	UNIVERSITAS LEMBAH DEMPO **FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI** PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**	Kode Dokumen **RPS/FST-3501/2026/001**

MATA KULIAH (MK)	**KODE MK**	**RUMPUN MK**	**BOBOT (sks)**	**SEMESTER**	**TGL PENYUSUNAN**
Interaksi Manusia dan Komputer	MKF211302	Sistem Informasi / SE	3 SKS	1	2026-09-23
OTORISASI / PENGESAHAN	**Pengembang RPS**		**Koordinator RMK**		**Ketua Program Studi**
Tanda Tangan & Cap *(Pengesahan Resmi)*	Reza Ardiansyah., M.Kom				M. Junius Effendi., M.Kom

CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

CPL-PRODI yang Dibebankan pada MK	**Deskripsi CPL**
ku1 (Keterampilan Umum)	Mampu berpikir logis, kritis, sistematis, kreatif, inovatif, serta mengambil keputusan berdasarkan analisis data dan metode ilmiah dalam menyelesaikan permasalahan Sistem Informasi.
ku2 (Keterampilan Umum)	Mampu berkomunikasi secara efektif, bekerja sama dalam tim multidisiplin, menyusun karya ilmiah, serta memanfaatkan teknologi informasi secara profesional.
kk1 (Keterampilan Khusus)	Mampu menganalisis kebutuhan organisasi serta merancang solusi Sistem Informasi yang mendukung proses bisnis, pengambilan keputusan, dan transformasi digital.
kk2 (Keterampilan Khusus)	Mampu mengembangkan, mengimplementasikan, mengintegrasikan, menguji, dan mengevaluasi aplikasi berbasis web, mobile, multimedia, serta teknologi digital sesuai kebutuhan pengguna.
pp1 (Pengetahuan)	Menguasai konsep, teori, prinsip, dan metodologi Sistem Informasi yang mengintegrasikan aspek teknologi informasi, proses bisnis, manajemen, dan organisasi.

pp2 (Pengetahuan)	Menguasai metode analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, pengujian, evaluasi, tata kelola, keamanan, dan manajemen proyek Sistem Informasi.
pp3 (Pengetahuan)	Menguasai konsep basis data, analitik data, kecerdasan buatan, multimedia, teknologi web, teknologi mobile, dan teknologi digital terkini untuk mendukung transformasi digital organisasi.
s2 (Sikap)	Bersikap profesional, adaptif, mampu bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, memiliki jiwa kepemimpinan, kewirausahaan, serta berkomitmen pada pembelajaran sepanjang hayat.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	**Deskripsi CPMK & Sub-CPMK Turunan**
CPMK-27	**Mampu menjelaskan konsep Interaksi Manusia dan Komputer, karakteristik pengguna, serta prinsip dasar perancangan antarmuka.** • **Sub-CPMK-27.1**: Menjelaskan konsep dasar Interaksi Manusia dan Komputer serta human-computer interaction. (15.00%) • **Sub-CPMK-27.2**: Menjelaskan karakteristik pengguna dan faktor manusia dalam interaksi dengan sistem. (15.00%) • **Sub-CPMK-27.3**: Menjelaskan prinsip dasar desain antarmuka dan pengalaman pengguna. (15.00%)
CPMK-28	**Mampu menganalisis kebutuhan, karakteristik, dan permasalahan pengguna sebagai dasar perancangan interaksi.** • **Sub-CPMK-28.1**: Mengidentifikasi karakteristik, kebutuhan, dan tujuan pengguna. (15.00%) • **Sub-CPMK-28.2**: Mengidentifikasi permasalahan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem. (15.00%) • **Sub-CPMK-28.3**: Menganalisis kebutuhan pengguna sebagai dasar perancangan interaksi. (15.00%)
CPMK-29	**Mampu merancang prototipe antarmuka pengguna dengan menerapkan prinsip usability, user experience, konsistensi, dan aksesibilitas.** • **Sub-CPMK-29.1**: Menyusun struktur dan alur interaksi berdasarkan kebutuhan pengguna. (15.00%) • **Sub-CPMK-29.2**: Membuat wireframe atau rancangan awal antarmuka. (15.00%) • **Sub-CPMK-29.3**: Mengembangkan prototipe antarmuka dengan menerapkan prinsip usability dan user experience. (15.00%) • **Sub-CPMK-29.4**: Menerapkan prinsip konsistensi dan aksesibilitas dalam rancangan antarmuka. (15.00%)
CPMK-30	**Mampu mengevaluasi rancangan antarmuka berdasarkan kebutuhan pengguna dan prinsip usability.** • **Sub-CPMK-30.1**: Menentukan metode evaluasi usability yang sesuai dengan karakteristik rancangan. (15.00%) • **Sub-CPMK-30.2**: Melakukan evaluasi usability terhadap prototipe antarmuka. (15.00%) • **Sub-CPMK-30.3**: Mengidentifikasi permasalahan usability berdasarkan hasil evaluasi. (15.00%) • **Sub-CPMK-30.4**: Menyusun rekomendasi perbaikan rancangan berdasarkan hasil evaluasi. (15.00%)

DESKRIPSI MATA KULIAH & BAHAN KAJIAN

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) membahas konsep, prinsip, metode, dan penerapan interaksi antara manusia sebagai pengguna dengan komputer atau sistem digital. Pembelajaran mencakup ruang lingkup IMK, karakteristik kognitif dan fisik pengguna, analisis kebutuhan pengguna, konteks penggunaan sistem, prinsip desain interaksi, usability, user experience, serta perancangan dan evaluasi antarmuka pengguna
Bahan Kajian (BK) / Materi Pembelajaran	1. **BK6** - Software Development (Bobot Min: 0.00%) - Strategi dan tata kelola sistem informasi untuk mendukung tujuan bisnis, serta pengukuran kinerja TI. 2. **BK8** - Multimedia and Interactive Systems (Bobot Min: 0.00%) - Komponen teknis pendukung sistem informasi: jaringan, sistem operasi, cloud computing, dan keamanan dasar.
Pustaka / Referensi	**Utama:**
Dosen Pengampu	Reza Ardiansyah., M.Kom (NIDN: 202502085)

RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (16 PERTEMUAN)

Mg Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan Akhir)	Materi Pembelajaran	Bentuk & Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Indikator & Assessment	Bobot (%)
1	Sub-CPMK-27.1 Menjelaskan konsep dasar Interaksi Manusia dan Komputer serta human-computer interaction.	Materi Pengantar Interaksi Manusia dan Komputer	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Kuis konsep dasar dan penugasan rangkuman Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, tujuan, ruang lingkup, komponen, dan manfaat IMK dalam pengembangan Sistem Informasi secara tepat.	**3.00%**

2	Sub-CPMK-27.2 Menjelaskan karakteristik pengguna dan faktor manusia dalam interaksi dengan sistem.	Materi Karakteristik Manusia sebagai Pengguna Sistem	Kuliah, Diskusi	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Diskusi kelompok dan lembar kerja analisis karakteristik pengguna Mahasiswa mampu mengidentifikasi karakteristik fisik dan kemampuan pengguna, menjelaskan pengaruh keterbatasan manusia terhadap interaksi, serta memberikan contoh penyesuaian antarmuka berdasarkan karakteristik pengguna.	**3.00%**
3	Sub-CPMK-27.3 Menjelaskan prinsip dasar desain antarmuka dan pengalaman pengguna.	Materi Persepsi, Kognisi, Memori, dan Beban Mental	Kuliah, Diskusi	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Analisis studi kasus dan kuis individu Mahasiswa mampu menjelaskan konsep persepsi dan kognisi, membedakan jenis memori yang relevan dalam interaksi, serta menganalisis dampak beban kognitif terhadap kemudahan penggunaan aplikasi.	**3.00%**
4	Sub-CPMK-27.3 Menjelaskan prinsip dasar desain antarmuka dan pengalaman pengguna.	Materi Prinsip Desain Interaksi dan Usability	Kuliah, Diskusi	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Kuis, diskusi studi kasus, dan analisis prinsip usability. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep usability, membedakan efektivitas dan efisiensi, serta mengidentifikasi penerapan prinsip desain interaksi pada aplikasi.	**3.00%**

5	Sub-CPMK-28.1 Mengidentifikasi karakteristik, kebutuhan, dan tujuan pengguna.	Materi User Experience, User Interface, dan Prinsip Desain Antarmuka	Kuliah, Diskusi	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** nalisis antarmuka dan presentasi singkat Mahasiswa mampu membedakan UI dan UX, mengidentifikasi unsur visual antarmuka, serta menjelaskan pengaruh hierarki visual, kontras, dan navigasi terhadap pengalaman pengguna	**3.00%**
6	Sub-CPMK-28.3 Menganalisis kebutuhan pengguna sebagai dasar perancangan interaksi.	Materi Analisis Karakteristik dan Kebutuhan Pengguna	Kuliah, Diskusi	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Tugas individu atau kelompok dan penilaian instrumen Mahasiswa mampu mengidentifikasi kelompok pengguna, merumuskan kebutuhan berdasarkan hasil observasi atau wawancara, serta membedakan kebutuhan pengguna dengan asumsi perancang.	**3.00%**
7	Sub-CPMK-28.2 Mengidentifikasi permasalahan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem.	Materi Analisis Permasalahan Usability pada Antarmuka Aplikasi	Kuliah, Diskusi	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Laporan analisis usability dan presentasi temuan Mahasiswa mampu mengidentifikasi masalah antarmuka, menghubungkan masalah dengan prinsip usability yang relevan, menentukan prioritas masalah, dan menyusun rekomendasi perbaikan yang logis.	**3.00%**

8	- -	UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)	Ujian / Evaluasi Terstruktur	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** UTS Evaluasi Capaian Pembelajaran Minggu 1-7	**25.00%**
9	Sub-CPMK-29.1 Menyusun struktur dan alur interaksi berdasarkan kebutuhan pengguna.	Materi Analisis Konteks Penggunaan dan Kebutuhan Interaksi	Kuliah, Diskusi,	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Tugas analisis kebutuhan interaksi dan presentasi kelompok Mahasiswa mampu menjelaskan konteks penggunaan, merumuskan tujuan dan tugas pengguna, serta menentukan kebutuhan interaksi yang sesuai dengan karakteristik pengguna dan lingkungan penggunaan	**3.00%**
10	Sub-CPMK-29.2 Membuat wireframe atau rancangan awal antarmuka.	Materi Teknik Perancangan Antarmuka dan Information Architecture	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Penilaian produk rancangan dan peer review Mahasiswa mampu menyusun struktur informasi yang logis, menentukan navigasi sesuai kebutuhan pengguna, dan menggambarkan alur interaksi yang jelas.	**3.00%**

11	Sub-CPMK-29.2 Membuat wireframe atau rancangan awal antarmuka.	Materi Sketsa Antarmuka dan Wireframe	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Penilaian produk dan presentasi rancangan. Mahasiswa mampu menghasilkan wireframe yang menggambarkan struktur halaman, menempatkan komponen sesuai prioritas informasi, dan menghubungkan rancangan dengan kebutuhan interaksi yang telah ditetapkan	**3.00%**
12	Sub-CPMK-29.3 Mengembangkan prototipe antarmuka dengan menerapkan prinsip usability dan user experience.	Materi Penerapan Prinsip Konsistensi, Visibility, Feedback, dan Simplicity	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Penilaian praktik, checklist prinsip desain, dan peer review. ahasiswa mampu menerapkan konsistensi visual dan fungsional, merancang feedback yang jelas, menunjukkan status sistem, dan menyederhanakan antarmuka tanpa menghilangkan informasi penting.	**3.00%**
13	Sub-CPMK-29.3 Mengembangkan prototipe antarmuka dengan menerapkan prinsip usability dan user experience.	Materi Pembuatan Prototipe Antarmuka Interaktif	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Penilaian proyek dan demonstrasi prototipe. Mahasiswa mampu menghasilkan prototipe interaktif, menghubungkan halaman sesuai alur penggunaan, menerapkan prinsip desain interaksi, dan menunjukkan skenario penggunaan sistem	**3.00%**

14	Sub-CPMK-30.1 Menentukan metode evaluasi usability yang sesuai dengan karakteristik rancangan.	Materi Metode Evaluasi Usability dan Pengujian Pengguna	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Praktik pengujian usability dan laporan hasil pengujian. Mahasiswa mampu menyusun skenario pengujian, mengumpulkan data usability, mengidentifikasi hambatan pengguna, dan menyimpulkan temuan berdasarkan bukti pengujian	**3.00%**
15	Sub-CPMK-30.2 Melakukan evaluasi usability terhadap prototipe antarmuka.	Materi Evaluasi, Penyempurnaan, dan Presentasi Proyek Antarmuka	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50")	**Assessment:** Penilaian proyek akhir, presentasi, dan penilaian antarteman. Mahasiswa mampu menghubungkan temuan evaluasi dengan perubahan desain, memperbaiki masalah usability, menunjukkan penerapan prinsip interaksi	**3.00%**
16	Sub-CPMK-30.3 Mengidentifikasi permasalahan usability berdasarkan hasil evaluasi.	UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)	Ujian / Evaluasi Terstruktur	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** UAS Evaluasi Capaian Pembelajaran Minggu 9-15	**35.00%**