



UNIVERSITAS NEGERI MANADO
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	Bobot		Semester	Tahun Ajaran
Interaksi Manusia dan Komputer	5632119	Rekayasa Perangkat Lunak	T = 1	P = 1		Ganjil 2025/2026
Otorisasi/Pengesahan	Pengembang RPS		Koordinator MK		Koordinator Prodi	
	Tim Pengembang RPS Prodi TI		 Sondy C. Kumajas, ST, MT		 Kristofel Santa, S.ST, M.MT	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL Prodi) yang Dibebankan pada Mata Kuliah					
	CPL-1	Mampu menerapkan prinsip-prinsip logika dan pemrograman dalam komputasi				
	CPL-2	Mampu merancang antarmuka pengguna yang efektif dan efisien				
	CPL-3	Mampu menganalisis kebutuhan pengguna berdasarkan prinsip desain interaksi				
	CPL-4	Mampu bekerja dalam tim dan berkomunikasi efektif				
	CPL-5	Menunjukkan sikap profesional dan bertanggung jawab				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK-1	Menjelaskan konsep dasar IMK (C1)				
	CPMK-2	Menganalisis kebutuhan pengguna (C2)				
	CPMK-3	Merancang antarmuka pengguna (C3–C4)				
	CPMK-4	Mengimplementasikan prototipe (C5)				
	CPMK-5	Mengevaluasi antarmuka pengguna (C6)				
	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)					

	Sub-CPMK-1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar Interaksi Manusia dan Komputer, ruang lingkup, dan tujuannya.				
	Sub-CPMK-2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pengguna berdasarkan studi lapangan.				
	Sub-CPMK-3	Mahasiswa mampu merancang antarmuka pengguna dengan memperhatikan prinsip desain usability.				
	Sub-CPMK-4	Mahasiswa mampu membuat prototipe interaktif antarmuka pengguna menggunakan tools desain digital.				
	Sub-CPMK-5	Mahasiswa mampu mengevaluasi kualitas antarmuka melalui metode usability testing dan menyusun laporannya.				
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK					
		Sub-CPMK-1	Sub-CPMK-2	Sub-CPMK-3	Sub-CPMK-4	Sub-CPMK-5
	CPMK-1	Menjelaskan konsep dasar IMK, ruang lingkup, tujuan, dan peranannya				
	CPMK-2		Mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara			
	CPMK-3			Merancang antarmuka pengguna berdasarkan prinsip usability		
CPMK-4				Mengembangkan prototipe interaktif menggunakan		

					perangkat lunak desain	
	CPMK-5					Mengevaluasi kualitas antarmuka menggunakan metode usability testing dan laporan
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah ini membahas konsep, prinsip, dan metode dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi sistem antarmuka dengan fokus pada aspek manusia sebagai pengguna. Materi meliputi dasar IMK, prinsip desain interaksi, usability, desain antarmuka, evaluasi dan prototipe.					
Bahan Kajian Materi Pembelajaran	Pengantar IMK Fisiologis & kognitif Prinsip usability Observasi, wawancara Persona & scenario Sketsa antarmuka Heuristic design Tools: Figma, Balsamiq Klikable UI Heuristic evaluation Observasi & feedback Laporan usability Demo & evaluasi Refleksi & diskusi					
Bahan Pustaka	Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2015). <i>Interaction Design</i> , Wiley Shneiderman, B. et al. (2016). <i>Designing the User Interface</i> , Pearson Benyon, D. (2014). <i>Designing Interactive Systems</i> , Pearson Nielsen, J. (1993). <i>Usability Engineering</i> , Academic Press Dix, A., Finlay, J., et al. (2004). <i>Human-Computer Interaction</i> , Pearson					
Dosen Pengampu	Sondy C. Kumajas, ST, MT					

	Dr. MARIO TULENAN PARINSI, S.Kom, MTI TRUDI KOMANSILAN QUIDO C KAINDE, ST.,MM.,MT CINDY PAMELA C MUNAISECHE GABRIEL KENISA MEQFADEN BAALI, S.Kom., M.Kom
Mata Kuliah Prasyarat	

Mg ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; Estimasi Waktu		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Bentuk Penilaian	Daring	Luring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Menjelaskan konsep dasar IMK	Menjelaskan definisi, ruang lingkup, tujuan IMK	Jawaban benar $\geq 75\%$ Teknik: Tes formatif	Menjawab kuis pengantar dan diskusi online	a. Kuliah pengantar IMK b. Studi kasus pengaruh desain pada perilaku pengguna c. Tugas resume kuliah	Preece (2015), Bab 1	50%
2	Menjelaskan faktor manusia dalam IMK	Menyebutkan aspek fisiologis dan kognitif	Kuis tepat $\geq 70\%$ Teknik: Kuis	Tugas refleksi interaksi manusia vs sistem	a. Kuliah interaktif b. Studi kasus kesalahan antarmuka karena faktor manusia c. Diskusi kelompok	Benyon (2014), Bab 2	

3	Menjelaskan prinsip desain usability	Menyebutkan 5 prinsip usability	Minimal 4 prinsip benar Teknik: Tugas individu	Analisis website dan laporkan prinsip usability	a. Kuliah heuristik usability b. Analisis kasus UI buruk c. Laporan studi kasus	Nielsen (1993), Bab 1	
4	Mengidentifikasi kebutuhan pengguna	Mengumpulkan data kebutuhan pengguna	Laporan observasi lengkap Teknik: Tugas kelompok	Mengisi form hasil observasi pengguna	a. Kuliah metode observasi b. Proyek mini: observasi pengguna di lapangan c. Laporan observasi kelompok	Dix (2004), Bab 3	
5	Menyusun persona pengguna	Menyusun minimal 1 user persona	Struktur lengkap dan logis Teknik: Proyek kelompok	Tugas membuat persona berdasarkan observasi	a. Review hasil observasi b. Proyek pembuatan persona c. Laporan visual persona	Preece (2015), Bab 3	
6	Mendesain wireframe dasar	Membuat sketsa antarmuka awal	Ada layout, menu, tombol Teknik: Penilaian desain	Kirim desain wireframe digital (tools: Figma/Balsamiq)	a. Kuliah wireframe dan prototipe b. Proyek desain awal aplikasi c. Presentasi desain awal	Benyon (2014), Bab 4	
7	Menerapkan prinsip usability	Mendesain antarmuka berdasarkan heuristik	Minimal 5 heuristik diterapkan	Tugas revisi desain dengan penerapan	a. Kuliah teori heuristik Nielsen	Nielsen (1993), Bab 2	

				heuristik	b. Studi kasus UI revisi c. Tugas individu redesign UI		
8	UTS						
9	Mendesain prototipe interaktif	Mendesain interaktif dengan tools	Layout & interaksi dasar lengkap	Unggah prototipe awal ke LMS	a. Kuliah tools prototipe b. Proyek: buat aplikasi sederhana c. Presentasi prototipe awal	Preece (2015), Bab 5	50%
10	Mengimplementasikan prototipe	Prototipe klikable lengkap	Navigasi dan fitur jalan	Kirim link prototipe klikable	a. Kuliah evaluasi desain b. Uji coba teman sebaya c. Tugas feedback rekan	Benyon (2014), Bab 6	
11	Mengevaluasi usability	Lakukan evaluasi heuristik	Temukan ≥ 5 masalah usability	Laporan evaluasi dan dokumentasi	a. Kuliah evaluasi heuristik b. Evaluasi UI rekan c. Laporan kelompok	Nielsen (1993), Bab 5	
12	Melakukan user testing	Lakukan uji coba dengan pengguna	Ada dokumentasi dan umpan balik	Upload video dan form hasil testing	a. Kuliah metode user testing b. Praktik langsung uji coba aplikasi c. Laporan hasil uji	Preece (2015), Bab 6	
13	Menyusun laporan usability	Membuat laporan lengkap evaluasi	Struktur logis dan mendalam	Tugas menyusun	a. Kuliah format pelaporan	Shneiderman (2016), Bab 8	

				laporan usability	b. Studi contoh laporan c. Laporan individu		
14	Menyajikan hasil evaluasi & revisi	Presentasi hasil desain dan evaluasi	Visual rapi, isi logis	Kirim PPT dan hasil revisi prototipe	a. Kuliah presentasi interaktif b. Presentasi hasil proyek c. Tugas: refleksi proses proyek	Semua referensi	
15	Refleksi dan review materi	Menjawab soal review seluruh materi	Jawaban benar $\geq 75\%$	Kuis review, forum diskusi	a. Diskusi reflektif akhir b. Latihan soal & kasus c. Resume materi IMK	Ringkasan seluruh bab	
16	UAS						

SISTEM PENILAIAN DAN SISTEM EVALUASI

A. Sistem Penilaian

1. Sistem penilaian menggunakan penilaian acuan pokok pada RPS.
2. Komponen, bobot, dan rentang penilaian sebagai berikut:
 - Komponen: nilai kompetensi (CPMK) sebesar 90% dan nilai kehadiran sebesar 10%.
 - Nilai akhir mata kuliah = jumlah nilai CPMK + nilai kehadiran.
 - Bobot masing-masing CPMK dan kehadiran dapat dilihat pada tabel berikut:

No.		Bobot Penilaian	Target Pengukuran
-----	--	-----------------	-------------------

	Kompetensi dan Kehadiran	Tugas (10%)	Quiz (10%)	UTS (15%)	UAS (15%)	Case Based (50%)	Kehadiran (0%)	Maksimal	Konversi
1.	CPMK-1	2%	2%	3%	3%	10%		20%	
2.	CPMK-2	2%	2%	3%	3%	10%		20%	
3.	CPMK-3	2%	2%	3%	3%	10%		20%	
4.	CPMK-4	2%	2%	3%	3%	10%		20%	
5.	CPMK-5	2%	2%	3%	3%	10%		20%	
6.	Kehadiran						0%		
TOTAL		10%	10%	15%	15%	50%	0%	100%	

- Rentang penilaian huruf mengikuti tabel berikut.

No .	Rentang Nilai Angka Skala 100	Nilai Angka Skala 4	Nilai Huruf
1.	80,00 – 100,00	4,00	A
2.	68,00 – 79,99	3,00	B
3.	56,00 – 67,99	2,00	C
4.	45,00 – 55,99	1,00	D
5.	00,00 – 44,99	0,00	E

B. Sistem Evaluasi

1. Mahasiswa dinyatakan lulus dalam mata kuliah ini bila nilai minimal D.
2. Nilai kehadiran mahasiswa dalam perkuliahan harus lebih dari 75%, bila kurang dari nilai tersebut maka nilai otomatis E.