

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) Desain Pengalaman Pengguna

MUTI'A MAULIDA, S.KOM., M.T. I

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

# I. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), Sub-CPMK

## A. Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi Sarjana Teknologi Informasi:

Sikap	
S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
S4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;
S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
S9	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
S11	Memanifestasikan nilai kejiwaan WASAKA terhadap masyarakat dan lingkungannya secara berkelanjutan
Ketrampilan Umum	
U1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;
U2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
U3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni;
U4	Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
U5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
U6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
U7	

U8	Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya;
U9	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;
<b>Ketrampilan Khusus</b>	
K1	Menerapkan prinsip komputasi dan disiplin ilmu yang relevan dalam menganalisa masalah komputasi yang kompleks untuk mengidentifikasi solusi berbasis teknologi informasi
K2	Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam merancang, menerapkan dan mengevaluasi solusi berbasis teknologi informasi secara tepat dan akurat
K3	Menerapkan konsep dan metode komputasi yang tepat dalam mengkonfigurasi, mengelola dan mengintegrasikan sumber daya teknologi informasi
K4	Menciptakan kerjasama yang efektif sebagai anggota atau pemimpin tim yang terlibat dalam aktivitas bidang teknologi informasi
K5	Menerapkan kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks profesional bidang teknologi informasi
K6	Menerapkan perilaku profesional sesuai prinsip hukum dan etika bidang keprofesian teknologi informasi
K7	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi wirausahawan di bidang teknologi informasi
<b>Pengetahuan</b>	
P1	Konsep teoritis matematika dan statistika secara umum
P2	Konsep teoritis algoritma dan pemrograman secara umum
P3	Konsep teoritis dan teknik infrastruktur teknologi informasi secara umum
P4	Konsep umum dan metode interaksi manusia komputer
P5	Konsep teoritis dan prinsip manajemen teknologi informasi secara mendalam
P6	Konsep umum dan teknik sistem enterprise
P7	Konsep teoritis, metode dan teknik skalabilitas dan analitik data secara mendalam
P8	Konsep umum dan prinsip keamanan siber
P9	Konsep umum dan prinsip isu sosial dan praktik profesional

## B. CPL Prodi Sarjana Teknologi Informasi yang dibebankan pada mata kuliah:

S11	Memanifestasikan nilai kejiwaan WASAKA terhadap masyarakat dan lingkungannya secara berkelanjutan
U3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni;
K2	Menerapkan konsep dan metode komputasi yang tepat dalam mengkonfigurasi, mengelola dan mengintegrasikan sumber daya teknologi informasi

P4	Konsep umum dan metode interaksi manusia komputer
----	---


### C. CPMK:

CPMK 1	Mampu menganalisa konsep, teori dan metode Desain Pengalaman Pengguna dalam Teknologi Informasi
CPMK 2	Mampu menerapkan konsep, teori dan metode Desain Pengalaman Pengguna dalam pembuatan antar muka aplikasi komputer

### D. Sub-CPMK:

Sub-CPMK 1	Mahasiswa mampu menganalisa konsep Human Computer Interaction, UX Design dan pemahaman tentang perkembangan riset HCI dan UX Design
Sub-CPMK 2	Mahasiswa mampu menganalisa faktor-faktor manusia pada desain seperti faktor sensor, responder, otak dan bahasa serta kinerja manusia
Sub-CPMK 3	Mahasiswa mampu menerapkan elemen-elemen interaksi pada desain
Sub-CPMK 4	Mahasiswa mampu menerapkan proses-proses desain seperti arsitektur informasi dan desain visual
Sub-CPMK 5	Mahasiswa mampu menerapkan konsep proses desain pada pengembangan proyek sistem
Sub-CPMK 6	Mahasiswa mampu menerapkan teknik-teknik penelitian pada desain penelitian
Sub-CPMK 7	Mahasiswa mampu menerapkan konsep-konsep landasan ilmiah untuk pelaksanaan penelitian
Sub-CPMK 8	Mahasiswa mampu menerapkan topik penelitian yang akan digunakan sebagai proyek akhir mata kuliah
Sub-CPMK 9	Mahasiswa mampu merancang penelitian/eksperimen tentang HCI
Sub-CPMK 10	Mahasiswa mampu menerapkan konsep pengujian hipotesis pada penelitian
Sub-CPMK 11	Mahasiswa mampu menerapkan konsep model penelitian dalam membangun model penelitian
Sub-CPMK 12	Mahasiswa mampu membuat jurnal dari penelitian yang telah dilaksanakan selama satu semester

## II. Rencana Pembelajaran Semester

	<b>UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT</b> <b>FAKULTAS TEKNIK</b> <b>PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI</b>					Kode Dokumen
<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>						
MATA KULIAH (MK) DESAIN PENGALAMAN PENGGUNA	KODE STI6141	Rumpun MK Mata Kuliah Wajib	BOBOT (sks) T=3                      P=0		SEMESTER 6	Tgl Penyusunan 09 Januari 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	Muti'a Maulida, S.Kom.,M.T.I				Dr.Ir.Yuslena Sari, S.Kom.,M.Kom	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	S11	Memanifestasikan nilai kejiwaan WASAKA terhadap masyarakat dan lingkungannya secara berkelanjutan				
	U3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni;				
	K2	Menerapkan konsep dan metode komputasi yang tepat dalam mengkonfigurasi, mengelola dan mengintegrasikan sumber daya teknologi informasi				
	P4	Konsep umum dan metode interaksi manusia komputer				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK 1	Mampu menganalisa konsep, teori dan metode Desain Pengalaman Pengguna dalam Teknologi Informasi				
	CPMK 2	Mampu menerapkan konsep, teori dan metode Desain Pengalaman Pengguna dalam pembuatan antar muka aplikasi komputer				
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)					
	Sub-CPMK 1	Mahasiswa mampu menganalisa konsep Human Computer Interaction, UX Design dan pemahaman tentang perkembangan riset HCI dan UX Design				

	Sub-CPMK 2	Mahasiswa mampu menganalisa faktor-faktor manusia pada desain seperti faktor sensor, responder, otak dan bahasa serta kinerja manusia				
	Sub-CPMK 3	Mahasiswa mampu menerapkan elemen-elemen interaksi pada desain				
	Sub-CPMK 4	Mahasiswa mampu menerapkan proses-proses desain seperti arsitektur informasi dan desain visual				
	Sub-CPMK 5	Mahasiswa mampu menerapkan konsep proses desain pada pengembangan proyek sistem				
	Sub-CPMK 6	Mahasiswa mampu menerapkan teknik-teknik penelitian pada desain penelitian				
	Sub-CPMK 7	Mahasiswa mampu menerapkan konsep-konsep landasan ilmiah untuk pelaksanaan penelitian				
	Sub-CPMK 8	Mahasiswa mampu menerapkan topik penelitian yang akan digunakan sebagai proyek akhir mata kuliah				
	Sub-CPMK 9	Mahasiswa mampu merancang penelitian/eksperimen tentang HCI				
	Sub-CPMK 10	Mahasiswa mampu menerapkan konsep pengujian hipotesis pada penelitian				
	Sub-CPMK 11	Mahasiswa mampu menerapkan konsep model penelitian dalam membangun model penelitian				
	Sub-CPMK 12	Mahasiswa mampu membuat jurnal dari penelitian yang telah dilaksanakan selama satu semester				
<b>Deskripsi Singkat MK</b>		Matakuliah ini mengajarkan tentang Interaksi antara manusia dan komputer dan mempelajari tentang perkembangan interaksi manusia komputer, pembuatan interface (antarmuka) yang baik di dalam pembuatan program aplikasi, kecenderungan Interaksi Manusia komputer masa datang.				
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>		<b>Interaksi Manusia Komputer</b> dengan pokok bahasan: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep Human Computer Interaction dan UX Design</li> <li>2. Human Factor in Design</li> <li>3. Elemen-elemen interaksi pada Desain</li> <li>4. Proses-proses desain</li> <li>5. Teknik-teknik penelitian pada desain</li> <li>6. Konsep-konsep Landasan Ilmiah</li> <li>7. penelitian/eksperimen tentang HCI</li> <li>8. Pengujian Hipotesis</li> <li>9. konsep model penelitian</li> <li>10. Publikasi Penelitian</li> </ol>				
<b>Pustaka</b>		<b>Utama :</b>				
		[1] Human Computer Interaction: An Empirical Research, I Scott McKenzie				
		<b>Pendukung :</b>				
		[2] The Basic of User Experience Design; Mads Soegard [3] Wireframing Essential: Introduction to UX Design; Packt Publishing; Hamm, Matthew J				
<b>Dosen Pengampu</b>		Muti'a Maulida, S.Kom., M.T.I				
<b>Matakuliah syarat</b>		Interaksi Manusia Komputer				
<b>Minggu Ke-</b>	<b>Sub-CPMK</b>	<b>Indikator</b>	<b>Kriteria &amp; Bentuk Penilaian</b>	<b>Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu]</b>	<b>Materi Pembelajaran [Pustaka/Referensi]</b>	<b>Bobot Penilaian (%)</b>
(1)	(2)	(3)		(5)	(6)	(7)

			(4)			
1	<b>Sub-CPMK-1:</b> Mahasiswa mampu menganalisa konsep Human Computer Interaction, UX Design dan pemahaman tentang perkembangan riset HCI dan UX Design	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan dalam memahami pembelajaran UX Design yang akan dipelajari selama satu semester</li> <li>2. Ketepatan dalam menguraikan konsep Human Computer Interaction</li> <li>3. Ketepatan dalam menguraikan konsep UX Design</li> <li>4. Ketepatan dalam mengkaji perkembangan riset HCI dan UX Design</li> </ol>	Concept Map	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perception Students Have</li> <li>- Ceramah</li> <li>- <b>(TM: 2x50")</b></li> <li>- <b>Tugas 1:</b></li> <li>- Membuat concept map pemahaman tentang konsep UX Design <b>(BM: 1x50")</b></li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perkenalan dan Kontrak Perkuliahan</li> <li>2. Penjelasan RPS</li> <li>3. Review tentang konsep HCI</li> <li>4. Pengantar Konsep User Experience</li> <li>5. Faktor yang mempengaruhi User Experience</li> <li>6. Perkembangan riset HCI dan UX Design</li> </ol>	10
2	<b>Sub-CPMK-2:</b> Mahasiswa mampu menganalisa faktor-faktor manusia pada desain seperti faktor sensor, responder, otak dan bahasa serta kinerja manusia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan dalam menguraikan konsep tentang faktor-faktor manusia pada desain</li> <li>2. Ketepatan dalam menguraikan konsep faktor sensor manusia pada desain</li> <li>3. Ketepatan dalam menguraikan konsep responder manusia pada desain</li> <li>4. Ketepatan dalam menguraikan konsep faktor otak dan bahasa manusia pada desain serta human performance</li> </ol>	Ringkasan minimal 8 paragraf	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ceramah</li> <li>- Information Search <b>(TM:2x50")</b></li> <li>- <b>Tugas 2:</b></li> <li>- Membuat ringkasan minimal 8 paragraf <b>(BM: 1x50")</b></li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep faktor manusia pada desain</li> <li>2. Faktor Sensor pada desain</li> <li>3. Faktor Responder pada desain</li> <li>4. Faktor otak dan bahasa pada desain</li> <li>5. Human Performance</li> </ol>	10

3	<p><b>Sub-CPMK-3:</b> Mahasiswa mampu menerapkan elemen-elemen interaksi pada desain</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan dalam menerapkan konsep kontrol keras dan lunak pada desain</li> <li>2. Ketepatan dalam menguraikan hubungan kontrol dan tampilan pada desain</li> <li>3. Ketepatan dalam menguraikan hubungan alami dan dipelajari pada desain</li> <li>4. Ketepatan dalam menguraikan konsep mental model, metaphor, modes dan tingkat kebebasan dalam desain</li> <li>5. Ketepatan dalam menguraikan konsep tentang mobile context pada desain</li> <li>6. Ketepatan dalam menguraikan konsep kesalahan interaksi dan penerapannya dalam desain</li> </ol>	Ringkasan minimal 8 paragraf	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ceramah</li> <li>- Information Search</li> <li>- Case-Study Learning (TM:2x50")</li> <li>- <b>Tugas 3:</b> Membuat ringkasan minimal 8 paragraf (BM: 1x50")</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep kontrol keras dan lunak</li> <li>2. Hubungan kontrol dan tampilan</li> <li>3. Hubungan alami dan hubungan yang dipelajari</li> <li>4. Mental models dan metaphor</li> <li>5. Modes dan tingkat kebebasan</li> <li>6. Mobile context</li> <li>7. Kesalahan interaksi</li> </ol>	10
4&5	<p><b>Sub-CPMK-4:</b> Mahasiswa mampu menerapkan proses-proses desain seperti arsitektur informasi dan desain visual</p> <p><b>Sub-CPMK-5:</b> Mahasiswa mampu menerapkan konsep proses desain pada</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan dalam menguraikan proses-proses dalam desain</li> <li>2. Ketepatan dalam menguraikan tahapan-tahapan pada perancangan arsitektur informasi</li> <li>3. Ketepatan dalam menguraikan tentang usability testing</li> </ol>	Laporan Diskusi Kelompok minimal 3 halaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ceramah</li> <li>- Information Search</li> <li>- Case-Study Learning (TM:2x(2x50"))</li> <li>- <b>Tugas 4:</b> Membuat laporan diskusi kelompok minimal 3 halaman (BM: 2x(1x50"))</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan proses-proses dalam desain</li> <li>2. Konsep arsitektur informasi</li> <li>3. Usability Testing</li> <li>4. Desain visual</li> <li>5. Proses delivery desain</li> <li>6. Pembahasan studi kasus proyek pengembangan</li> </ol>	10



	pengembangan proyek sistem	4. Ketepatan dalam menguraikan tahapan-tahapan pada perancangan desain visual serta proses delivery desain			desain : E-Commerce Website dan Mobile Device Application	
6&7	<b>Sub-CPMK-6:</b> Mahasiswa mampu menerapkan teknik-teknik penelitian pada desain penelitian	1. Ketepatan dalam menguraikan teknik-teknik penelitian dalam desain 2. Ketepatan dalam penerapan teknik stakeholder interview dan analisa kompetitor 3. Ketepatan dalam penerapan teknik pembuatan persona dan user profile 4. Ketepatan dalam penerapan teknik heuristic evaluation dan card sorting 5. Ketepatan dalam penerapan teknik survei pengguna dan brainstorming	Laporan Diskusi Kelompok minimal 3 halaman	- Ceramah - Information Search - Case-Study Learning (TM:2x(2x50"))  - <b>Tugas 5:</b> Membuat laporan diskusi kelompok minimal 3 halaman (BM: 2x(1x50"))	1. Konsep teknik-teknik penelitian desain 2. Stakeholder interview 3. Competitive analysis 4. Personas dan user profiles 5. Heuristic evaluation 6. Card sorting 7. Focus groups discussion 8. User surveys 9. Brainstorming	10
8	<b>Ujian Tengah Semester</b>					
9&10	<b>Sub-CPMK-7:</b> Mahasiswa mampu menerapkan konsep-konsep landasan ilmiah untuk pelaksanaan penelitian  <b>Sub-CPMK-8:</b> Mahasiswa mampu menerapkan topik penelitian yang akan	1. Ketepatan dalam menguraikan konsep penelitian dan penelitian empiris 2. Ketepatan dalam menerapkan metode-metode penelitian 3. Ketepatan dalam menerapkan proses observasi dan pengukuran	Laporan Diskusi Kelompok minimal 3 halaman  Presentasi hasil diskusi kelompok untuk topik penelitian	- Ceramah - Case-Study Teaching - Problem-Solving Learning (TM:2x50")  - <b>Tugas 6:</b> Membuat laporan diskusi kelompok minimal 3 halaman	1. Konsep penelitian dan penelitian empiris 2. Metode-metode penelitian 3. Observasi dan pengukuran 4. Pertanyaan penelitian 5. Tipe-tipe validitas penelitian	10

	digunakan sebagai proyek akhir mata kuliah	4. Ketepatan dalam menentukan pertanyaan penelitian 5. Ketepatan dalam menguraikan tipe-tipe validitas penelitian 6. Ketepatan dalam menentukan topik penelitian		(BM: 1x50")	6. Evaluasi Komparatif 7. Topik Penelitian	
11&12	<b>Sub-CPMK-9:</b> Mahasiswa mampu merancang penelitian/eksperimen tentang HCI	1. Ketepatan dalam menguraikan tentang konsep metodologi penelitian 2. Ketepatan dalam merancang desain penelitian 3. Ketepatan dalam menguraikan dan menerapkan tipe-tipe variabel penelitian 4. Ketepatan dalam menguraikan dan menerapkan pembuatan tugas dan prosedur 5. Ketepatan dalam menguraikan dan menerapkan konsep peserta penelitian 6. Ketepatan dalam merancang kuesioner penelitian	Laporan Diskusi Kelompok minimal 3 halaman  Presentasi hasil diskusi kelompok untuk topik penelitian	- Ceramah - Case-Study Teaching - Problem-Solving Learning (TM:2x(2x50"))  - <b>Tugas 7:</b> Membuat laporan diskusi kelompok minimal 3 halaman (BM: 2x(1x50"))	1. Pengertian metodologi 2. Desain penelitian 3. Tipe-tipe variabel penelitian 4. Variabel kontrol, random dan ambigu 5. Tugas dan prosedur 6. Peserta Penelitian 7. Desain Kuesioner	10
13	<b>Sub-CPMK-10:</b> Mahasiswa mampu menerapkan konsep pengujian hipotesis pada penelitian	1. Ketepatan dalam menguraikan dan menerapkan konsep hipotesis dan pengujian hipotesis	Laporan Diskusi Kelompok minimal 3 halaman	- Ceramah - Case-Study Teaching - Problem-Solving Learning (TM:2x50")	1. Konsep hipotesis dan pengujian hipotesis 2. Pengujian Chi-square 3. Pengujian Parametric dan Non-Parametric	10

		2. Ketepatan dalam menguraikan dan menerapkan pengujian Chi-Square 3. Ketepatan dalam menguraikan dan menerapkan pengujian parametric dan non-parametric 4. Ketepatan dalam menguraikan dan menerapkan pengujian non-parametric untuk data ordinal		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Tugas 8:</b> Membuat laporan diskusi kelompok minimal 3 halaman (BM: 1x50")</li> </ul>	4. Pengujian Non-parametric untuk data ordinal	
14	<b>Sub-CPMK-11:</b> Mahasiswa mampu menerapkan konsep model penelitian dalam membangun model penelitian	1. Ketepatan dalam menguraikan dan menerapkan konsep model penelitian 2. Ketepatan dalam menguraikan dan menerapkan konsep model deskriptif 3. Ketepatan dalam menguraikan dan menerapkan konsep model prediktif	Laporan Diskusi Kelompok minimal 3 halaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ceramah</li> <li>- Case-Study Teaching</li> <li>- Problem-Solving Learning (TM:2x50")</li> <li>- <b>Tugas 9:</b> Membuat laporan diskusi kelompok minimal 3 halaman (BM: 1x50")</li> </ul>	1. Konsep Model dan Interaksi Model Penelitian 2. Konsep model deskriptif 3. Konsep model prediktif	10
15	<b>Sub-CPMK-12:</b> Mahasiswa mampu membuat jurnal dari penelitian yang telah dilaksanakan selama satu semester	1. Ketepatan dalam menguraikan tentang perbedaan paper conference dan jurnal 2. Ketepatan dalam menerapkan bagian-bagian paper penelitian dalam pembuatan sebuah manuscript jurnal	Manuscript Jurnal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ceramah</li> <li>- Case-Study Teaching</li> <li>- Problem-Solving Learning (TM:2x50")</li> <li>- <b>Tugas 10:</b> Membuat manuscript jurnal (BM: 1x50")</li> </ul>	1. Penjelasan tentang paper conference dan paper jurnal 2. Bagian-bagian dari paper penelitian 3. Persiapan pembuatan manuscript jurnal 4. Tahapan publish jurnal	10
16	<b>Ujian Akhir Semester</b>					100

**Catatan :**

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Teknik penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

### III. SILABUS SINGKAT MATA KULIAH

		<b>UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT</b> <b>Fakultas Teknik</b> <b>Program Studi Teknologi Informasi</b>	
<b>SILABUS SINGKAT</b>			
<b>MATA KULIAH</b>	Nama	Desain Pengalaman Pengguna	
	Kode	STI6141	
	Kredit	3 SKS	
	Semester	6	
<b>DESKRIPSI MATA KULIAH</b>			
Matakuliah ini mengajarkan tentang Interaksi antara manusia dan komputer dan mempelajari tentang perkembangan interaksi manusia komputer, pembuatan interface (antarmuka) yang baik di dalam pembuatan program aplikasi, kecenderungan Interaksi Manusia komputer masa datang.			
<b>CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)</b>			
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mampu menganalisa konsep, teori dan metode Desain Pengalaman Pengguna dalam Teknologi Informasi</li><li>2. Mampu menerapkan konsep, teori dan metode Desain Pengalaman Pengguna dalam pembuatan antar muka aplikasi komputer</li></ol>			
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (Sub-CPMK)</b>			
1	Mahasiswa mampu menganalisa konsep Human Computer Interaction, UX Design dan pemahaman tentang perkembangan riset HCI dan UX Design		
2	Mahasiswa mampu menganalisa faktor-faktor manusia pada desain seperti faktor sensor, responder, otak dan bahasa serta kinerja manusia		
3	Mahasiswa mampu menerapkan elemen-elemen interaksi pada desain		
4	Mahasiswa mampu menerapkan proses-proses desain seperti arsitektur informasi dan desain visual		
5	Mahasiswa mampu menerapkan konsep proses desain pada pengembangan proyek sistem		
6	Mahasiswa mampu menerapkan teknik-teknik penelitian pada desain penelitian		
7	Mahasiswa mampu menerapkan konsep-konsep landasan ilmiah untuk pelaksanaan penelitian		
8	Mahasiswa mampu menerapkan topik penelitian yang akan digunakan sebagai proyek akhir mata kuliah		
9	Mahasiswa mampu merancang penelitian/eksperimen tentang HCI		
10	Mahasiswa mampu menerapkan konsep pengujian hipotesis pada penelitian		
11	Mahasiswa mampu menerapkan konsep model penelitian dalam membangun model penelitian		
12	Mahasiswa mampu membuat jurnal dari penelitian yang telah dilaksanakan selama satu semester		
<b>MATERI PEMBELAJARAN</b>			
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Konsep Human Computer Interaction dan UX Design</li><li>2. Human Factor in Design</li><li>3. Elemen-elemen interaksi pada Desain</li><li>4. Proses-proses desain</li><li>5. Teknik-teknik penelitian pada desain</li><li>6. Konsep-konsep Landasan Ilmiah</li><li>7. penelitian/eksperimen tentang HCI</li><li>8. Pengujian Hipotesis</li><li>9. konsep model penelitian</li><li>10. Publikasi Penelitian</li></ol>			
<b>PUSTAKA</b>			

<b>Utama :</b>
[1] Human Computer Interaction: An Empirical Research,I Scott McKenzie
<b>Pendukung :</b>
[2] The Basic of User Experience Design;Mads Soegardd
[3] Wireframing Essential:Introduction to UX Design;Packt Publishing;Hamm, Matthew J
<b>PRASYARAT (Jika ada)</b>
Interaksi Manusia Komputer