, analisis SWOT | Mahasiswa tidak mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang Konsep pemasaran dan promosi usaha serta media promosi, Etika bisnis, Persiapan usaha baru, BMC, analisis SWOT | Mahasiswa cukup mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang Konsep pemasaran dan promosi usaha serta media promosi, Etika bisnis, Persiapan usaha baru, BMC, analisis SWOT | Mahasiswa mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang Konsep pemasaran dan promosi usaha serta media promosi, Etika bisnis, Persiapan usaha baru, BMC, analisis SWOT | Mahasiswa sangat jelas mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang Konsep pemasaran dan promosi usaha serta media promosi, Etika bisnis, Persiapan usaha baru, BMC, analisis SWOT |
| 2 | Quiz | CPMK6 | Mampu menjelaskan dengan baik soal yang diberikan sesuai CPMK 6 | Mahasiswa tidak mampu menjelaskan dengan baik soal yang diberikan sesuai CPMK 6 | Mahasiswa cukup mampu ­­­­­­­­­­ menjelaskan dengan baik soal yang diberikan sesuai CPMK 6 | Mahasiswa mampu dengan baik menjelaskan soal yang diberikan sesuai CPMK 6 | Mahasiswa mampu dengan sangat baik menjelaskan soal yang diberikan sesuai CPMK 6 |
| 3 | UTS | CPMK21 | Mampu menjelaskan tentang soal yang diberikan sesuai CPMK 6 dan CPMK 21 | Mahasiswa tidak mampu menjelaskan tentang soal yang diberikan sesuai CPMK 6 dan CPMK 21 | Mahasiswa cukup mampu menjelaskan tentang soal yang diberikan sesuai CPMK 6 dan CPMK 21 | Mahasiswa mampu dengan baik menjelaskan tentang soal yang diberikan sesuai CPMK 6 dan CPMK 21 | Mahasiswa mampu dengan sangat baik menjelaskan tentang soal yang diberikan sesuai CPMK 6 dan CPMK 21 |
| 4 | Tugas Kelompok | CPMK21 | Membuat Studi Kasus Proses bisnis (BMC) | Rubrik Penilaian Tugas Kelompok | Rubrik Penilaian Tugas Kelompok | Rubrik Penilaian Tugas Kelompok | Rubrik Penilaian Tugas Kelompok |
| 5 | UAS | CPMK21 | Mampu melakukan dan menjelaskan tentang soal yang diberikan sesuai CPMK 6 dan CPMK 21 | Mahasiswa tidak mampu melakukan dan menjelaskan tentang soal yang diberikan sesuai CPMK 6 dan CPMK 21 | Mahasiswa cukup mampu melakukan dan menjelaskan tentang soal yang diberikan sesuai CPMK 6 dan CPMK 21 | Mahasiswa mampu dengan baik melakukan dan menjelaskan tentang soal yang diberikan sesuai CPMK 6 dan CPMK 21 | Mahasiswa mampu dengan sangat baik melakukan dan menjelaskan tentang soal yang diberikan sesuai CPMK 6 dan CPMK 21 |

**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. BMC   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 Perspektif Entreprenuership & Technoprenuership | 1,5 % |
| 2 | SUBCPMK 2 | Tugas 2 : Menyelesaikan soal tentang teknologi dalam bisnis | 1,5 % |
| **Quis 1** | **2,5 %** |
| 3 | SUBCPMK 3 | Tugas 3 : Menyelesaikan soal tentang Inovasi dan Kreativitas | 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 Inspirasi dan Peluang bisnis | 1,5 % |
| UTS 1 | 7.5 % |
| 6  7 | SUBCPMK 4 | Tugas 5: Menjelaskan tentang Kepemimpinan, Manajemen keuangan dan pembiayaaan | 1,5 % |
| SUBCPMK 5 | Tugas 6: Menjelaskan Tentang konsep pemasaran, promosi usaha dan media promosi | 2 % |
|  | UTS 2 | 7.5 % |
| 8 | Evaluasi Tengah Semester : Evaluasi  CPMK 6 dan 21 : SUB-CPMK 1,2,3,4, | UTS | 10 % |
| 9-10 | SUBCPMK 6 | Tugas 7: Membuat, mempersiapkan dan memulai usaha baru | 2 % |
| UAS | 7.5 % |
| 11 | SUBCPMK 7 | Tugas Kelompok . Membuat BMC dan RAB | 15 % |
| 12.13  14-15 | SUBCPMK 8 | Tugas 8 : membuat desain pola BMC | 1,5 % |
| SUBCPMK 9 | Tugas 9 : Menganalisa Analisa SWOT | 2 % |
| CPMK 6 dan CPMK 21 | UAS | 15 % |
| 16 | Evaluasi Akhir Semester :  SUBCPMK 1 S.D SUBCPMK 9 | UAS | 7,5 % |
| 1-16 | Evaluasi CPMK 6 dan CPMK 21 |  |  |
| **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 03 | CPMK-6 |  |  |  | 7,5 | 15 |  |  |  | 22,5 |
| CPL 08 | CPMK-21 |  |  |  | 7,5 |  | 25 | 30 | 15 | 77,5 |
| **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.