|  |  | | **POLITEKNIK MEDICA FARMA HUSADA MATARAM,**  **PRODI D4 TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK** | | | | | | | | | | | | | | | | | **Kode Dokumen** | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | **MATA KULIAH (MK)** | | | | | | **KODE** | | | **Rumpun MK** | | | | | **BOBOT (sks)** | | | **SEMESTER** | | **Tgl Penyusunan** | |
|  | **Interaksi Manusia dan Komputer** | | | | | | MLRPL101 | | |  | | | | | **T=2** | | **P=0** | 1 | |  | |
|  | **OTORISASI** | | | | | | **Pengembang RPS** | | | | | **Koordinator** | | | | | | **Ketua PRODI** | | | |
|  |  | | | | |  | | | | | | **Hendra Setiawan, M.Kom.** | | | |
|  | **Capaian Pembelajaran (CP)** | | **CPL-PRODI yang dibebankan pada MK** | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |
|  | CPL01 | | | Memiliki pengetahuan komprehensif tentang teori, prinsip dan konsep dasar rekayasa perangkat lunak | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | CPL02 | | | Menguasai konsep pengembangan rekayasa perangkat lunak | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | CPL03 | | | Mampu beradaptasi terhadap penggunaan metode baru pada konteks permasalahan yang dinamis | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | CPL04 | | | Mampu menyajikan solusi atas permasalahan pada dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang rekayasa perangkat lunak | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | CPL05 | | | Mampu merancang, mengimplementasikan dan mengevaluasi solusi inovatif terhadap pengembangan teknologi rekayasa perangkat lunak | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | CPL06 | | | Mampu berkolaborasi dengan berbagai pihak dari disiplin ilmu lain yang relevan secara efektif | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | CPL07 | | | Mampu berkomunikasi secara efektif untuk menyampaikan solusi dalam menjalankan profesinya | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | CPL08 | | | Memiliki komitmen terhadap prinsip dan nilai profesional sebagai landasan hidup dalam konteks individu maupun organisasi | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | CPL09 | | | Memiliki jiwa pembelajar sepanjang hayat yang kreatif dan inovatif | | | | | | | | | | | | | | | |
|  |
|  | **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |
|  | CPMK -1 | | | Mahasiswa mengerti dan mampu menjelaskan tentang pengertian dan ruang lingkup interaksi manusia dan komputer, antarmuka manusia dan  komputer, serta bidang studi yang berperan dalam interaksi manusia dan komputer. | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | CPMK -2 | | | Mahasiswa dapat memahami tentang penginderaan, sistem motorik, sistem memori, proses kognitif pada manusia. | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | CPMK -3 | | | Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan tentang pengertian komputer, komponen komputer, jenis-jenis peralatan input dan output | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | CPMK -4 | | | Mahasiswa dapat memahami dan mampu menjelaskan konsep desain dialog dan dialog style serta mengetahui kelebihan dan kekurangan masing-masing dialog style | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | CPMK -5 | | | Mahasiswa dapat mengerti dan menjelaskan prinsip desain, cara mendapatkan ide , tantangan dalam membuat desain grafik yang baik. | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | CPMK -6 | | | Mahasiswa mampu membedakan bentuk prototyping sketsa, storyboard, dan scenario, prototyping tools yang dapat digunakan. | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | CPMK -7 | | | Mahasiswa memiliki kemampuan untuk melakukan pencegahan dan memperbaiki terhadap kesalahan yang muncul | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | CPMK -7 | | | Mahasiswa memiliki kemampuan untuk melakukan analisa data dan menginterpretasikan hasil. | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | CPMK -8 | | | Mahasiswa memiliki kemampuan untuk melakukan identifikasi tujuan, pengguna dan analisis terhadap sebuah situs | | | | | | | | | | | | | | | |
|  |  | | CPMK -9 | | | Mahasiswa memiliki kemampuan menganalisa software yang termasuk kelompok –Groupware | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | CPMK -10 | | | Mahasiswa mampu menggunakan visualisasi informasi | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | CPMK -11 | | | Mahasiswa mampu menggunakan audio dan agent. | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | CPL->Sub-CPMK | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  |  | |  | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  |  | |  | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | Korelasi CPMK Terhadap Sub-CPMK | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  |  | |  | Sub-CPMK 1 | | | | Sub-CPMK 2 | | Sub-CPMK 3 | | | Sub-CPMK 4 | | | Sub-CPMK 5 | | | Sub-CPMK 6 | | |
|  |  | | CPMK | √ | | | |  | |  | | |  | | |  | | |  | | |
|  | **Deskripsi Singkat MK** | | Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) adalah mata kuliah yang mempelajari cara manusia berinteraksi dengan teknologi komputer. Fokus utamanya adalah pada desain antarmuka pengguna (UI) yang efektif dan efisien, serta memastikan pengalaman pengguna (UX) yang memuaskan. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip desain antarmuka, teknologi interaktif, evaluasi kegunaan, dan teori-teori interaksi manusia-komputer. Mata kuliah ini juga mencakup aspek psikologis dalam desain, aksesibilitas, etika dalam desain, serta responsivitas antarmuka terhadap berbagai perangkat. Tujuan utamanya adalah untuk mengoptimalkan interaksi antara manusia dan teknologi melalui desain yang intuitif, aman, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | **Bahan Kajian / Materi Pembelajaran** | | 1. Faktor Manusia 2. Kamputer 3. Ragam Dialog 4. Desain 5. Prototyping 6. Penanganan Kesalahan Dan Help Dokumentasi 7. Evaluasi 8. Website 9. Computer-Supported Cooperative Work 10. Visualisasi Informasi 11. Audio Dan Agent | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | **Pustaka** | | **Utama :** | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |
|  |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | **Pendukung :** | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |
|  | 1. Transformasi Digital Masyarakat: Pemberdayaan Melalui Program *Computer Operator Assistant* | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | **Dosen Pengampu** | | **Asmaul Husna RS, MT** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | **Mata Kuliah syarat** | | - | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | **Mg Ke-** | **Sub-CPMK**  **(Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)** | | | | **Penilaian** | | | | | **Bentuk Pembelajaran,**  **Metode Pembelajaran,**  **Penugasan Mahasiswa,**  **[ Estimasi Waktu]** | | | | | | | **Materi Pembelajaran**  **[ Pustaka ]** | | | **Bobot Penilaian (%)** |
|  | **Indikator** | | | **Kriteria & Bentuk** | | **Luring (*offline*)** | | | **Daring (*online*)** | | | |
|  | **(1)** | **(2)** | | | | **(3)** | | | **(4)** | | **(5)** | | | **(6)** | | | | **(7)** | | | **(8)** |
|  | **1** | Dapat memahami tentang  matakuliah Interaksi  Manusia Komputer dan  pengertian dari IMK | | | | Mahasiswa  mampu  memahami tentang  interaksi manusia  dan computer | | | Kriteria:  Ketepatan dan  penguasaan materi  Bentuk test:  -tes lisan | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Pendahuluan,  Pengenalan IMK | | | **5%** |
|  | **2** | Mahasiswa dapat  memahami tentang  penginderaan, sistem  motorik, system memori,  dan proses kognitif pada  manusia | | | | Mahasiswa  mampu  memahami  tentang  penginderaan,  sistem  motorik,  system memori, dan  proses  kognitif pada  manusia | | | Kriteria:  Ketepatan dan  penguasaan materi  Bentuk test:  -tes lisan  Bentuk non tes:  - presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Faktor Manusia | | | **5%** |
|  | **3** | Mahasiswa dapat  memahami dan  menjelaskan tentang  pengertian komputer,  komponen komputer,  jenis-jenis peralatan input  dan output | | | | Mahasiswa  mampu  Memahami  tentang  pengertian  komputer,  komponen  komputer,  jenis-jenis  peralatan  input dan  output | | | Kriteria:  Ketepatan dan  penguasaan materi  Bentuk non test:  -Presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Komputer | | | **7,5 %** |
|  | **4** | Mahasiswa mampu  memaparkan jenis  Paradigma Interaksi dan  atribut dari Usability | | | | Mahasiswa  memaparkan  jenis  Paradigma  Interaksi dan  atribut dari  Usability | | | Kriteria:  Ketepatan dan  penguasaan  Bentuk non test:  -Presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Paradigma  Interaksi dan  Usability | | | **7,5 %** |
|  | **5** | Mahasiswa mampu  menunjukkan jenis dari  Manipulasi Langsung  yang ada di lingkungan  sekitar | | | | Mahasiswa  mampu  menunjukkan jenis dari  Manipulasi  Langsung  yang ada di  lingkungan sekitar | | | Kriteria:  Ketepatan dan  penguasaan  Bentuk non test:  -Presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Manipulasi  Langsung | | | **7,5 %** |
|  | **6** | Mahasiswa mampu  memahami dan  menjelaskan tentang  Antarmuka Berbasis  Menu | | | | Mahasiswa  mampu  memahami  dan  menelaskan  tentang  Antarmuka  Berbasis  Menu | | | Kriteria:  Ketepatan dan  penguasaan  Bentuk non test:  -Presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Antarmuka  Berbasis Menu | | | **7,5 %** |
|  | **7** | Mahasiswa mengetahui  dan memahami konsep  dari Grafik User  Interface (GUI) | | | | Mahasiswa  mampu  mengetahui  dan  memahami  konsep dari  Grafik User  Interface  (GUI) | | | Kriteria:  Ketepatan dan  penguasaan  Bentuk non test:  -Presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Grafik User  Interface (GUI) | | | **7,5 %** |
|  | **8** | **Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  |
|  | **9,10** | Menjelaskan criteria dari  Prototyping | | | | Mahasiswa  mampu  menjelaskan  criteria dari  Prototyping | | | Kriteria:  Ketepatan dan  penguasaan  Bentuk non test:  -Presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Prototyping | | | **15%** |
|  | **11,12** | Mahasiswa mampu  Menerapkan Teknik  Evaluasi pada suatu  Sistem | | | | Mahasiswa  mampu  menerapkan  Teknik  Evaluasi  pada suatu  sistem | | | Kriteria:  Ketepatan dan  penguasaan  Bentuk non test:  -Presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Teknik Evaluasi | | | **15%** |
|  | **13** | Mahasiswa mengetahui  Konsep dasar dari  Groupware | | | | Mahasiswa  mampu  memahami  tentang  konsep dasar  dari  Groupware | | | Kriteria:  Ketepatan dan  penguasaan  Bentuk non test:  -Presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Groupware | | | **7,5 %** |
|  | **14,15** | Mahasiswa mampu  Memahami tentang  Lingkungan Fisik dan  Ergonomik yang ada  Kaitannya dengan  Interaksi manusia  Komputer | | | | memahami  tentang  Lingkungan  Fisik dan  Ergonomik  yang ada  kaitannya  dengan  interaksi  manusia  komputer | | | Kriteria:  Ketepatan dan  penguasaan  Bentuk non test:  -Presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Lingkungan Fisik dan Ergonomik | | | **15%** |
|  | **16** | **Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  |
| **BOBOT PENILAIAN** | | | | | | **Kehadiran dan Partisipasi dalam kelas : 10%**  **Hasil Praktikum dan Penugasan : 30%**  **Ujian Tengah Semester : 30%**  **Ujian Akhir Semester : 30%**  **Jumlah : 100%** | | | | | | | | | | | | | | | | |