



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Vokasi
Program Studi D4 Manajemen Informatika

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Interaksi Manusia dan Komputer	99995740102149	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	2	22 April 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Dodik Arwin Dermawan, S.ST., S.T., M.T.		Dodik Arwin Dermawan, S.ST., S.T., M.T.			Dodik Arwin Dermawan, S.ST., S.T., M.T.	

Model Pembelajaran	Project Based Learning
--------------------	------------------------

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK	
	CPL-8	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis dan inovatif dalam melakukan pekerjaan dalam bidang teknologi informasi dengan menunjukkan kinerja yang bermutu dan terukur serta memanfaatkannya untuk menganalisa, mendokumentasikan dan menyusun deskripsi saintifik hasil kajian dalam bentuk laporan yang terjamin kesahihannya.
	CPL-10	Mampu memilih sumberdaya dan memanfaatkan perangkat atau teknologi modern untuk merancang dan mewujudkan bidang rekayasa perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan fungsional dan non fungsional secara spesifik dengan pertimbangan yang tepat terhadap masalah kultural, sosial, dan lingkungan dengan mengacu kepada metode dan standar industri.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK - 1	Mampu menerapkan prinsip-prinsip dasar interaksi manusia dan komputer dalam pengembangan antarmuka pengguna yang efektif dan efisien (C3)
	CPMK - 2	Menganalisis kebutuhan pengguna untuk menciptakan desain antarmuka yang intuitif dan responsif sesuai dengan konteks penggunaan yang beragam (C4)
	CPMK - 3	Mengevaluasi usability dari antarmuka pengguna menggunakan metode pengujian yang sesuai untuk memastikan kualitas interaksi (C5)
	CPMK - 4	Menciptakan prototipe antarmuka pengguna yang inovatif berdasarkan analisis kebutuhan dan feedback pengguna (C6)
	CPMK - 5	Menerapkan teknik dan alat desain terkini dalam pengembangan antarmuka pengguna untuk memastikan integrasi yang mulus dengan teknologi backend (C3)
	CPMK - 6	Menganalisis interaksi pengguna dengan sistem untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah ergonomis dan kognitif (C4)
	CPMK - 7	Mengevaluasi dan memilih teknologi yang tepat untuk implementasi antarmuka pengguna yang sesuai dengan kebutuhan fungsional dan non-fungsional (C5)
	CPMK - 8	Menciptakan solusi inovatif untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas interaksi manusia dengan komputer melalui pendekatan multidisiplin (C6)
	CPMK - 9	Menerapkan metode evaluasi yang beragam untuk menguji dan memperbaiki kesalahan desain antarmuka yang dapat mengganggu pengalaman pengguna (C3)
	CPMK - 10	Menganalisis dan mengintegrasikan aspek-aspek kultural, sosial, dan lingkungan dalam desain antarmuka untuk menciptakan produk yang inklusif dan dapat diakses oleh berbagai kalangan (C4)
	Matrik CPL - CPMK	

CPMK	CPL-8	CPL-10
CPMK-1	✓	
CPMK-2	✓	✓
CPMK-3	✓	
CPMK-4	✓	✓
CPMK-5		✓
CPMK-6	✓	
CPMK-7		✓
CPMK-8	✓	✓
CPMK-9	✓	
CPMK-10		✓

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

		<table><tr><th rowspan="2">CPMK</th><th colspan="16">Minggu Ke</th></tr><tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-7</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-10</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td></tr></table>	CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓	✓															CPMK-2			✓	✓													CPMK-3					✓	✓	✓										CPMK-4								✓									CPMK-5									✓								CPMK-6																	CPMK-7										✓	✓						CPMK-8												✓					CPMK-9													✓				CPMK-10														✓	✓	✓
CPMK	Minggu Ke																																																																																																																																																																																																												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																																																																																																																													
CPMK-1	✓	✓																																																																																																																																																																																																											
CPMK-2			✓	✓																																																																																																																																																																																																									
CPMK-3					✓	✓	✓																																																																																																																																																																																																						
CPMK-4								✓																																																																																																																																																																																																					
CPMK-5									✓																																																																																																																																																																																																				
CPMK-6																																																																																																																																																																																																													
CPMK-7										✓	✓																																																																																																																																																																																																		
CPMK-8												✓																																																																																																																																																																																																	
CPMK-9													✓																																																																																																																																																																																																
CPMK-10														✓	✓	✓																																																																																																																																																																																													
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengajarkan tentang interaksi antara manusia dan komputer, tentang perkembangan interaksi manusia komputer, pembuatan interface (antarmuka) yang baik di dalam pembuatan program, kecenderungan Interaksi Manusia komputer masa datang																																																																																																																																																																																																												
Pustaka	Utama : 1. Dix, Alan et.al, HUMAN-COMPUTER INTERACTION, 2nd Edition, Prentice Hall, Europe, 1998. 2. Newman, W. M and Lamming, M. G, Interactive System Design, Addison Wesley, Cambrigde, Great Britain, 1995. 3. P. Insap Santoso, Interaksi Manusia dan Komputer : Teori dan Praktek, Andi Offset, Yogyakarta, 2004. 4. Raskin, J, The Human Interface, Addison Wesley, 2000 5. Shneiderman, B, Designing The User Interface, 3rd Edition, Addison Wesley, 1998 6. Sutcliffe, A. G., HUMAN-COMPUTER INTERFACE DESIGN, 2ND Edition, MacMillan, London, 1995. Pendukung :																																																																																																																																																																																																												
Dosen Pengampu	Ari Kurniawan, S.Kom., M.T. Dodik Arwin Dermawan, S.ST., S.T., M.T.																																																																																																																																																																																																												
Mg Ke	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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	Mahasiswa mampu mengenal konsep dasar Interaksi Manusia dan Komputer	1. Menjelaskan ruang Lingkup Mata Kuliah IMK 2. Menjelaskan mengapa dan apa IMK	Kriteria: Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50	Diskusi daring tentang penerapan prinsip dasar interaksi manusia dan komputer dalam antarmuka pengguna	Materi: Pengenaln Interaksi Manusia dan Komputer, Prinsip-prinsip Dasar Interaksi Manusia dan Komputer, Pengembangan Antarmuka Pengguna Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%																																																																																																																																																																																																						
2	Mahasiswa mampu mengenal konsep dasar Interaksi Manusia dan Komputer	1. Menyebutkan siapa saja yang terlibat dalam IMK 2. Menjelaskan konsep dan dasar dari IMK	Kriteria: Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50	Penugasan Desain Antarmuka Pengguna	Materi: Pengenaln Prinsip-prinsip Dasar Interaksi Manusia dan Komputer, Studi Kasus Antarmuka Pengguna yang Efektif dan Efisien Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%																																																																																																																																																																																																						

3	Mahasiswa mampu memahami prinsip usability, desain proses dan kemampuan manusia	1. Menjelaskan prinsip-prinsip usability 2. Membedakan kemampuan manusia dalam membuat desain yang baik dan buruk 3. Memahami pengideraan dan sistem motor yang terdapat pada manusia 4. Menjelaskan karakteristik dari memori 5. Menjelaskan proses, observasi dan pemecahan masalah dari manusia	Kriteria: Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 2 X 50	Diskusi daring tentang studi kasus analisis kebutuhan pengguna, Pengembangan desain antarmuka responsif	Materi: Pengumpulan kebutuhan pengguna, Analisis kebutuhan pengguna, Desain antarmuka responsif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
4	Mahasiswa mampu melakukan analisis dalam menyelesaikan tugas	1. Menjelaskan teknik Analisa Tugas 2. Memahami jenis dari analisa tugas, sumber dan penggunaan informasi 3. Memahami input dan output 4. Memahami alat bantu pengumpulan data dan merepresentasikan data	Kriteria: Penilaian terhadap pemilihan studi kasus yang diambil dan sistematika penyelesaiannya dengan menggunakan analisis tugas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50	Penugasan Proyek Desain Antarmuka	Materi: Pengumpulan Kebutuhan Pengguna, Analisis Kebutuhan Pengguna, Desain Antarmuka Intuitif dan Responsif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
5	Mahasiswa mampu melakukan analisis dalam menyelesaikan tugas	1. Menjelaskan teknik Analisa Tugas 2. Memahami jenis dari analisa tugas, sumber dan penggunaan informasi 3. Memahami input dan output 4. Memahami alat bantu pengumpulan data dan merepresentasikan data	Kriteria: Penilaian terhadap pemilihan studi kasus yang diambil dan sistematika penyelesaiannya dengan menggunakan analisis tugas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50	Pengujian Usability dengan Studi Kasus	Materi: Pengenalan Usability Testing, Metode Pengujian Usability, Analisis Hasil Pengujian Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
6	Mahasiswa mampu mendeskripsikan berbagai macam ragam dialog	1. Memahami desain dialog 2. Menjelaskan dialog style 3. Memahami command language dan konsep yang terkait seperti atribut, kelebihan, resiko, dan tujuan perancangan 4. Mengenali bentuk WIMP, DM, PDA & pen, Speech 5. Menjelaskan jenis dan perancangan tools pada User Interface Software 6. Menjelaskan user interface toolkit 7. Menjelaskan GUI builder tools	Kriteria: Penilaian terhadap pemilihan studi kasus yang diambil dan sistematika penyelesaiannya dengan menggunakan analisis tugas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50	Pengembangan Prototipe Antarmuka Pengguna	Materi: Analisis Kebutuhan Pengguna, Teknik Membuat Prototipe, Pengumpulan dan Analisis Feedback Pengguna Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
7	Mahasiswa mampu merancang sebuah tampilan	1. Menjelaskan bagaimana merancang sebuah interface 2. Memberikan gambaran tentang proses merancang sebuah interface 3. Memilih model pendekatan 4. Menentukan Komponen Antarmuka 5. Menentukan ragam dialog 6. Menggambarkan dokumentasi rancangan	Kriteria: Memperhatikan jumlah ragam dialog yang digunakan dan jumlah LKT (lembar kerja tampilan) yang akan dibuat. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50	Diskusi daring tentang analisis kebutuhan pengguna dan penerapan feedback dalam pengembangan prototipe	Materi: Prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna, Analisis kebutuhan pengguna, Feedback pengguna, Pengembangan prototipe Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
8	Mengerjakan soal UTS	1. Kemampuan menganalisis kebutuhan pengguna 2. Kreativitas dalam menciptakan prototipe 3. Kemampuan mengimplementasikan feedback pengguna	Kriteria: Mengerjakan soal UTS Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Tes tulis 2 X 50		Materi: Analisis kebutuhan pengguna, Pengembangan prototipe antarmuka pengguna, Feedback pengguna Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	15%

9	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang aspek ergonomik	1. Menjelaskan tentang peranti interaktif 2. Menyebutkan macam-macam peranti interaktif 3. Menyebutkan macam-macam peranti I/O	Kriteria: Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50	Penugasan Proyek Desain Antarmuka Pengguna	Materi: Pengenalan Teknik Desain Terkini, Integrasi Antarmuka Pengguna dengan Teknologi Backend, Studi Kasus Pengembangan Antarmuka Pengguna Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
10	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang aspek ergonomik	1. Memahami aspek ergonomik 2. Mendeskripsikan stasiun kerja	Kriteria: Partisipasi mahasiswa pada saat tanya jawab Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50	Diskusi Online tentang Studi Kasus Analisis Interaksi Pengguna, Pengumpulan Portofolio Analisis Masalah Ergonomis dan Kognitif	Materi: Pengenalan Masalah Ergonomis dan Kognitif, Teknik Analisis Interaksi Pengguna, Strategi Penyelesaian Masalah Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
11	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang aspek ergonomik	1. Memahami aspek kesehatan 2. Menggambarkan desain ergonomik stasiun kerja	Kriteria: Laporan tertulis dari tugas yang mendeskripsikan aspek ergonomik pada sebuah stasiun kerja Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50	Diskusi daring tentang teknologi antarmuka pengguna yang dipilih	Materi: Pengenalan Antarmuka Pengguna, Taksonomi Bloom dalam Pemilihan Teknologi, Evaluasi Kebutuhan Fungsional dan Non-fungsional, Pemilihan Teknologi yang Tepat Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
12	Mahasiswa mampu melakukan analisis dalam menyelesaikan tugas	1. Menjelaskan teknik Analisa Tugas 2. Memahami jenis dari analisa tugas, sumber dan penggunaan informasi 3. Memahami input dan output 4. Memahami alat bantu pengumpulan data dan merepresentasikan data	Kriteria: Penilaian terhadap pemilihan studi kasus yang diambil dan sistematisa penyelesaiannya dengan menggunakan analisis tugas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50	Diskusi daring tentang konsep inovasi dalam IMK, Membuat prototipe solusi inovatif menggunakan tools desain	Materi: Konsep inovasi dalam IMK, Pendekatan multidisiplin dalam merancang solusi, Studi kasus solusi inovatif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
13	Mahasiswa mampu melakukan analisis dalam menyelesaikan tugas	1. Menjelaskan teknik Analisa Tugas 2. Memahami jenis dari analisa tugas, sumber dan penggunaan informasi 3. Memahami input dan output 4. Memahami alat bantu pengumpulan data dan merepresentasikan data	Kriteria: Penilaian terhadap pemilihan studi kasus yang diambil dan sistematisa penyelesaiannya dengan menggunakan analisis tugas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50	Penugasan proyek online	Materi: Pendekatan multidisiplin dalam Interaksi Manusia dan Komputer, Strategi menciptakan solusi inovatif, Evaluasi efisiensi dan efektivitas interaksi manusia dengan komputer Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

14	Mahasiswa mampu melakukan analisis dalam menyelesaikan tugas	1. Menjelaskan teknik Analisa Tugas 2. Memahami jenis dari analisa tugas, sumber dan penggunaan informasi 3. Memahami input dan output 4. Memahami alat bantu pengumpulan data dan merepresentasikan data	Kriteria: Penilaian terhadap pemilihan studi kasus yang diambil dan sistematika penyelesaiannya dengan menggunakan analisis tugas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50	Diskusi Forum Online, Analisis Kasus Studi	Materi: Pengenalan Kesalahan Desain Antarmuka, Metode Evaluasi Antarmuka, Teknik Perbaikan Desain Antarmuka Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
15	Mahasiswa mampu melakukan analisis dalam menyelesaikan tugas	1. Menjelaskan teknik Analisa Tugas 2. Memahami jenis dari analisa tugas, sumber dan penggunaan informasi 3. Memahami input dan output 4. Memahami alat bantu pengumpulan data dan merepresentasikan data	Kriteria: Penilaian terhadap pemilihan studi kasus yang diambil dan sistematika penyelesaiannya dengan menggunakan analisis tugas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Presentasi, Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain dan refleksi 2 X 50	Diskusi daring tentang studi kasus desain antarmuka inklusif	Materi: Teori Desain Inklusif, Studi Kasus Desain Antarmuka Inklusif, Teknik Integrasi Aspek Kultural, Sosial, dan Lingkungan Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
16	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis aspek-aspek kultural, sosial, dan lingkungan dalam desain antarmuka serta mengintegrasikannya secara efektif untuk menciptakan produk yang inklusif dan dapat diakses oleh berbagai kalangan.	1. Analisis aspek kultural dalam desain antarmuka 2. Integrasi nilai sosial dalam desain antarmuka 3. Penerapan nilai lingkungan dalam desain antarmuka	Kriteria: Mengerjakan soal UTS Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi, studi kasus, presentasi.		Materi: Aspek kultural dalam desain antarmuka, Nilai sosial dalam desain antarmuka, Penerapan nilai lingkungan dalam desain antarmuka Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	21.68%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	35.86%
3.	Penilaian Portofolio	33.36%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	1.67%
5.	Tes	7.51%
		100%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- Sub-CPMK 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktikum Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Koordinator Program Studi D4
Manajemen Informatika



Dodik Arwin Dermawan, S.ST.,
S.T., M.T.
NIDN 0008017807

UPM Program Studi D4
Manajemen Informatika



Hafizhuddin Zul Fahmi, S.Kom.,
M.Sc.
NIDN 0011059502

File PDF ini digenerate pada tanggal 22 April 2025 Jam 11:38 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

