

SUB-CPMK1400601	Mampu memahami bagaimana pentingnya perancangan antarmuka yang baik untuk memudahkan user berinteraksi dengan komputer			
SUB-CPMK1400602	Mampu memahami sistem pemrosesan manusia sebagai media untuk menyaring pengetahuan yang dibutuhkan untuk perancangan antarmuka			
SUB-CPMK1500601	Mampu memahami serta menerapkan model-model yang digunakan untuk dalam pengembangan antarmuka berdasarkan interaksi yang dibutuhkan antar pengguna dan komputer			
SUB-CPMK1500602	Mampu mengetahui aspek - aspek komputer yang terlibat dalam HCI			
SUB-CPMK2100605	Mampu memahami hal-hal yang perlu disiapkan terlebih dahulu hal-hal yang menjadi dasar desain interaktif yang perlu terus digali untuk pemenuhan setiap interaksi purwarupa antarmuka			
SUB-CPMK2100606	Mampu memahami serta menerapkan analisis tugas sebagai sebuah bagian dari perancangan dan pengembangan antarmuka interaktif menggunakan teknik-teknik analisis tugas			
SUB-CPMK2100607	Mampu bekerjasama secara tim dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari untuk membangun sebuah tampilan interaktif halaman web			
Matriks Sub-CPMK terhadap CPL dan CPMK	SUB-CPMK	CPL06		CPL09
		CPMK-14	CPMK-15	CPMK-21
	SUB-CPMK1400601	√		
	SUB-CPMK1400602	√		
	SUB-CPMK1500601		√	
	SUB-CPMK1500602		√	
	SUB-CPMK2100605			√
	SUB-CPMK2100606			√
SUB-CPMK2100607			√	

9. Deskripsi Mata Kuliah (*Course Description*)

Melalui mata kuliah ini, mahasiswa akan tentang bagaimana konsep dalam interaksi manusia dan komputer dalam menyelesaikan tugas. Diawali dari pemahaman konsep IMK terlebih dahulu dengan melibatkan manusia dan komputer, pemahaman dan penerapan akan prinsip serta aturan dalam merancang desain sistem interaktif dengan dibekali pengetahuan akan berbagai macam ragam dialog serta teknik proses desain. Akhir perkuliahan mahasiswa diberi studi kasus untuk menganalisis sebuah aplikasi sebagai pembelajaran untuk merancang desain system interaktif berbasis grafis yang memiliki nilai usability yang tinggi sebagai target capaian akhir mata kuliah.

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*)

1. Kontrak Perkuliahan dan Pendahuluan
2. Konsep Dasar IMK
3. Aspek Manusia Dalam IMK
4. Aspek Teknologi Dalam IMK
5. Aspek Interaksi Dalam IMK
6. Aspek Ergonomi Dalam IMK
7. Paradigma dan Prinsip Usability
8. Perancangan AntarMuka 1
9. Perancangan AntarMuka 2
10. Perancangan AntarMuka 3

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 (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
1	Mahasiswa mampu Mengetahui rencana pembelajaran dan cakupan mata kuliahIMK. (CPMK 14)	Inisialisasi Perkuliahan Pendahuluan: <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian dan tujuan IMK - Komponen IMK - IMK sebagai bidang interdisipliner 	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka Di kelas (Luring) 2 x 50” Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning. Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120”	<ul style="list-style-type: none"> ● Buku ● Video Pembelajaran ● Personal Komputer ● Smartph one 	<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar IMK ● Mahasiswa mampu menjelaskan ruang lingkup serta faktor-faktor pendewasa IMK 	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas ..1 Kriteria : Rubrik	0,5 %

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 (%)
2	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar IMK Dan tujuan mempelajari IMK (CPMK 14)	- konsep dasar IMK Dan pengertian IMK - Tantangan IMK - Tujuan IMK - perkembangan IMK	Bentuk Pembelajaran: Kuliah virtual via zoom atau elearning UBD (Daring): 2 x 50” Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning. Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120”	<ul style="list-style-type: none"> ● Buku ● Video Pembelajaran ● Personal Komputer ● Smartphone 	<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar IMK ● Mahasiswa mampu menjelaskan ruang lingkup serta faktor-faktor pendewasa IMK ● Mahasiswa mampu menjelaskan dan menyebutkan siapa saja dan apa saja yang terlibat dalam IMK 	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab dan latihan Kriteria : Rubrik	1,5 %
3	Mahasiswa mampu memahami faktor Manusia dalam IMK. (CPMK 14)	- aspek penglihatan - aspek pendengaran - aspek sentuhan - sikap dan kecemasan - kendali motorik - model pengolahan pada manusia - memori	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50” Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning. Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120”	<ul style="list-style-type: none"> ● Buku ● Video Pembelajaran ● Personal Komputer ● Smartphone 	Ketepatan dalam memahami sistem pemrosesan manusia sebagai media untuk menyaring pengetahuan yang dibutuhkan untuk perancangan antarmuka.	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan Kriteria : Rubrik	1,5 %
4	Mahasiswa mampu memahami Aspek teknologi serta	Input devices: - Text entry devices	Bentuk Pembelajaran: Kuliah virtual via zoom	<ul style="list-style-type: none"> ● Buku ● Video 	Ketepatan penerapan aspek -	Bentuk : Diskusi,	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 (%)
	pentingnya aspek teknologi dalam merancang IMK (CPMK 14)	- Pointing & picking devices Mempertimbangkan input devices (Kelebihan dan kekurangan)	atau elearning UBD (Daring): 2 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning. Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120"	Pembelajaran ● Personal Komputer ● Smartphone	aspek komputer yang terlibat dalam IMK.	Tanya Jawab, latihan Dan tugas 2 Kriteria : Rubrik	
5	Mahasiswa mampu memahami materi pertemuan 1 s/d 4 (CPMK 14)	Kuis	Bentuk Pembelajaran: Ujian Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50' Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning. Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120"	● Buku ● Video Pembelajaran ● Personal Komputer ● Smartphone	Ketepatan dalam memahami soal soal yang diberikan dari pertemuan 1 s.d pertemuan 4	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan Kriteria : Rubrik	10%
6	Mahasiswa mampu memahami Karakteristik Atau sifat umum dari model interaksi manusia dan komputer (CPMK 14)	Karakteristik : insiatif, keluwesan, kompleksitas, beban informasi, konsistensi, umpan balik, observabilitas, kontrolabilitas, efisiensi dan keseimbangan	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning.	● Buku ● Video Pembelajaran ● Personal Komputer ● Smartphone	Ketepatan dalam memahami karakteristik Sifat umum IMK	Bentuk : Ujian Tengah Semester Kriteria : Rubrik	1,25 %

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	Mahasiswa Memahami konsep model interaksi antara manusia dan komputer (CPMK 14) https://journal.stmiki.ac.id/index.php/jimik/article/view/720/560	Jenis interaksi : - berbasis perintah tunggal. - berbasis Bahasa pemrograman - Antarmuka berbasis Bahasa alami. - System menu - berbasis pengisian borang - Antarmuka berbasis ikon - System penjendelaan - Manipulasi langsung - Antarmuka berbasis interaksi grafis	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Virtual via Zoom atau Di e-learning UBD (Daring): 2 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning. Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120"	<ul style="list-style-type: none"> ● Buku ● Video Pembelajaran ● Personal Komputer ● Smartphone 	Ketepatan memahami dan penerapan macam – macam interaksi dalam IMK	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan Kriteria : Rubrik	1,25 %
8	Mahasiswa mampu memahami konsep aspek ergonomik Sehingga dapat merancang suatu model interaksi manusia dan komputer yang baik (CPMK 14)	- pengertian ergonomi - 4 aspek ergonomi	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning. Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120	<ul style="list-style-type: none"> ● Buku ● Video Pembelajaran ● Personal Komputer ● Smartphone 	Ketepatan memahami Aspek ergonomi dalam IMK	Bentuk : Presentasi, Diskusi, dan Tanya Jawab Kriteria Rubrik	1,25 %
9	Mahasiswa mampu memahami paradigma dan prinsip usability dalam membangun model interaksi manusia dan komputer yang baik (CPMK 15)	- pengertian usability - prinsip usability (Learnability, flexibility dan effectiveness)	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Virtual via Zoom atau Di e-learning UBD (Daring): 2 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning.	<ul style="list-style-type: none"> ● Buku ● Video Pembelajaran ● Personal Komputer ● Smartphone 	Ketepatan dalam memahami Sistem yang baik berdasarkan prinsip usability	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 3	1,25 %

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	one		Kriteria : Rubrik	
10	Mahasiswa mampu memahami materi pertemuan 1 s/d 9 (CPMK 14)	UTS	Bentuk Pembelajaran: Ujian Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning. Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120"	<ul style="list-style-type: none"> ● Buku ● Video Pembelajaran ● Personal Komputer ● Smartphone 	Ketepatan dalam memahami soal soal yang diberikan dari pertemuan 1 s.d pertemuan 9	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan Kriteria : Rubrik	20%
11	Mahasiswa mampu mengetahui penggolongan perangkat lunak Terkait dengan pengaruhnya terhadap perancangan antarmuka serta mengetahui pendekatan dalam proses perancangan antarmuka (CPMK 15)	Proses Perancangan Antarmuka 1 , mendefinisikan : <ul style="list-style-type: none"> - Pengguna - Kebutuhan Usability 	Bentuk Pembelajaran: Kuliah virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 2 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning. Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120"	<ul style="list-style-type: none"> ● Buku ● Video Pembelajaran ● Personal Komputer ● Smartphone 	Ketepatan penerapan dalam Kerjasama dan penerapan pengetahuan yang telah dipelajari untuk membangun sebuah tampilan antarmuka	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan Kriteria : Rubrik	1,7 %
12	Mahasiswa mampu mengetahui tahapan-tahapan dalam perancangan antarmuka dan memahami tujuan yang akan dicapai (CPMK 15)	Proses Perancangan Antarmuka 2 , Mendefinisikan <ul style="list-style-type: none"> - User Task - User Object - Style Guide 	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 3 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning. Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120"	<ul style="list-style-type: none"> ● Buku ● Video Pembelajaran ● Personal Komputer ● Smartphone 	Ketepatan penerapan dalam Kerjasama dan penerapan pengetahuan yang telah dipelajari untuk membangun sebuah tampilan antar muka	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan Kriteria : Rubrik	1,7 %

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 (%)
13	Mahasiswa mampu membuat proyek Perancangan AntarMuka (CPMK 21)	Proses Perancangan AntarMuka 3: - Desain UI - Prototype UI - Evaluate UI	Bentuk Pembelajaran: Kuliah virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 2 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning. Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120"	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Video Pembelajaran • Personal Komputer • Smartphone 	Ketepatan penerapan dalam Kerjasama dan penerapan pengetahuan yang telah dipelajari untuk membangun sebuah tampilan antarMuka	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, Latihan dan tugas 3 Kriteria : Rubrik	1,7%
14-15	Mahasiswa mampu bekerja sama secara tim dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari untuk membuat perancangan antar muka (CMPK 21)	Proses Perancangan AntarMuka 1,2 dan 3	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning. Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120"	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Video Pembelajaran • Personal Komputer • Smartphone 	Rubik Penilaian Tugas Kelompok	Bentuk : Presentasi, Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 5 Kriteria : Rubrik	20%
16	Mahasiswa mampu memahami materi pertemuan 1.sd 15 (CPMK 14, CPMK 15d dan CPMK-21)	Materi yang telah di bahas sebelumnya UAS	Bentuk Pembelajaran: Ujian Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50"	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Video Pembelajaran • Personal Komputer • Smartphone 	Ketepatan dalam MenyelesaikanRancangan antar muka pada studi proyek UAS	Bentuk : Ujian Akhir Semester Kriteria : Rubrik	35%

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*

1	Tugas	CPMK14	Mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang pengertian	Mahasiswa tidak mampu menyebutkan dan menjelaskan	Mahasiswa Cukup mampu menyebutkan dan menjelaskan	Mahasiswa mampu Dengan baik menyebutkan dan menjelaskan	Mahasiswa Sangat jelas dan mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang
No	Kategori / Metode Evaluasi	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian			
				Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik

			<p>interaksi manusia computer, tujuan serta apa saja yang mempengaruhi proses interaksi manusia dan computer.</p> <p>Mampu menjelaskan tentang aspek manusia dan komponennnya</p> <p>Mampu menjelaskan tentang aspek teknologi dalam IMK</p> <p>Mampu menjelaskan tentang konsep model interaksi manusia dan komputer</p> <p>Mampu menyebutkan tentang aspek ergonomi yang baik dalam IMK</p>	<p>tentang pengertian interaksi manusia computer, tujuan serta apa saja yang mempengaruhi proses interaksi manusia dan computer.</p> <p>Mahasiswa tidak mampu menjelaskan tentang aspek manusia, dan komponennya</p> <p>Mahasiswa tidak mampu menjelaskan tentang aspek teknologi dalam IMK</p> <p>Mahasiswa tidak mampu menjelaskan tentang konsep model interaksi manusia dan komputer</p> <p>Mahasiswa tidak mampu menyebutkan</p>	<p>tentang pengertian interaksi manusia computer, tujuan serta apa saja yang mempengaruhi proses interaksi manusia dan computer.</p> <p>Mahasiswa cukup mampu menjelaskan tentang aspek manusia, dan komponennya</p> <p>Mahasiswa cukup mampu menjelaskan tentang aspek teknologi dalam IMK</p> <p>Mahasiswa cukup mampu menjelaskan tentang konsep model interaksi manusia dan komputer</p> <p>Mahasiswa cukup mampu menyebutkan</p>	<p>tentang pengertian interaksi manusia computer, tujuan serta apa saja yang mempengaruhi proses interaksi manusia dan computer.</p> <p>Mahasiswa mampu dengan baik menjelaskan tentang aspek manusia, dan komponennya</p> <p>Mahasiswa mampu dengan baik menjelaskan tentang aspek teknologi dalam IMK</p> <p>Mahasiswa mampu dengan baik menjelaskan tentang konsep model interaksi manusia dan komputer</p> <p>Mahasiswa mampu dengan baik menyebutkan</p>	<p>pengertian interaksi manusia computer, tujuan serta apa saja yang mempengaruhi proses interaksi manusia dan computer.</p> <p>Mahasiswa sangat jelas dan mampu menjelaskan tentang aspek manusia, dan komponennya</p> <p>Mahasiswa sangat jelas dan mampu menjelaskan tentang aspek teknologi dalam IMK</p> <p>Mahasiswa sangat jelas dan mampu menjelaskan tentang konsep model interaksi manusia dan komputer</p> <p>Mahasiswa sangat jelas dan mampu menyebutkan tentang aspek ergonomi yang baik dalam IMK</p>
No	Kategori / Metode Evaluasi	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian			
				Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik

				tentang aspek ergonomi yang baik dalam IMK	tentang aspek ergonomi yang baik dalam IMK	tentang aspek ergonomi yang baik dalam IMK	
		CPMK15	<p>Mampu menjelaskan Tentang paradigma dan prinsip usability</p> <p>Mampu memahami Paradigma dan Prinsip usability serta bagaimana penerapannya dalam membangun model interaksi manusia dan komputer yang baik</p> <p>Mampu merancang sebuah prototype sederhana dari sebuah sistem dengan mengkaitkan IMK dari setiap prosesnya</p>	<p>Mahasiswa tidak mampu menjelaskan Tentang paradigma dan prinsip usability</p> <p>Mahasiswa tidak mampu memahami Paradigma dan Prinsip usability serta bagaimana penerapannya dalam membangun model interaksi manusia dan komputer yang baik</p> <p>Mahasiswa tidak mampu merancang sebuah prototype sederhana dari sebuah sistem dengan mengkaitkan IMK dari setiap prosesnya</p>	<p>Mahasiswa Cukup mampu menjelaskan Tentang paradigma dan prinsip usability</p> <p>Mahasiswa Cukup mampu memahami Paradigma dan Prinsip usability serta bagaimana penerapannya dalam membangun model interaksi manusia dan komputer yang baik</p> <p>Mahasiswa cukup mampu merancang sebuah prototype sederhana dari sebuah sistem dengan mengkaitkan IMK dari setiap prosesnya</p>	<p>Mahasiswa Mampu dengan baik menjelaskan Tentang paradigma dan prinsip usability</p> <p>Mahasiswa Mampu dengan baik memahami Paradigma dan Prinsip usability serta bagaimana penerapannya dalam membangun model interaksi manusia dan komputer yang baik</p> <p>Mahasiswa mampu dengan baik merancang sebuah prototype sederhana dari sebuah sistem dengan mengkaitkan IMK dari setiap prosesnya</p>	<p>Mahasiswa Mampu dan sangat baik menjelaskan Tentang paradigma dan prinsip usability</p> <p>Mahasiswa Mampu dan sangat baik memahami Paradigma dan Prinsip usability serta bagaimana penerapannya dalam membangun model interaksi manusia dan komputer yang baik</p> <p>Mahasiswa Mampu dan sangat baik merancang sebuah prototype sederhana dari sebuah sistem dengan mengkaitkan IMK dari setiap prosesnya</p>
2	Kuis	CPMK14	Mampu menjelaskan	Mahasiswa tidak mampu	Mahasiswa cukup mampu	Mahasiswa mampu dengan baik	Mahasiswa mampu dengan sangat baik
No	Kategori / Metode Evaluasi	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian			
				Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik

			dengan baik proses yang mempengaruhi IMK dan mengkaitkannya dengan system	menjelaskan dengan baik proses yang mempengaruhi IMK dan mengkaitkannya dengan system	menjelaskan dengan baik proses yang mempengaruhi IMK dan mengkaitkannya dengan system	menjelaskan dengan baik proses yang mempengaruhi IMK dan mengkaitkannya dengan system	menjelaskan dengan baik proses yang mempengaruhi IMK dan mengkaitkannya dengan system
3	UTS	CPMK14	Mampu menjelaskan tentang interaksi model manusia dan komputer, paradigma prinsip usability dan design serta ergonomi yang terlibat didalam IMK	Mahasiswa tidak mampu menjelaskan tentang interaksi model manusia dan komputer, paradigma prinsip usability dan design serta ergonomi yang terlibat didalam IMK	Mahasiswa cukup mampu menjelaskan tentang interaksi model manusia dan komputer, paradigma prinsip usability dan design serta ergonomi yang terlibat didalam IMK	Mahasiswa mampu dengan baik menjelaskan tentang interaksi model manusia dan komputer, paradigma prinsip usability dan design serta ergonomi yang terlibat didalam IMK	Mahasiswa Mampu dengan sangat baik menjelaskan tentang interaksi model manusia dan komputer, paradigma prinsip usability dan design serta ergonomi yang terlibat didalam IMK
4	Tugas Kelompok	CPMK15	Membuat Studi Kasus Proses bisnis berdasarkan Merancang atau menganalisa sebuah system Dengan 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
No	Kategori / Metode Evaluasi	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian			
				Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik

5	UAS	CPMK21	Mampu melakukan Pemaparan Dari hasil studi kasus proses bisnis	Mahasiswa tidak mampu melakukan Pemaparan Dari hasil studi kasus proses bisni	Mahasiswa Cukup mampu melakukan Pemaparan Dari hasil studi kasus proses bisni	Mahasiswa mampu Dengan baik Pemaparan Dari hasil studi kasus proses bisni	Mahasiswa mampu Dengan sangat baik melakukan Pemaparan Dari hasil studi kasus proses bisni
---	-----	--------	--	---	---	---	--

Rubrik Penilaian Tugas Kelompok

Aspek	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
	< 20	20 – 40	41 – 60	61 – 80	> 80
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 menyestatkan 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.
	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik

	< 20	20 – 40	41 – 60	61 – 80	> 80
Alat/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 menari
Suara rekaman	Tidak ada suara dalam rekama	Suara rekaman tidak jelas terdenga	Suara Rekamana terdengar dan terkadang tidak terdenga.	Suara rekaman terdengar dengan jelas, akan tetapi background suara terdengar jug	Suara rekaman terdenggan dengan jelas dan baik tanpa cela
Laporan:					
Komponen yang harus ada: 1. Latar Belakang 2. Perancangan 3. Hasil & Pembahasan 4. 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	SUB-CPMK 1400601	Tugas 1 : Menyelesaikan soal tentang interaksi manusia dan computer, dan sebutkan tujuan serta hal apa saja yang mempengaruhi proses interaksi manusia dan computer	1,25%
		Quis1	2,5 %
2-3	SUB-CPMK 1400602	Tugas 2 : Menyelesaikan soal tentang aspek manusia yanga mempengaruhi IMK	1,25 %
			2,5%
Minggu ke	Sub-CPMK	Asesmen	Bobot

		Quis 2	
4	SUB-CPMK 1400604	Tugas3 : menyelesaikan soal tentang Aspek komputer yang mempengaruhi IMK, kekurangan dan kelebihan serta menyebutkan alat yg termasuk input maupun output.	2,5%
		Quis	2,5%
5	SUB-CPMK 1400601, SUB-CPMK 1400602, SUB-CPMK 1400604	QUIS 4	2,5%
6-7	SUB-CPMK 1400603	Tugas 4: Menyelesaikan soal tentang Pengertian karakteristik serta model interaksi manusia dan komputer	2,5 %
		UTS 1	5%
8	SUB-CPMK 1400604	Tugas 5 : Menjelaskan pengertian tentang aspek ergonomi Dan hal hal yang mempengaruhi kenyamanan dalam IMK	2,5%
		UTS 2	5%
9	SUB-CPMK 1500605	Tugas 6: Menjelaskan tentang apa itu usability dan menyebut aspek yang mempengaruhinya	2,5%
		UAS 1	7,5%
10	SUB-CPMK 1400603, SUB-CPMK 1400604	UTS 3	5%
11,12,13	SUB-CPMK 1500606	Tugas 7: Menganalisa sistem informasi dengan melibatkan Aspek yang mempengaruhi IMK	2,5%
		UAS 2	7,5%
14,15	SUB-CPMK 1500606, SUB-CPMK 1500607	Tugas Kelompok : Membuat Studi Kasus Proses Bisnis Dari aplikasi atau sistem informasi dengan menganalisa dari sis usability nya	15%
		UAS 3	7,5%
16	Evaluasi Akhir Semester : SUB-CPMK 1400601, SUB-CPMK 1500607	UAS 4	7,5%
1-16	Evaluasi CPMK 14 dan CPMK 15		
Minggu ke	Sub-CPMK	Asesmen	Bobot

	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 (Tgs Kel)	Total
						Kuis	UTS	UAS		
CPL06	CPMK-14				5	10				15
	CPMK-15			10			25			35
CPL09	CPMK-21			10	5			35		50
Jumlah Total MK IMK										100

Distribusi Pembobotan Asesmen Tugas

No.	Bentuk Asesmen	CPL06		CPL09	Total
		CPMK-14	CPMK-15	CPMK-21	
1	Tugas 1	1,25%			1,25%
2	Tugas 2	1,25%			1,25%
3	Tugas 3	2,5%			2,5%
4	Tugas 4		2,5%		2,5%
5	Tugas 5		2,5%		2,5%
6	Tugas 6			2,5%	2,5%
7	Tugas 7			2,5%	2,5%
8	Tugas Kelompok			15%	15%
Total Bobot Tugas				20%	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

16. RENCANA TUGAS MAHASISWA

RENCANA TUGAS MAHASISWA

Mata Kuliah	Aplikasi Diferensial dan Integral	sks	3	Semester / Kelas	1
--------------------	--	------------	----------	-------------------------	----------

Tugas ke	Pertemuan	SUB-CP MK	Aktivitas 1	Aktivitas 2	Aktivitas 3	Bobot
1 : Menyelesaikan soal soal Tentang Pengertian dan tujuan mempelajari IMK	1	1400601	<input type="checkbox"/> Menyaksikan Video Yang berhubungan dengan IMK <input type="checkbox"/> Membaca literatur yang berhubungan dengan IMK	Kerjalan soal - soal berikut : a. Jelaskan apa yang Mendasari munculnya studi tentang IMK? b. Jelaskan apa menurut anda apa itu IMK?	-	1,25 %
2 : Menyelesaikan soal tentang aspek manusia yanga mempengaruhi IMK	3	1400602	<input type="checkbox"/> Menyaksikan Video Yang berhubungan dengan IMK <input type="checkbox"/> Membaca literatur yang berhubungan dengan IMK	Kerjalan soal - soal berikut : a. Sebutkan dan jelaskan faktor yang memepengaruhi manusia terhadap IMK? b. Bagaimana pendapat anda tentang tampilan antarmuka yang baik yang sesuaidengan prinsip IMK?	-	1,25 %
3 : menyelesaikan soal tentang Aspek komputer	4	1400604	<input type="checkbox"/> Menyaksikan Video Yang berhubungan dengan IMK	KerJakan soal-soal berikut: A. Carila minimal 5 perkembangan teknologi output yang paling terbaru saat ini dan jelaskan kegunaanya!	-	2,5 %

Tugas ke	Pertemuan	SUB-CP MK	Aktivitas 1	Aktivitas 2	Aktivitas 3	Bobot
yang mempengaruhi IMK, kekurangan dan kelebihan serta menyebutkan alat yg termasuk input			<input type="checkbox"/> Membaca literatur yang berhubungan dengan IMK	B. Analisis teknologi output tersebut terhadap IMK dengan menyebutkan kelebihan dan kekurangan dari perangkat output tersebut secara rinci!		
4: Menyelesaikan soal tentang Pengertian karakteristik serta model interaksi manusia dan kompute	7	1400603	<input type="checkbox"/> Menyaksikan Video Yang berhubungan dengan IMK <input type="checkbox"/> Membaca literatur yang berhubungan dengan IMK	Kerjakan soal-soal berikut: Jelaskan perbedaan interaksi berbasis grafis dan interaksi berbasis icon!	-	2,5 %
5 : Menjelaskan pengertian tentang aspek ergonomi Dan hal hal yang mempengaruhi kenyamanan dalam IM	8	1400604	<input type="checkbox"/> Menyaksikan Video Yang berhubungan dengan IMK <input type="checkbox"/> Membaca literatur yang berhubungan dengan IMK	Kerjakan Soal – soal berikut : A. Jelaskan defenisi ergonomi menurut anda? B. Mengapa faktor ergonomi dibutuhkan dalam IMK?	-	2,5 %
6: Menjelaskan tentang apa itu usability dan menyebut aspek yang mempengaruhiny	9	1500605	<input type="checkbox"/> Menyaksikan Video Yang berhubungan dengan IMK <input type="checkbox"/> Membaca literatur yang berhubungan dengan IMK	Kerjakan soal – soal berikut : Jelaskan 3 prinsip usability dalam IMK!	-	2,5 %

Tugas ke	Pertemuan	SUB-CP MK	Aktivitas 1	Aktivitas 2	Aktivitas 3	Bobot
7: Menganalisa sistem informasi dengan melibatkan Aspek yang mempengaruhi IM	11-12	1500606	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Menyaksikan Video Yang berhubungan dengan IMK ☐ Membaca literatur yang berhubungan dengan IMK 	Kerjakan Soal-soal berikut : A. Defenisikan pengguna dan kebutuhan usability dari suatu sistem informasi B. Defenisikan user task dan style guide dari sebuah sistem infromasi	Presentasi	sesuai rubrik ‘?2,5 %
Tugas Kelompok : Membuat Studi Kasus Proses Bisnis Dari aplikasi atau sistem informasi dengan menganalisa dari sis usability nya	14-15	1500605- 1500607	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Menyaksikan Video Yang berhubungan dengan IMK ☐ Membaca literatur yang berhubungan dengan IMK 	Lakukan secara berkelompok: Analisa Tampilan dari sebuah aplikasi atau sistem informasi dari sisi learnability, Flexibility dan effectiveness nya!	-	15 %

a. Utama**Buku**

1. Sudarmawan & Ariyus, D. (2007). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
2. Santosa, P. I. (1997). *Interaksi Manusia dan Komputer: Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
3. Subakti, I. (2006). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Surabaya: ITS.

b. Pendukung

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.