



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 (<i>Prepared by</i>)	Diperiksa oleh (<i>Checked by</i>)	Disetujui oleh (<i>Approved by</i>)	Tanggal Validasi (<i>Valid date</i>)
Tim Mata Kuliah Interaksi Manusia dan Komputer	Suyanto, S.Kom., M.M., M.Kom	Dedy Syamsuar, P.hD	

penjabaran bahan kajian

- | | | | |
|--|---|--|--|
| 1. Fakultas (<i>Faculty</i>) | : Ilmu Komputer | Jenjang (<i>Grade</i>) | : S1 |
| 2. Program Studi (<i>Study Program</i>) | : Sistem Informasi | SKS (<i>Credit</i>) | : 2 sks Semester (<i>Semester</i>): 2 |
| 3. Mata Kuliah (<i>Course</i>) | : Interaksi Manusia dan Komputer | Sertifikasi (<i>Certification</i>): | <input type="checkbox"/> Ya (<i>Yes</i>) <input checked="" type="checkbox"/> Tidak (<i>No</i>) |
| 4. Kode Mata Kuliah (<i>Code</i>) | : 2214112009 | | |
| 5. Mata Kuliah Prasyarat (<i>Prerequisite</i>) | : - | | |
| 6. Dosen Koordinator (<i>Coordinator</i>) | : Edi Supratman, S.Kom., M.M., M.Kom | | |
| 7. Dosen Pengampuh (<i>Lecturer</i>) | : Evi Yulianingsih, S.Kom., M.M., M.Kom, Kiky Rizky Nova Wardani, M.Kom, Nyimas Sopiha, S.Kom., M.M., M.Kom | <input type="checkbox"/> Tim (<i>Team</i>) | <input checked="" type="checkbox"/> Mandiri (<i>Personal</i>) |
| 8. Capaian Pembelajaran (<i>Learning Outcomes</i>) | : | | |

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) (<i>Programme Learning Outcomes</i>)	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) (<i>Course Learning Outcomes</i>)	CPMK-17	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis serta inovatif 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 berdasarkan 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 tehnikteknik 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		√

9. Deskripsi Mata Kuliah (*Course Description*)

Matakuliah ini memberikan dasar konsep dan praktis tentang interaksi manusia dan komputer, model interaksi, perancangan dan implementasi antarmuka 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				

10. Bahan Kajian (*Main Study Material*)

<ol style="list-style-type: none"> 1. Perspektif Entrepreneurship & Technopreneurship 2. Teknologi Dalam Bisnis 3. Inovasi dan Kreativitas 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

11. 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 (<i>Evaluation</i>)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
1	Mampu menjelaskan konsep wirausaha dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan berdasarkan	Perspektif Entrepreneurship & Technopreneurship	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50" Metode Pembelajaran:	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam memahami dan menjelaskan konsep wirausaha dalam menumbuhkan jiwa	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan	1,5

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 (%)
	prinsip kehalalan dengan bertanggung jawab. (CPMK 6)		Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120"		kewirausahaan berdasarkan prinsip kehalalan dengan bertanggung jawab	tugas 1 Kriteria : Rubrik	
2	Mampu menjelaskan dan mendiskusikan konsep wirausaha serta dikaitkan dalam konteks situasi di lapangan. (CPMK 6)	Teknologi dalam bisnis	Bentuk Pembelajaran: 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 Pembelajaran: 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

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 (%)
4	Mahasiswa mampu memahami materi pertemuan 1 s.d 3 (CPMK 06)	QUIS	Bentuk Pembelajaran: 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 Pembelajaran: 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 Pembelajaran: Quis virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 2 x 50” Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning	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

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 (%)
			Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120''				
7	Mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dan bertahan dalam kondisi yang tidak pasti. (CPMK 21)	Konsep Pemasaran Promosi usaha, Media Promosi	Bentuk Pembelajaran: 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 Pembelajaran: 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 pertemuan 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 Pembelajaran: Ujian Tengah Semester Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50'' Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:	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 :	

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 (%)
			2 x 120"			Rubrik	
10	Mahasiswa mampu termotivasi untuk berwirausaha, merancang sebuah usaha dengan melihat peluang usaha. (CPMK 21)	Membuat, Mempersiapkan & Memulai Usaha Baru	Bentuk Pembelajaran: 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 Pembelajaran: 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 Pembelajaran: Kuliah virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 2 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam memahami dan Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja tim dengan	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 8 Kriteria :	1,5

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 (%)
			Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120"		mengedepankan etika bisnis	Rubrik	
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 kegiatan mahasiswa RistekDikti	Bentuk Pembelajaran: 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 Pembelajaran: Ujian Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50"	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam Menyelesaikan UAS	Bentuk : Ujian Akhir Semester Kriteria : Rubrik	30

12. 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

13. 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 Enterpreneurship

No	Kategori / Metode Evaluasi	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian			
				Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1	Tugas	CPMK06	Mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang Perspektif Entrepreneurship & Technopreneurship, Teknologi dalam bisnis, Inovasi dan Kreativitas, Inspirasi dan peluang Bisnis, Kepemimpinan manajemen keuangan dan pembiayaan	Mahasiswa tidak mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang Perspektif Entrepreneurship & Technopreneurship, Teknologi dalam bisnis, Inovasi dan Kreativitas,	Mahasiswa cukup mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang Perspektif Entrepreneurship & Technopreneurship, Teknologi dalam bisnis, Inovasi dan Kreativitas,	Mahasiswa mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang Perspektif Entrepreneurship & Technopreneurship, Teknologi dalam bisnis, Inovasi dan Kreativitas,	Mahasiswa sangat jelas mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang Perspektif Entrepreneurship & Technopreneurship, 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 menjelaskan dengan baik soal yang diberikan sesuai CPMK 6	Mahasiswa sangat baik mampu 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	Mahasiswa cukup mampu menjelaskan tentang soal yang	Mahasiswa mampu menjelaskan dengan baik menjelaskan tentang	Mahasiswa sangat baik mampu menjelaskan tentang soal

No	Kategori / Metode Evaluasi	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian			
				Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
				diberikan sesuai CPMK 6 dan CPMK 21	diberikan sesuai CPMK 6 dan CPMK 21	soal yang diberikan sesuai CPMK 6 dan CPMK 21	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	<ul style="list-style-type: none"> 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.	<ul style="list-style-type: none"> Secara umum pembicara tenang, tetapi dengan nada yang datar dan cukup sering bergantung pada catatan. Kadang kala kontak mata dengan pendengar diabaikan. 	<ul style="list-style-type: none"> 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 menyestakan pendengar.	Isi yang disampaikan terlalu umum sehingga tidak menambah wawasan 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 <i>error</i>	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 terdengar 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					

14. RENCANA ASSESMENT DAN EVALUASI

Minggu Ke	SUB-CPMK-	ASESMEN	BOBOT
1	SUBCPMK 1	Tugas 1 : Menyelesaikan soal tentang Perspektif Entrepreneurship & Technopreneurship	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	SUBCPMK 4	Tugas 5: Menjelaskan tentang Kepemimpinan, Manajemen keuangan dan pembiayaan	1,5 %

7	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	SUBCPMK 8	Tugas 8 : membuat desain pola BMC	1,5 %
14-15	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%

15. 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.