



# PANDUAN PENYUSUNAN PORTOFOLIO MK

## **PORTOFOLIO PEMBELAJARAN MATA KULIAH**

**PROGRAM STUDI S-1 TEKNIK INFORMATIKA  
DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI ELEKTRO DAN INFORMATIKA CERDAS  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER**

### Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



# PANDUAN & TEMPLATE PORTOFOLIO MK

Proses	Penanggung Jawab			Tanggal
	Nama	Jabatan	Tandatangan	
Perumus	Hadziq Fabroyir	Dosen Lektor		2023/01/19
Pemeriksa				
Persetujuan				
Penetapan				
Pengendalian				



## PANDUAN PENYUSUNAN PORTOFOLIO MK

### SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

Nomer: **10.12.1.3.5**

#### Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



## Daftar Isi

I.	Halaman Pengesahan .....	2
II.	Capaian Pembelajaran (Learning Outcomes) Prodi .....	3
A.	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) / Programme Learning Outcomes (PLO) .....	3
B.	CPL yang dibebankan Pada MK.....	5
III.	Rencana Pembelajaran Semester .....	7
IV.	Rencana Penilaian / Asesmen & Evaluasi RAE), dan Rencana Tugas.....	17
V.	Portofolio penilaian & evaluasi proses dan hasil belajar setiap mahasiswa .....	10
A.	Rencana Tugas & Rubrik Penilaian .....	19
B.	Bukti – soal (Asesmen dan Tugas) .....	11
C.	Bukti jawaban soal dan Hasil Tugas .....	11

### Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



# PORTOFOLIO MATA KULIAH

**NAMA MK** : Interaksi Manusia dan Komputer  
*Human-Computer Interaction*  
**KODE MK** : IF234601  
**SEMESTER** : 6  
**NAMA DOSEN / TIM** : Hadziq Fabroyir, Siska Arifiani, Anny Yuniarti  
**NAMA KOORDINATOR MK** : Hadziq Fabroyir

---

## Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



## I. Halaman Pengesahan

	<b>EVALUASI KURIKULUM 2023-2028</b> Nama Fakultas: Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas Nama Prodi: S-1 Teknik Informatika <b>Nama MK: Interaksi Manusia dan Komputer</b>		<b>Kode</b> <small>(masing2 prodi)</small>
			Sem: 6
Kode: EF234602	Bobot sks (T/P): 3	Rumpun MK: Grafika, Interaksi, dan Game	Smt: 6
OTORISASI	Penyusun	Koordinator RMK	Kaprodi
	Hadziq Fabroyir	Imam Kuswardayan	Ary M. Shiddiqi
	TTD	TTD	TTD
	Tanggal: 2023/01/17	Tanggal: 2023/01/17	Tanggal: 2023/01/17

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code

Portfolio MK - 2



## II. Capaian Pembelajaran (Learning Outcomes) Prodi

### A. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) / Programme Learning Outcomes (PLO)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL 1	<p>Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas melalui kreativitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal</p> <p><i>Able to show attitudes and characters that reflect: piety to God Almighty, noble character, sensitivity, and concern about social and environmental issues, respecting cultural differences and pluralism, upholding law enforcement, prioritizing the interests of the nation and the broader community through innovation, creativity, and innovation, excellence, strong leadership, synergy with other potentials to achieve maximum results</i></p>
CPL 2	<p>Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang informatika meliputi jaringan komputer, keamanan siber, manajemen informasi, pemodelan dan simulasi, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif</p> <p><i>Able to study and utilize science and technology to apply it to informatics fields consisting of computer networks, cyber security, information management, modeling, and simulation, and able to make appropriate decisions from the results of their work and group work through logical, critical, systematic, and innovative thinking</i></p>
CPL 3	<p>Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan</p> <p><i>Able to manage their learning and develop themselves as lifelong learners to compete at national and international levels to make a real contribution to solving problems by paying attention to the principle of sustainability</i></p>
CPL 4	<p>Menguasai konsep dan prinsip-prinsip sistem cerdas dan ilmu komputasi, serta mampu merancang dan membangun aplikasi dengan menerapkan prinsip-prinsip tersebut untuk menghasilkan produk aplikasi cerdas pada berbagai bidang</p> <p><i>Mastering the concepts and principles of intelligent systems and computational science, and being able to design and build applications by applying those principles to produce smart application products in various fields</i></p>

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



CPL 5	<p>Menguasai konsep dan prinsip arsitektur, sistem dan dasar-dasar jaringan komputer berbasis sistem logika serta mampu menerapkan prinsip-prinsip tersebut untuk merancang, mengimplementasikan dan mengelola sistem jaringan yang mempunyai kinerja tinggi, aman, dan efisien</p> <p><i>Mastering the concepts and principles of architecture, systems, and the basics of computer networks based on logic systems, and being able to apply those principles to design, implement and manage network systems that have high performance, are safe, and efficient</i></p>
CPL 6	<p>Menguasai konsep teoritis dan prinsip-prinsip tentang komputasi berbasis jaringan dan teknologi terkini yang terkait dengannya serta mampu menerapkan konsep tersebut untuk menganalisa dan merancang algoritme penyelesaian masalah komputasi di dalam berbagai bidang</p> <p><i>Mastering the theoretical concepts and principles of network-based computing and the latest technologies associated with it and being able to apply those concepts, to analyze and design computational problem-solving algorithms in various fields</i></p>
CPL 7	<p>Menguasai prinsip-prinsip pembuatan suatu algoritme dan berbagai macam konsep bahasa pemrograman serta mampu merancang dan menganalisa algoritme untuk menyelesaikan permasalahan secara efektif dan efisien berdasarkan kaidah-kaidah pemrograman yang kuat, serta mengaplikasikannya ke dalam pengembangan perangkat lunak berdasarkan konsep dan prinsip rekayasa perangkat lunak</p> <p><i>Mastering the principles of making an algorithm and various programming language concepts, and being able to design and analyze algorithms to solve problems effectively and efficiently based on strong programming principles, and apply it to software development based on software engineering concepts and principles</i></p>
CPL 8	<p>Menguasai prinsip-prinsip grafika dan interaksi, serta mampu mengembangkan dan mengevaluasi antarmuka pengguna aplikasi dan/atau game berdasarkan prinsip-prinsip tersebut.</p> <p><i>Mastering the principles of graphics and interaction, as well as being able to develop and evaluate the user interfaces of applications and/or games according to those principles</i></p>
CPL 9	<p>Menguasai prinsip dan teknik penyelesaian permasalahan dengan menggunakan: kalkulus, matriks, statistika, aproksimasi, optimasi liner, pemodelan dan simulasi serta mampu menyelesaikan persoalan komputasi dan pemodelan matematis melalui pendekatan eksak, stokastik, probabilistik dan numerik secara efektif dan efisien</p> <p><i>Mastering problem-solving principles and techniques using: calculus, matrices, statistics, approximation, liner optimization, modeling, and simulation, and being able to solve computational problems and mathematical modeling through exact, stochastic, probabilistic, and numerical approaches effectively and efficiently</i></p>
CPL 10	<p>Menguasai konsep dan prinsip-prinsip penangkapan, pengolahan dan penyimpanan informasi dalam berbagai bentuk format serta mampu mengumpulkan, mendigitalisasi, dan memproses data menjadi informasi baru yang bermanfaat dengan menggunakan pemodelan dan penyimpanan data yang efektif dan efisien</p>

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



	<i>Mastering the concepts and principles of capturing, processing, and storing information in various forms and being able to collect, digitize, and process data into new useful information using effective and efficient data storage and modeling</i>
--	---

## B. CPL yang dibebankan Pada MK

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK	
CPL 1	<p>Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas melalui kreativitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal</p> <p><i>Able to show attitudes and characters that reflect: piety to God Almighty, noble character, sensitivity, and concern about social and environmental issues, respecting cultural differences and pluralism, upholding law enforcement, prioritizing the interests of the nation and the broader community through innovation, creativity, and innovation, excellence, strong leadership, synergy with other potentials to achieve maximum results</i></p>
CPL 3	<p>Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan</p> <p><i>Able to manage their learning and develop themselves as lifelong learners to compete at national and international levels to make a real contribution to solving problems by paying attention to the principle of sustainability</i></p>
CPL 8	<p>Menguasai prinsip-prinsip grafika dan interaksi, serta mampu mengembangkan dan mengevaluasi antarmuka pengguna aplikasi dan/atau game berdasarkan prinsip-prinsip tersebut.</p> <p><i>Mastering the principles of graphics and interaction, as well as being able to develop and evaluate the user interfaces of applications and/or games according to those principles</i></p>
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
CPMK 1	<p>Mampu menalar dan mendiskusikan pentingnya desain yang berpusat pada pengguna pada antarmuka pengguna untuk pengembangan perangkat lunak yang interaktif</p> <p><i>Able to reason and discuss the importance of user-centered design on user interfaces for the development of interactive software</i></p>
CPMK 2	<p>Mampu mengembangkan dan menggunakan konsep pemodelan serta umpan balik pengguna untuk menganalisis dan mengevaluasi interaksi antara manusia dengan perangkat lunak dengan mempertimbangkan konteks penggunaan</p> <p><i>Able to develop and utilize modeling concepts as well as user feedback to analyze and evaluate the interaction between humans and software considering the context of use</i></p>
CPMK 3	<p>Mampu merancang perangkat lunak dan antarmuka pengguna yang intuitif guna mewujudkan interaksi yang alami bagi pengguna universal atau pun dengan keterbatasan</p>

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code





	<i>Able to design intuitive software and user interfaces to create a natural interaction for universal users or those with disabilities</i>
<b>CPMK 4</b>	<p>Mampu membuat purwarupa perangkat lunak sederhana untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang berpedoman pada kaidah heuristik dan berpusat pada pengguna, kemudian melaporkan hasilnya</p> <p><i>Able to create simple software prototypes for society's needs that are guided by heuristic and user-centered rules, then report the results</i></p>
<b>CPMK 5</b>	<p>Mampu membuat dan melakukan uji ketergunaan sederhana untuk menganalisis dan mengevaluasi antarmuka pengguna dengan mempertimbangkan kebutuhan, kinerja, dan preferensi pengguna</p> <p><i>Ability to create and administer a simple usability test to analyze and evaluate a user interface considering the user's needs, performance, and preferences</i></p>

**Catatan:**

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



### III. Rencana Pembelajaran Semester

	<b>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER (ITS)</b> <b>FAKULTAS TEKNOLOGI ELEKTRO DAN INFORMATIKA CERDAS</b> <b>DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA</b>					
<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>						
<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>		<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>
Interaksi Manusia dan Komputer <i>Human-Computer Interaction</i>	EF234602	Grafika, Interaksi, dan Game	3	-	6	Interaksi Manusia dan Komputer <i>Human-Computer Interaction</i>
<b>OTORISASI / PENGESAHAN</b>	<b>Dosen Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ka PRODI</b>	
	Hadziq Fabroyir		Hadziq Fabroyir		Hadziq Fabroyir	
<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>					
	CPL 1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas melalui kreativitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal <i>Able to show attitudes and characters that reflect: piety to God Almighty, noble character, sensitivity, and concern about social and environmental issues, respecting cultural differences and pluralism, upholding law enforcement, prioritizing the interests of the nation and the broader community through innovation, creativity, and innovation, excellence, strong leadership, synergy with other potentials to achieve maximum results</i>				
	CPL 3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan				

#### Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



		<i>Able to manage their learning and develop themselves as lifelong learners to compete at national and international levels to make a real contribution to solving problems by paying attention to the principle of sustainability</i>														
	CPL 8	Menguasai prinsip-prinsip grafika dan interaksi, serta mampu mengembangkan dan mengevaluasi antarmuka pengguna aplikasi dan/atau game berdasarkan prinsip-prinsip tersebut. <i>Mastering the principles of graphics and interaction, as well as being able to develop and evaluate the user interfaces of applications and/or games according to those principles</i>														
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>															
	CPMK 1	Mampu menalar dan mendiskusikan pentingnya desain yang berpusat pada pengguna pada antarmuka pengguna untuk pengembangan perangkat lunak yang interaktif <i>Able to reason and discuss the importance of user-centered design on user interfaces for the development of interactive software</i>														
	CPMK 2	Mampu mengembangkan dan menggunakan konsep pemodelan serta umpan balik pengguna untuk menganalisis dan mengevaluasi interaksi antara manusia dengan perangkat lunak dengan mempertimbangkan konteks penggunaan <i>Able to develop and utilize modeling concepts as well as user feedback to analyze and evaluate the interaction between humans and software considering the context of use</i>														
	CPMK 3	Mampu merancang perangkat lunak dan antarmuka pengguna yang intuitif guna mewujudkan interaksi yang alami bagi pengguna universal atau pun dengan keterbatasan <i>Able to design intuitive software and user interfaces to create a natural interaction for universal users or those with disabilities</i>														
	CPMK 4	Mampu membuat purwarupa perangkat lunak sederhana untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang berpedoman pada kaidah heuristik dan berpusat pada pengguna, kemudian melaporkan hasilnya <i>Able to create simple software prototypes for society's needs that are guided by heuristic and user-centered rules, then report the results</i>														
	CPMK 5	Mampu membuat dan melakukan uji ketergunaan sederhana untuk menganalisis dan mengevaluasi antarmuka pengguna dengan mempertimbangkan kebutuhan, kinerja, dan preferensi pengguna <i>Ability to create and administer a simple usability test to analyze and evaluate a user interface considering the user's needs, performance, and preferences</i>														
<b>Peta CPL – CPMK</b>	<table><tr><td></td><td><b>CPL 1</b></td><td><b>CPL 3</b></td><td><b>CPL 8</b></td></tr><tr><td>CPMK 1</td><td>√</td><td></td><td>√</td></tr><tr><td>CPMK 2</td><td></td><td>√</td><td>√</td></tr></table>					<b>CPL 1</b>	<b>CPL 3</b>	<b>CPL 8</b>	CPMK 1	√		√	CPMK 2		√	√
	<b>CPL 1</b>	<b>CPL 3</b>	<b>CPL 8</b>													
CPMK 1	√		√													
CPMK 2		√	√													

**Catatan:**

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



	CPMK 3		√	√	
	CPMK 4	√	√	√	
	CPMK 5		√	√	
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	<p>Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) menjadi semakin penting dalam dunia perangkat lunak interaktif. Dalam rekayasa perangkat lunak yang interaktif, fungsionalitas dan efisiensi algoritme tidak lagi cukup sebagai ukuran kualitas yang paripurna. Pada kenyataannya, kualitas perangkat lunak interaktif juga semakin dinilai dari sudut pandang eksternal para penggunaannya berkenaan dengan harapan, kepuasan, dan pengalaman mereka. Peran IMK bahkan menjadi lebih kritis mengingat segala sesuatu di sekitar kita telah menjadi digital. Mata kuliah IMK ini akan melibatkan berbagai disiplin ilmu non komputer seperti psikologi, ergonomi, antropologi, dan desain komunikasi visual guna menjawab tantangan eksternal dari sudut pandang pengguna di atas. Dengan mengikuti kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu menerapkan prinsip-prinsip interaksi yang baik dalam pengembangan perangkat lunak interaktif dan mengevaluasi ketergunaan perangkat lunak tersebut.</p> <p><i>Human-Computer Interaction (HCI) is becoming increasingly important in interactive software. In interactive software engineering, the functionality and efficiency of algorithms are no longer sufficient as complete quality measures. The quality of interactive software is also increasingly being judged from the external view of its users regarding their expectations, satisfaction, and experiences. HCI's role is even more critical, considering that everything around us has become digital. This HCI course will involve various non-computer disciplines such as psychology, ergonomics, anthropology, and visual communication design to answer external challenges from the user's point of view mentioned above. By joining this course, students are expected to be able to apply the principles of good interaction in the development of interactive software and evaluate the usability of the software.</i></p>				
<b>Bahan Kajian:</b> Materi pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prinsip-prinsip interaksi: Pemetaan konseptual, ketergunaan <i>Human-computer interaction principles: Conceptual mapping, usability affordances</i></li> <li>2. Siklus timbal balik <i>Feedback cycle</i></li> <li>3. Manipulasi langsung <i>Direct manipulation</i></li> <li>4. Prinsip desain dan heuristik <i>Design principles and heuristics</i></li> <li>5. Model mental dan representasi <i>Mental model and representation</i></li> <li>6. Kemampuan fisik dan kognitif manusia <i>Human physical and cognitive abilities</i></li> </ol>				

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Desain antarmuka dan pengalaman pengguna <i>User interface and experience design</i></li> <li>8. Analisis penugasan dan perilaku pengguna <i>Task analysis and user behavior</i></li> <li>9. Sketsa dan purwarupa <i>Sketches and prototypes</i></li> <li>10. Studi ketergunaan <i>Usability study</i></li> <li>11. Teknologi IMK terkini <i>Emerging technologies in HCI: XR, ubiquitous computing, wearables, robotics, mobile devices</i></li> <li>12. Ide aplikasi IMK <i>Application ideas: context-sensitive computing, gesture-based interaction, information visualization, social computing</i></li> <li>13. Domain aplikasi IMK <i>Domains to which HCI applies: healthcare, education, security, gaming, people with special needs</i></li> </ol>
Pustaka	<p><b>Utama:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Norman, D. (2013). <i>The design of everyday things: Revised and expanded edition</i>. Basic books.</li> <li>2. Kim, G. J. (2015). <i>Human-computer interaction: fundamentals and practice</i>. CRC press.</li> </ol> <p><b>Pendukung:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wigdor, D., &amp; Wixon, D. (2011). <i>Brave NUI world: designing natural user interfaces for touch and gesture</i>. Elsevier.</li> <li>2. Krug, S. (2013). <i>Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web</i>.</li> <li>3. Gilbert, R. M. (2019). <i>Inclusive design for a digital world: Designing with accessibility in mind</i>. Apress.</li> <li>4. Rogers, Y., Sharp, H., &amp; Preece, J. (2019). <i>Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction</i>, Wiley.</li> <li>5. Johnson, J. (2020). <i>Designing with the mind in mind: Simple guide to understanding user interface design guidelines</i>. Morgan Kaufmann.</li> <li>6. David Joyner. <i>Human-Computer Interaction</i>. Georgia Tech at Udacity (<a href="https://learn.udacity.com/courses/ud400">https://learn.udacity.com/courses/ud400</a>)</li> </ol>

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



Dosen Pengampu		Hadziq Fabroyir, Anny Yuniarti, Siska Arifiani					
Matakuliah syarat		Rekayasa Perangkat Lunak					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa;		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik				
(1)	(2)	(3)	(4)	Tatap Muka (5)	Daring (6)	(7)	(8)
1	Mampu memahami definisi interaksi, manusia, dan komputer, serta mengeksplorasi contoh kasus IMK pada area Teknologi, Ide, atau Domain	Ketepatan dalam memahami definisi dan contoh kasus IMK pada area Teknologi, Ide, atau Domain	<b>Non-Test:</b> <i>Discovery Learning (DL)</i> <i>Small Group Discussion</i>	<i>Class session</i> <i>Group discussion</i>  TM = 1 x 3 x 50' PT = 1 x 3 x 60'	<i>Meeting recording</i> <i>Forum and board discussion</i>  BM = 1 x 3 x 60'	<b>Pengantar Interaksi Manusia dan Komputer</b> <i>Introduction to Human Computer Interaction</i>  Utama 2: <i>Chapter 1</i>  Pendukung 6: <i>Lessons 1.1, 1.3</i>	1
2	Domain <i>Being able to understand the definition of interaction, human, and computer, and explore examples of HCI cases in the Technology, Idea, or Domain areas</i> (Sub CPMK 1)	<i>Accuracy in understanding HCI definitions and case examples in the Technology, Idea, or Domain area</i>	<b>Test:</b> Pilihlah sebuah area: Teknologi, Ide, atau Domain, lalu klaim satu contoh kasus untuk bisa diekplorasi pada area itu dan dipresentasikan singkat. <i>Choose an area: Technology, Idea, or Domain, then claim an example case in the area to be explored and presented briefly.</i>	<b>Tugas Individu 1:</b> Masing-masing peserta kelas wajib mengumpulkan hasil tugas dalam bentuk PDF dan mempresentasikannya di depan kelas atau melalui setoran video. <i>Individual Assignment 1: Each class participant must submit assignment results in PDF form and present them in the front of the classroom or through video submissions.</i>  TM = 1 x 3 x 50' PT = 1 x 3 x 60' BM = 1 x 3 x 60'			10
3	Mampu memahami prinsip desain yang baik dengan	Ketepatan dalam memahami prinsip desain yang baik yang	<b>Non-Test:</b> <i>Discovery Learning (DL)</i> <i>Cooperative Learning (CL)</i>	<i>Class session</i> <i>Group discussion</i>	<i>Meeting recording</i> <i>Forum and board discussion</i>	<b>Pengantar Prinsip Desain</b>	1

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



	melibatkan faktor pengguna dan tugas <i>Being able to understand the principles of good design involving user and task factors</i> (Sub CPMK 2)	secara utama bertumpu pada pandangan pengguna <i>Accuracy in understanding the principles of good design, which primarily rests on the views of the user</i>	<i>Small Group Discussion</i>  <b>Group Discussion:</b> Pilih sebuah perangkat terkomputerisasi, lalu diskusikan apakah desainnya bagus. <i>Choose a computerized device, then discuss whether its design is good.</i>	TM = 1 x 3 x 50' PT = 1 x 3 x 60'	BM = 1 x 3 x 60'	<b><i>Introduction to Design Principles</i></b>  Utama 1: <i>Chapter 1</i>  Utama 2: <i>Chapters 2, 4</i>  Pendukung 4: <i>Chapters 1, 2</i>  Pendukung 6: <i>Lesson 2.1</i>	
4	Mampu memahami desain yang baik didasari keterjangkauan, penanda, dan siklus timbal balik antara manusia dan komputer <i>Being able to understand good design based on the affordance, signifier, and feedback cycle between humans and computers</i> (Sub CPMK 2)	Ketepatan dalam memahami komponen eksekusi dan evaluasi pada siklus timbal balik berikut keterjangkauan dan penanda <i>Accuracy in understanding the components of execution and evaluation in feedback cycles followed by affordance and signifier</i>	<b>Non-Test:</b> <i>Discovery Learning (DL)</i> <i>Small Group Discussion</i>  <b>Group Discussion:</b> Analisis siklus timbal balik antara manusia dengan perangkat terkomputerisasi yang dipilih sebelumnya <i>Analyze the feedback cycle between humans and the previously chosen computerized device.</i>  <b>Test:</b>	<i>Class session</i> <i>Group discussion</i>  TM = 1 x 3 x 50' PT = 1 x 3 x 60'	<i>Meeting recording</i> <i>Forum and board discussion</i>  BM = 1 x 3 x 60'	<b><i>Keterjangkauan, Penanda, dan Siklus Timbal Balik Affordance, Signifier, and Feedback Cycle</i></b>  Utama 1: <i>Chapters 2, 3, 4</i>  Pendukung 4: <i>Chapters 1, 2, 3</i>  Pendukung 6: <i>Lesson 2.2</i>	1
5				<b>Tugas Individu 2:</b> Masing-masing peserta kelas wajib mengumpulkan hasil tugas dalam bentuk PDF dan mempresentasikannya di depan kelas atau melalui setoran video. <b>Individual Assignment 2:</b> Each class participant must submit assignment results in PDF form and present them in the front of the classroom or through video submissions.			10

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



			Analisis siklus timbal balik, keterjangkauan, dan penanda pada studi kasus yang dipilih pada Tugas Individu 1. <i>Analyze feedback cycle, affordance, and signifier on the case study in Individual Assignment 1</i>	TM = 1 x 3 x 50' PT = 1 x 3 x 60' BM = 1 x 3 x 60'			
6	Mampu memahami konsep antarmuka tak tampak dan penerapan manipulasi langsung sebagai wujud interaksi yang natural dan intuitif	Ketepatan dalam memahami sejarah antarmuka pengguna dari berbasis teks sampai gestur guna mencapai manipulasi langsung	<b>Non-Test:</b> <i>Discovery Learning (DL)</i> <i>Cooperative Learning (CL)</i> <i>Small Group Discussion</i> <i>Project-Based Learning</i>	<i>Class session</i> <i>Group discussion</i>  TM = 1 x 3 x 50' PT = 1 x 3 x 60'	<i>Meeting recording</i> <i>Forum and board discussion</i>  BM = 1 x 3 x 60'	<b>Manipulasi Langsung dan Antarmuka Tak Tampak</b> <b><i>Direct Manipulation and Invisible Interface</i></b>	1
7	<i>Being able to understand the concept of invisible interfaces and the application of direct manipulation as a form of natural and intuitive interaction</i> (Sub CPMK 3)	<i>Accuracy in understanding the history of user interfaces from text-based to gestures to achieve direct manipulation</i>	<b>Test:</b> Rancanglah interaksi yang mendukung manipulasi langsung pada salah satu studi kasus yang telah dipilih pada Tugas Individu 1 <i>Design interactions that support direct manipulation of one of the selected case studies in Individual Assignment 1</i>	<b>Proposal Proyek Akhir:</b> Masing-masing tim wajib mengumpulkan hasil tugas: sketsa, gambar, atau video dan mempresen- tasikannya di kelas atau melalui pengumpulan multimedia. <b>Final Project Proposal:</b> <i>Each team must submit the results of the assignment: sketches, pictures, or videos and present them in the class or via multimedia submission.</i>  TM = 1 x 3 x 50' PT = 1 x 3 x 60' BM = 1 x 3 x 60'			Utama 2: <i>Chapter 4</i>  Pendukung 1: <i>Chapters 7, 20</i>  Pendukung 4: <i>Chapters 3, 4</i>  Pendukung 6: <i>Lesson 2.3</i>

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code





8	<b>Evaluasi Tengah Semester</b> berupa soal-soal pilihan ganda yang memuat materi pekan 1 sampai dengan 7. <i>Mid-Semester Evaluation is in the form of multipl-choice questions, which contain materials from weeks 1 to 7.</i>						20
	Presentasi <b>Proposal Proyek Akhir</b> sekaligus sebagai kontrak pengembangan solusi antarmuka pengguna atas masalah yang telah disasar. <i>Presentation of the Final Project Proposal as well as a contract for the development of UI solutions for the targeted problems.</i>						10
9	Mampu memahami konsep model mental, representasi, dan analisis penugasan, lalu menerapkannya pada desain antarmuka pengguna <i>Be able to understand the concepts of mental model, representation, and task analysis, then apply them to user interface design</i> (Sub CPMK 4)	Ketepatan dalam memahami model mental dan menerapkan representasi serta analisis penugasan yang baik pada desain antarmuka pengguna <i>Accuracy in understanding the mental model and applying good representations and task analysis to user interface design</i>	<b>Non-Test:</b> <i>Discovery Learning (DL)</i> <i>Cooperative Learning (CL)</i> <i>Project-Based Learning</i>	<i>Class session</i> <i>Group discussion</i> TM = 1 x 3 x 50' PT = 1 x 3 x 60'	<i>Meeting recording</i> BM = 1 x 3 x 60'	<b>Model Mental, Representasi, dan Analisis Penugasan</b> <i>Mental Model, Representation, and Task Analysis</i>	2
10			<b>Test:</b> Diskusikan dengan tim model mental yang dimiliki oleh pengguna lalu desain prototipe proyek akhir yang mengakomodasi representasi yang baik dan penugasan yang tepat. <i>Discuss with your team the mental model users have, and then design a prototype for your final project accommodating good representations and proper tasks.</i>	<b>Proyek Akhir:</b> Masing-masing tim mendesain prototipe antarmuka pengguna berdasarkan analisis penugasan dan model mental, lalu mempresentasikannya di kelas <b>Final Project:</b> <i>Each team designed a user interface prototype based on the task analysis and mental model, then presented it to the class</i>		Utama 2: <i>Chapters 3, 4</i> Pendukung 4: <i>Chapters 4, 11, 12,</i> Pendukung 6: <i>Lessons 2.6, 2.7</i>	5
11	Mampu memahami kemampuan fisik dan kognitif manusia sebagai	Ketepatan dalam menerapkan desain antarmuka pengguna yang mempertim-	<b>Non-Test:</b> <i>Discovery Learning (DL)</i> <i>Cooperative Learning (CL)</i> <i>Project-Based Learning</i>	<i>Class session</i> <i>Group discussion</i> TM = 1 x 3 x 50'	<i>Meeting recording</i> BM = 1 x 3 x 60'	<b>Kemampuan Manusia: Kognitif, Ingatan, dan Motorik</b>	2

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



	pertimbangan desain antarmuka pengguna <i>Be able to understand human physical and cognitive abilities as a user interface design consideration</i> (Sub CPMK 3)	bangkan dengan baik kemampuan manusia <i>Accuracy in implementing user interface designs that take human abilities into account</i>	<b>Test:</b> Cek, sesuaikan, dan desain kembali antarmuka pengguna pada proyek akhir agar mempertimbangkan kemampuan manusia dengan baik <i>Check, adjust, and redesign the user interface in the final project to take human capabilities into account</i>	PT = 1 x 3 x 60'		<b>Human Abilities: Cognitive, Memory, and Motor Systems</b>  Utama 2: <i>Chapter 3</i>  Pendukung 3: <i>Chapters 1, 3, 4, 7</i>  Pendukung 4: <i>Chapter 4</i>  Pendukung 6: <i>Lesson 2.4</i>	5
12							
13	Mampu memahami beragam prinsip desain dan heuristik serta mengevaluasi antarmuka pengguna <i>Be able to understand various design principles and heuristics, also to evaluate user interfaces</i> (Sub CPMK 5)	Ketepatan dalam memahami prinsip-prinsip desain populer, serta mengevaluasi antarmuka pengguna berdasarkan prinsip desain dan ketergunaan <i>Be able to understand popular design principles and evaluate user interfaces according to design principles and usability</i>	<b>Non-Test:</b> <i>Discovery Learning (DL)</i> <i>Cooperative Learning (CL)</i> <i>Project-Based Learning</i>  <b>Test:</b> Evaluasi ketergunaan dari antarmuka pengguna yang telah dikembangkan pada proyek akhir lalu tindak lanjuti hasilnya <i>Evaluate the usability of the UI developed in the Final Project, then follow up on the results</i>	<i>Class session</i> <i>Group discussion</i>  TM = 1 x 3 x 50' PT = 1 x 3 x 60'	<i>Meeting recording</i>  BM = 1 x 3 x 60'	<b>Prinsip Desain dan Studi Ketergunaan Design Principles and Usability Study</b>  Utama 2: <i>Chapter 8</i>  Pendukung 2, 5  Pendukung 4: <i>Chapters 14, 15, 16</i>  Pendukung 6: <i>Lessons 2.5, 3.6</i>	2
14							5

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



15-16	<p><b>Laporan Proyek Akhir</b> dalam bentuk presentasi dan demo prototipe. Pengajar dan peserta kelas yang lain dapat memberikan timbal balik pada sesi di pekan ke-15 untuk kemudian dipoles dan didemokan kembali pada pekan ke-16.</p> <p><i><b>Project Final Report</b> in the form of presentations and prototype demos. Teachers and other class participants can provide feedback on the session in week 15 to then be polished and demoed again in week 16.</i></p>	20
-------	---	----

**Catatan sesuai dengan SN Dikti Permendikbud No 3/2020:**


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 prodi-nya 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. Kriteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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.

**Catatan:**

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR E, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



#### IV. Rencana Penilaian / Asesmen & Evaluasi RAE), dan Rencana Tugas

	<b>RENCANA ASSESSMENT &amp; EVALUASI</b> S-1 Teknik Informatika <b>MK: Interaksi Manusia dan Komputer</b>		<b>RA&amp;E</b>
Kode: EF234602	Bobot sks (T/P): 3 sks	Rumpun MK: Grafika, Interaksi, dan Game <i>Graphics, Interaction, and Games</i>	Smt: 6
OTORISASI	Penyusun RA & E Hadziq Fabroyir	Koordinator RMK Imam Kuswardayan	Ka PRODI Ary M. Shiddiqi

Mg ke (1)	Sub CP-MK (2)	Bentuk Asesmen (Penilaian) (3)	Bobot (%) (4)
1-2 3-5 6-7 9-10 11-12 13-14	Sub CPMK 1 Sub CPMK 2 Sub CPMK 3 Sub CPMK 4 Sub CPMK 3 Sub CPMK 5	<b>Kehadiran</b> dan partisipasi dibuktikan dengan rekap presensi (seperti dari myITS Presensi). <i><b>Attendance</b> and participation as proven by attendance recap (such as from myITS Presensi).</i>	10
2	Sub CPMK 1	<b>Tugas Individu 1:</b> Masing-masing peserta kelas wajib mengumpulkan hasil tugas dalam bentuk PDF dan mempresentasikannya di depan kelas atau melalui setoran video. Pilihlah sebuah area: Teknologi, Ide, atau Domain, lalu klaim satu contoh kasus untuk bisa diekplorasi pada area itu dan dipresentasikan singkat. <i><b>Individual Assignment 1:</b> Each class participant must submit assignment results in PDF form and present them in the front of the classroom or through video submissions. Choose an area: Technology, Idea, or Domain, then claim an example case in the area to be explored and presented briefly.</i>	10
5	Sub CPMK 2	<b>Tugas Individu 2:</b> Masing-masing peserta kelas wajib mengumpulkan hasil tugas dalam bentuk PDF dan mempresentasikannya di depan kelas atau melalui setoran video. Analisis siklus timbal balik, keterjangkauan, dan penanda pada studi kasus yang dipilih pada Tugas Individu 1. <i><b>Individual Assignment 2:</b> Each class participant must submit assignment results in PDF form and present them in the front of the classroom or through video submissions. Analyze the feedback cycle between humans and the previously chosen computerized device.</i>	10
7-8	Sub CPMK 3	<b>Proposal Proyek Akhir:</b> Masing-masing tim wajib mengumpulkan hasil tugas: sketsa, gambar, atau video dan mempresentasikannya di kelas atau melalui pengumpulan multimedia. Rancanglah interaksi yang mendukung manipulasi langsung pada salah satu studi kasus yang telah dipilih pada Tugas Individu 1. Presentasi proposal proyek akhir ini sekaligus menjadi kontrak	15

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code

Portfolio MK - 17



Mg ke (1)	Sub CP-MK (2)	Bentuk Asesmen (Penilaian) (3)	Bobot (%) (4)
		pengembangan solusi antarmuka pengguna atas masalah yang telah disasar. <b>Final Project Proposal:</b> <i>Each team must submit the results of the assignment: sketches, pictures, or videos and present them in the class or via multimedia submission. Design interactions that support direct manipulation of one of the selected case studies in Individual Assignment 1. This presentation of the final project proposal also acts as a contract for developing UI solutions for the targeted problems.</i>	
8	Sub CPMK 1, 2, 3	<b>Evaluasi Tengah Semester</b> berupa soal-soal pilihan ganda yang memuat materi pekan 1 sampai dengan 7. <b>Mid-Semester Evaluation</b> is in the form of multiple-choice questions, which contain materials from weeks 1 to 7.	20
10	Sub CPMK 4	<b>Proyek Akhir:</b> <b>Final Project:</b>  1. Masing-masing tim mendesain prototipe antarmuka pengguna berdasarkan analisis penugasan dan model mental, lalu mempresentasikannya di kelas <i>1. Each team designed a user interface prototype based on the task analysis and mental model, then presented it to the class</i>  2. Masing-masing tim mendesain kembali prototipe antarmuka pengguna dengan mempertimbangkan faktor manusia, lalu mempresentasikannya di kelas. <i>2. Each team redesigned the user interface prototype by considering human factors and presented it to the class.</i>  3. Masing-masing tim mengevaluasi prototipe antarmuka pengguna lalu memperbaikinya. <i>3. Each team evaluates the user interface prototype and then fixes it according to the evaluation results.</i>  <b>Laporan Proyek Akhir</b> dalam bentuk presentasi dan demo prototipe. Pengajar dan peserta kelas yang lain dapat memberikan timbal balik pada sesi di pekan ke-15 untuk kemudian dipoles dan didemokan kembali pada pekan ke-16. <b>Project Final Report</b> in the form of presentations and prototype demos. Teachers and other class participants can provide feedback on the session in week 15 to then be polished and demoed again in week 16.	35
12	Sub CPMK 3		
14-16	Sub CPMK 5		
Total bobot penilaian			100

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code



# Lampiran

## A. Rencana Tugas & Rubrik Penilaian

### Tugas Individu 1

Pilihlah sebuah area: Teknologi, Ide, atau Domain, lalu klaim satu contoh kasus untuk bisa diekplorasi pada area itu dan dipresentasikan singkat.

#### *Individual Assignment 1*

*Choose an area: Technology, Idea, or Domain, then claim an example case in the area to be explored and presented briefly.*

### Tugas Individu 2

Analisis siklus timbal balik, keterjangkauan, dan penanda pada studi kasus yang dipilih pada Tugas Individu 1.

#### *Individual Assignment 2*

*Analyze the feedback cycle, affordance, and signifier on the case study in Individual Assignment 1.*

### Evaluasi Tengah Semester

Berupa kuis pilihan ganda (bisa daring atau pun luring) dengan jumlah soal 20 atau 25 yang memuat materi pekan 1 sampai dengan 7. Bila memungkinkan ada baiknya menggunakan aplikasi semacam Kahoot agar bisa mendapatkan nilai kecepatan jawab (efisiensi) disamping ketepatan jawab (akurasi).

#### *Mid Semester Evaluation*

*It is a multiple-choice quiz (either online or offline) with 20 or 25 questions, which contain materials from weeks 1 to 7. If possible, it is better to use an application such as Kahoot to get a value for answering speed (efficiency) and accuracy (accuracy).*

### Proyek Akhir / Final Project

Rubrik penilaian / scoring rubric

#	Aspek	Bobot (%)	Nilai	Catatan
1	Prototipe yang representatif <i>Representative prototypes</i>	14.3		
2	Antarmuka pengguna yang intuitif dan natural <i>Intuitive and natural-user interface</i>	14.3		
3	Desain yang memenuhi prinsip heuristik dan ketergunaan <i>Design that meets heuristic and usability principles</i>	14.3		
4	Presentasi akhir <i>Final report</i>	28.55		
5	Tindak lanjut terhadap timbal balik sesama <i>Follow up on peer feedback</i>	28.55		
	Total bobot nilai	100		

Catatan:

- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE, BSSN
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai QR Code

Portofolio M

