

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER



**Oleh
Muhammad Labib Jundillah, S.Kom., M.Kom.**

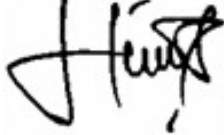
**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MULAWARMAN
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

Revisi Ke - : 3
Mata Kuliah : Interaksi Manusia dan Komputer
Kode Mata Kuliah : 19150352W015
SKS : 2
Semester : III (Tiga) / Ganjil
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik
Perguruan Tinggi : Universitas Mulawarman
Dosen Penyusun / Pengampu : Muhammad Labib Jundillah, S.Kom., M.Kom.

Menyetujui,
Koordinator Prodi Sistem Informasi.

Islamiyah, S.Kom., M.Kom
NIP. 198701162015042001



Samarinda, 18 Mei 2022

Penyusun,
Dosen Pengampu,

Muhammad Labib Jundillah, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199406112020121007



Mengesahkan,
a.n Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni,



Dr. Ir. Tamrin, S.T., M.T., IPU.
NIP. 197002272000121001



SILABUS KURIKULUM

Perguruan Tinggi	: Universitas Mulawarman
Fakultas	: Teknik
Jurusan / Program Studi	: Sistem Informasi
Mata Kuliah	: Interaksi Manusia dan Komputer
Kode Mata Kuliah	: 19150352W015
SKS	: 2
Semester	: III (Tiga) / Ganjil
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	CPL03 Mampu memahami dan menggunakan berbagai metodologi pengembangan sistem beserta alat pemodelan sistem dan menganalisa kebutuhan pengguna dalam membangun sistem informasi untuk mencapai tujuan organisasi. CPL04 Mampu memahami dan menerapkan kode etik dalam penggunaan informasi dan data pada perancangan, implementasi, dan penggunaan suatu sistem.
Aspek Sikap	: • Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius. • Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika; • Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa. • Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila • Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. • Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik. • Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan. • Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
Aspek Keterampilan Umum	: • Mampu menerapkan pemikiran logis, kreatif, sistematis, dan inovatif dalam konteks perancangan desain sistem interaktif berbasis grafis. • Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur. • Mampu menerapkan konsep IMK dan prinsip usability dalam perancangan antarmuka sistem interaktif. • Mampu melakukan analisis sistem interaktif. • Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.

Aspek Keterampilan Khusus	: ● Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEKS pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi. ● Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural. ● Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok.
Pengetahuan Umum	: ● Menguasai teknik penerapan konsep ragam dialog, prinsip usability dan daya guna; ● Menerapkan teknik dan prinsip dalam merancang antarmuka sistem interaktif berbasis grafis;
PIP Unmul yang diintegrasikan	: Mampu mengembangkan teori serta metode/teknik pada domain <i>Management and Governance</i> (MAGO) atau <i>Informatics Concepts</i> (INCO) dengan bertumpu pada studi Hutan Hujan Tropis beserta lingkungannya.

1. DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini mempelajari 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 website sebagai pembelajaran untuk merancang desain system interaktif berbasis grafis yang memiliki nilai usability yang tinggi sebagai target capaian akhir mata kuliah.

2. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi Sistem Informasi

- **CPL03** Mampu memahami dan menggunakan berbagai metodologi pengembangan sistem beserta alat pemodelan sistem dan menganalisa kebutuhan pengguna dalam membangun sistem informasi untuk mencapai tujuan organisasi.
- **CPL04** Mampu memahami dan menerapkan kode etik dalam penggunaan informasi dan data pada perancangan, implementasi, dan penggunaan suatu sistem.

3. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

Setelah mengikuti mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer:

CPMK 1 : Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, ruang lingkup, dan konsep dasar Interaksi Manusia dan Komputer (IMK), termasuk faktor manusia dan komputer yang memengaruhinya..

CPMK 2 : Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep interaksi, prinsip usability (daya guna), serta aspek ergonomis dalam perancangan sistem interaktif.

CPMK 3 : Mahasiswa mampu menerapkan konsep ragam dialog, penanganan kesalahan, bantuan (help), dan dokumentasi dalam desain antarmuka pengguna.

CPMK 4 : Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan proses desain dan mampu mengorganisir serta menganalisis struktur situs web berdasarkan prinsip desain antarmuka.

CPMK 5 : Mahasiswa mampu merancang dan mengimplementasikan model desain sistem interaktif yang berfokus pada kenyamanan dan efektivitas interaksi pengguna.

4. Kemampuan Khusus (KK)

Setelah mengikuti mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer:

1. Mahasiswa mampu memahami materi yang akan dipelajari dalam interaksi manusia dan komputer.
2. Mahasiswa mampu memahami prinsip usability dan daya guna dalam merancang antarmuka pengguna.
3. Mahasiswa mampu memahami faktor komputer sebagai elemen input dan output dalam dialog dengan manusia.
4. Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan konsep ragam dialog.
5. Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan penanganan kesalahan, help dan dokumentasi.
6. Mahasiswa mampu memahami dan merancang model proses desain.
7. Mahasiswa mampu menganalisis situs web secara keseluruhan.

Pemetaan CPL Program Studi Sistem Informasi dengan CPMK.

CPL03 Mampu memahami dan menggunakan berbagai metodologi pengembangan sistem beserta alat pemodelan sistem dan menganalisa kebutuhan pengguna dalam membangun sistem informasi untuk mencapai tujuan organisasi.	CPMK 1 : Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, ruang lingkup, dan konsep dasar Interaksi Manusia dan Komputer (IMK), termasuk faktor manusia dan komputer yang memengaruhinya..
	CPMK 2 : Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep interaksi, prinsip usability (daya guna), serta aspek ergonomis dalam perancangan sistem interaktif.
CPL04 Mampu memahami dan menerapkan kode etik dalam penggunaan informasi dan data pada perancangan, implementasi, dan penggunaan suatu sistem.	CPMK 3 : Mahasiswa mampu menerapkan konsep ragam dialog, penanganan kesalahan, bantuan (help), dan dokumentasi dalam desain antarmuka pengguna.
	CPMK 4 : Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan proses desain dan mampu mengorganisir serta menganalisis struktur situs web berdasarkan prinsip desain antarmuka.
	CPMK 5 : Mahasiswa mampu merancang dan mengimplementasikan model desain sistem interaktif yang berfokus pada kenyamanan dan efektivitas interaksi pengguna.

PEMETAAN CPMK - KK

CPMK 1	KK 1
	KK 2
CPMK 2	KK 3
	KK 4
CPMK 3	KK 5
CPMK 4	KK 6
CPMK 5	KK 7



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Perguruan Tinggi	: Universitas Mulawarman
Fakultas	: Teknik
Program Studi	: Sistem Informasi
Nama Mata Kuliah	: Interaksi Manusia dan Komputer
Kode Mata Kuliah	: 19150352W015
SKS	: 2
Mata Kuliah Prasyarat	: -
Dosen Pengampu	: Muhammad Labib Jundillah, S.Kom., M.Kom.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	: Mahasiswa mampu merancang desain sistem interaktif berbasis grafis dengan menerapkan konsep IMK dan prinsip usability.
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi SI	: •CPL03 Mampu memahami dan menggunakan berbagai metodologi pengembangan sistem beserta alat pemodelan sistem dan menganalisa kebutuhan pengguna dalam membangun sistem informasi untuk mencapai tujuan organisasi. •CPL04 Mampu memahami dan menerapkan kode etik dalam penggunaan informasi dan data pada perancangan, implementasi, dan penggunaan suatu sistem.
Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini mempelajari 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 website sebagai pembelajaran untuk merancang desain system interaktif berbasis grafis yang memiliki nilai usability yang tinggi sebagai target capaian akhir mata kuliah
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	: CPMK 1 : Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, ruang lingkup, dan konsep dasar Interaksi Manusia dan Komputer (IMK), termasuk faktor manusia dan komputer yang memengaruhinya.. CPMK 2 : Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep interaksi, prinsip usability (daya guna), serta aspek ergonomis dalam perancangan sistem interaktif. CPMK 3 : Mahasiswa mampu menerapkan konsep ragam dialog, penanganan kesalahan, bantuan (help), dan dokumentasi dalam desain antarmuka pengguna. CPMK 4 : Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan proses desain dan mampu mengorganisir serta menganalisis struktur situs web berdasarkan prinsip desain antarmuka. CPMK 5 : Mahasiswa mampu merancang dan mengimplementasikan model desain sistem interaktif yang berfokus pada kenyamanan dan efektivitas interaksi pengguna
Referensi	: Jurnal 1. Ekawati, N., Ernawati, T., Setiadi, T., Banyal, N. A., Chandra, R., Thamrin, M., ... & Putra, B. A. (2024). <i>Interaksi manusia dan komputer</i>. CV. Gita Lentera. 2. Hamidah, I., Nugroho, B. I., & Surejo, S. (2023). Penerapan Interaksi Manusia Dan Komputer Pada Antarmuka Sistem Informasi Akademik. <i>Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (Jinteks)</i>, 5(1), 111-120. 3. Nasir, J., Saidah, S., Setyaningsih, E., Rosemalatriasari, A., Rasjid, H., Zulfadli, Z., ... & Wahyudi, W. (2024). <i>Dunia Interaksi Manusia dan Komputer</i>. CV. Gita Lentera. 4. Rahadian, D., Rahayu, G., & Oktavia, R. R. (2019). Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer. <i>PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi</i>, 5(1), 11-24. 5. Susanto, R. (2018). <i>Interaksi Manusia dan Komputer</i>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
 PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok. : 20 /RPS/SI/FT-UNMUL/2022
 Tgl. Terbit : 24/03/2022
 No. Revisi : 3
 Halaman : 8 / 13

Perte mua n Ke	Kemampuan Khusus	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Strategi dan Metode Pembelajaran	Pengalaman Pembelajaran	Penilaian			Sumber Belajar/ media
						Jenis	Kriteria	Bobot	
1	Mahasiswa mampu memahami apa yang dimaksud dengan IMK serta konsep keseluruhan IMK.	- 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	- Inisialisasi Perkuliahan - Konsep dasar IMK - Ruang lingkup, manfaat dan hubungan IMK dengan mata kuliah lain. - Siapa saja dan apa saja yang terlibat dalam IMK	- Blended Learning - Ceramah interaktif - Presentasi - Diskusi - Perkuliahan - Tanya jawab - Penugasan	Mendiskusikan konsep dasar IMK serta keterkaitan dan keterlibatan IMK	TM : 1x (2 x 50") Tes : Post Test, Tanya Jawab, Non Tes : Tugas, Laporan, Presentasi, Diskusi.	- Pemahaman - Pengetahuan - Kerapihan - Ketepatan - Tingkat detail penjelasan	3%	- Zoom - E-Learning - Google Form - Jurnal - Video Pembelajaran - Personal Komputer - Smartphone
2	Mahasiswa mampu memahami faktor manusia dalam IMK.	- Mahasiswa mampu memahami manusia sebagai subjek dan objek dalam IMK - Mahasiswa mampu menjelaskan mengenai jalur input dan output pada manusia - Mahasiswa mampu menjelaskan mengenai memori manusia - Mahasiswa mampu menjelaskan mengenai proses berpikir (penalaran dan penyelesaian masalah)	- Jalur input dan output pada manusia - Memori manusia - Proses berpikir manusia (penalaran dan penyelesaian masalah).	- Blended Learning - Ceramah interaktif - Diskusi - Perkuliahan - Tanya jawab - Penugasan	- Mendiskusikan mengenai jalur input dan output serta memori pada manusia - Menjelaskan dan memberi contoh mengenai proses berpikir pada manusia	TM : 1x (2 x 50") Tes : Post Test, Tanya Jawab, Non Tes : Tugas, Laporan, Presentasi, Diskusi.	- Pemahaman - Ketepatan - Pengetahuan - Kerapihan - Tingkat detail penjelasan - Analisa	3%	- Zoom - E-Learning - Google Form - Jurnal - Video Pembelajaran - Personal Komputer - Smartphone
3	Mahasiswa mampu memahami faktor komputer dalam IMK.	- Mahasiswa mampu komputer sebagai elemen input dan output dalam dialog dengan manusia - Mahasiswa mampu menjelaskan mengenai jalur input dan output pada komputer - Mahasiswa mampu menjelaskan jenis-jenis memori pada komputer. - Mahasiswa mampu proses interaktif pada komputer.	- Peralatan input dan output pada komputer - Jenis-jenis memori pada komputer. - Proses interaktif pada komputer	- Blended Learning - Ceramah interaktif - Diskusi - Perkuliahan - Tanya jawab - Penugasan	- Mahasiswa memahami peralatan input dan output pada komputer. - Mahasiswa menjelaskan jenis-jenis memori pada komputer - Menjelaskan proses interaktif pada komputer.	TM : 1x (2 x 50") Tes : Post Test, Tanya Jawab, Non Tes : Tugas, Laporan, Presentasi, Diskusi.	- Pemahaman - Ketepatan - Pengetahuan - Kerapihan - Tingkat detail penjelasan - Penerapan	4%	- Zoom - E-Learning - Google Form - Jurnal - Video Pembelajaran - Personal Komputer - Smartphone



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok. : 20/RPS/SI/FT-UNMUL/2022
Tgl. Terbit : 24/03/2022
No. Revisi : 3
Halaman : 9 / 13

Pertemuan Ke	Kemampuan Khusus	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Strategi dan Metode Pembelajaran	Pengalaman Pembelajaran	Penilaian			Sumber Belajar/ media
						Jenis	Kriteria	Bobot	
4	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan pengertian interaksi.	● Mahasiswa mampu model interaksi yang terjadi pada IMK. ● Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian interaksi ● Mahasiswa mampu menjelaskan paradigma interaksi.	● Pengertian interaksi. ● Siklus dan kerangka kerja interaksi. ● Gaya interaksi.	● Blended Learning ● Ceramah interaktif ● Diskusi ● Perkuliahan ● Tanya jawab ● Penugasan	● Mahasiswa memahami pengertian interaksi ● Mahasiswa menjelaskan tentang paradigma interaksi	TM : 1x (2 x 50") Tes : Post Test, Tanya Jawab, Non Tes : Tugas, Laporan, Presentasi, Diskusi.	● Pemahaman ● Ketepatan ● Pengetahuan ● Kerapihan ● Tingkat detail penjelasan ● Penerapan	4%	● Zoom ● E-Learning ● Google Form ● Jurnal ● Video Pembelajaran ● Personal Komputer ● Smartphone
5	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan prinsip <i>usability</i> dan daya guna.	● Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip <i>usability</i>. ● Mahasiswa mampu menjelaskan tentang daya guna dalam IMK.	● Prinsip <i>usability</i>. ● Daya guna heuristic. ● Teknik daya guna siklus hidup. ● Kenali pengguna.	● Blended Learning ● Ceramah interaktif ● Diskusi ● Perkuliahan ● Tanya jawab ● Penugasan	● Mahasiswa menggali informasi mengenai prinsip <i>usability</i>. ● Mahasiswa menggali informasi mengenai daya guna interaksi.	TM : 1x (2 x 50") Tes : Post Test, Tanya Jawab, Non Tes : Tugas, Laporan, Presentasi, Diskusi.	● Pemahaman ● Ketepatan ● Pengetahuan ● Kerapihan ● Tingkat detail penjelasan ● Penerapan	3%	● Zoom ● E-Learning ● Google Form ● Jurnal ● Video Pembelajaran ● Personal Komputer ● Smartphone
6	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan konsep ragam dialog.	● Mahasiswa mampu mampu menjelaskan dan menerapkan macam-macam ragam dialog interaktif.	● Ragam dialog interaktif ● Dialog berbasis perintah tunggal. ● Dialog berbasis Bahasa pemrograman ● Antarmuka berbasis Bahasa alami. ● System menu ● Dialog berbasis pengisian borang ● Antarmuka berbasis ikon ● System penjendelaan ● Manipulasi langsung ● Antarmuka berbasis interaksi grafis	● Blended Learning ● Ceramah interaktif ● Diskusi ● Perkuliahan ● Tanya jawab ● Penugasan	● Mahasiswa memahami dan mendiskusikan macam-macam ragam dialog.	TM : 1x (2 x 50") Tes : Post Test, Tanya Jawab, Non Tes : Tugas, Laporan, Presentasi, Diskusi.	● Pemahaman ● Ketepatan ● Pengetahuan ● Kerapihan ● Tingkat detail penjelasan ● Penerapan ● Kompleksitas	5%	● Zoom ● E-Learning ● Google Form ● Jurnal ● Video Pembelajaran ● Personal Komputer ● Smartphone



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
 PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok. : 20 /RPS/SI/FT-UNMUL/2022
 Tgl. Terbit : 24/03/2022
 No. Revisi : 3
 Halaman : 10 / 13

Pertemuan Ke	Kemampuan Khusus	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Strategi dan Metode Pembelajaran	Pengalaman Pembelajaran	Penilaian			Sumber Belajar/ media
						Jenis	Kriteria	Bobot	
7	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan penanganan kesalahan, help dan dokumentasi.	- Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengetahui jenis-jenis kesalahan - Mahasiswa mampu memahami dan melakukan pencegahan terhadap kesalahan yang muncul - Mahasiswa mengetahui dan menjelaskan jenis dokumen dan alat bantu.	- Jenis-jenis kesalahan. - Petunjuk pencegahan kesalahan. - Petunjuk memperbaiki kesalahan. - Jenis dokumen dan alat bantu.	- Blended Learning - Ceramah interaktif - Diskusi - Perkuliahan - Tanya jawab - Penugasan	- Mahasiswa menggali informasi tentang jenis-jenis kesalahan - Mahasiswa menggali informasi tentang petunjuk pencegahan dan memperbaiki kesalahan. - Mahasiswa menggali informasi tentang jenis dokumen dan alat bantu	TM : 1x (2 x 50") Tes : Post Test, Tanya Jawab, Non Tes : Tugas, Laporan, Presentasi, Diskusi.	- Pemahaman - Ketepatan - Pengetahuan - Kerapihan - Tingkat detail penjelasan - Penerapan - Kreativitas	7%	- Zoom - E-Learning - Google Form - Jurnal - Video Pembelajaran - Personal Komputer - Smartphone
8 UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)									
9	Mahasiswa mampu memahami konsep aspek ergonomik	- Mahasiswa mampu menjelaskan tentang pengukuran dan antropometrik. - Mahasiswa mampu memahami aspek ergonomik.	- Pengukuran dan antropometri. - Aspek ergonomi dari stasiun kerja. - Pencahayaannya - Suhu dan kualitas udara - Gangguan suara - Kesehatan dan keamanan kerja - Kebiasaan dalam bekerja.	- Blended Learning - Ceramah interaktif - Diskusi - Perkuliahan - Tanya jawab - Penugasan	- Mahasiswa menggali informasi tentang pengukuran dan antropometri - Menggali informasi tentang aspek ergonomi	TM : 1x (2 x 50") Tes : Post Test, Tanya Jawab, Non Tes : Tugas, Laporan, Presentasi, Diskusi.	- Pemahaman - Ketepatan - Pengetahuan - Kerapihan - Tingkat detail penjelasan - Penerapan	6%	- Zoom - E-Learning - Google Form - Jurnal - Video Pembelajaran - Personal Komputer - Smartphone
10 dan 11	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami proses desain.	- Mahasiswa mampu memahami proses dan aturan desain. - Mahasiswa mampu menjelaskan teknik dasar pemikiran desain. - Mahasiswa mampu merancang/mendesain antarmuka.	- Aturan desain dan dasar pemikiran desain - Teknik-teknik dasar pemikiran desain. - Prototipe - Desain antarmuka	- Blended Learning - Ceramah interaktif - Diskusi - Perkuliahan - Tanya jawab - Praktek - Penugasan	Mahasiswa merancang/mendesain antarmuka sederhana	TM : 2x (2 x 50") Tes : Post Test, Tanya Jawab, Non Tes : Tugas, Laporan, Presentasi, Diskusi.	- Pemahaman - Ketepatan - Pengetahuan - Kerapihan - Tingkat detail penjelasan - Penerapan - Kreativitas - Kompleksitas - Analisa	5%	- Zoom - E-Learning - Jurnal - Video Pembelajaran - Personal Komputer - Smartphone



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
 PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok. : 20 /RPS/SI/FT-UNMUL/2022
 Tgl. Terbit : 24/03/2022
 No. Revisi : 3
 Halaman : 11 / 13

Pertemuan Ke	Kemampuan Khusus	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Strategi dan Metode Pembelajaran	Pengalaman Pembelajaran	Penilaian			Sumber Belajar/ media
						Jenis	Kriteria	Bobot	
12 dan 13	Mahasiswa mampu mengorganisir dan menganalisis situs Web.	- Mahasiswa mampu mengidentifikasi klasifikasi pengguna dan tujuan website - Mahasiswa mampu memahami atribut-atribut kegunaan isi website. - Mahasiswa mampu menganalisa secara keseluruhan suatu website.	- Klasifikasi pengguna dan tujuan - Atribut kegunaan isi website - Analisis website.	- Blended Learning - Ceramah interaktif - Diskusi - Perkuliahan - Tanya jawab - Praktek - Penugasan	Mahasiswa mengeksplorasi dan menganalisis contoh studi kasus beberapa website.	TM : 2x (2 x 50") Tes : Post Test, Tanya Jawab, Non Tes : Tugas, Laporan, Presentasi, Diskusi.	- Pemahaman - Ketepatan - Pengetahuan - Kerapihan - Tingkat detail penjelasan - Penerapan - Kreativitas - Kompleksitas - Analisa	5%	- Zoom - E-Learning - Jurnal - Video Pembelajaran - Personal Komputer - Smartphone
14 dan 15	Mahasiswa mampu merancang dan mengaplikasikan model desain sistem interaktif	- Mahasiswa mampu memodelkan desain sistem interaktif dengan piranti bantu sederhana. - Mahasiswa mampu merancang sistem interaktif berdasarkan pemahaman materi dan pengalaman analisis website.	Mengeksplorasi pemahaman materi dan pengalaman analisis website untuk merancang desain sistem interaktif.	- Blended Learning - Ceramah interaktif - Diskusi - Perkuliahan - Tanya jawab - Praktek - Penugasan	Mahasiswa merancang desain sistem interaktif.	TM : 2x (2 x 50") Tes : Post Test, Tanya Jawab, Non Tes : Tugas, Laporan, Presentasi, Diskusi.	- Pemahaman - Ketepatan - Pengetahuan - Kerapihan - Tingkat detail penjelasan - Penerapan - Kreativitas - Kompleksitas - Analisa	6%	- Zoom - E-Learning - Jurnal - Video Pembelajaran - Personal Komputer - Smartphone
16	UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)								

Catatan :

- TM : Tatap Muka, BT : Belajar Terstruktur, BM : Belajar Mandiri.
- [TM : 1 × (2 × 50")] dibaca : kuliah tatap muka 1 kali (minggu) x 2 sks x 50 menit = 100 menit.
- Mahasiswa mampu merancang desain sistem interaktif berbasis grafis dengan menerapkan konsep IMK dan prinsip usability [C4:A4:P4] : menunjukkan bahwa sub-CPMK ini mengandung kemampuan dalam ranah taksonomi kognitif level 4 (kemampuan menganalisa, mengenali kesalahan), afektif level 4 (kemampuan menangkap relasi antara nilai, bertanggungjawab, mengintegrasikan nilai), dan psikomotorik level 4 (kemampuan memiliki keterampilan berpegang pada pola).



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok.	: 20 /RPS/SI/FT-UNMUL/2022
Tgl. Terbit	: 24/03/2022
No. Revisi	: 3
Halaman	: 12 / 13

4. Penulisan daftar pustaka disarankan menggunakan salah satu standar/style penulisan daftar pustaka internasional, dalam contoh ini menggunakan style APA.
5. RPS : Rencana Pembelajaran Semester, RMK : Rumpun Mata Kuliah, Prodi : Program Studi.

Samarinda, 10 Maret 2022
Koordinator Prodi Sistem Informasi

Islamiyah, S.Kom., M.Kom
NIP 198701162015042001



RUBRIK PENILAIAN

Kriteria Penilaian	Skor 10-40	Skor 50-80	Skor 90-100
Kehadiran (10%)	Kehadiran tidak lebih dari 50% dari total pertemuan.	Kehadiran antara 50%-80% dari total pertemuan.	Kehadiran lebih dari 80% dari total pertemuan.
Tugas (30%)	Tugas tidak lengkap atau banyak kesalahan konsep.	Tugas lengkap dengan beberapa kesalahan kecil.	Tugas lengkap dan akurat, menunjukkan pemahaman yang baik.
Ujian Tengah Semester (UTS) (30%)	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang kurang memadai (nilai <60%).	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang cukup baik (nilai 60%-80%).	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang sangat baik (nilai >80%).
Ujian Akhir Semester (UAS) (30%)	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang sangat kurang (nilai <60%).	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang baik (nilai 60%-80%).	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang sangat baik (nilai >80%).