

PORTOFOLIO MATA KULIAH

Nama Mata Kuliah : User Interface/User Experience

Kode Mata Kuliah : IKS6320

Tim Dosen : 1. 2441 Ratna Shofiati, S.Kom., M.Kom.

Kelas : 01

Dosen : 2441 Ratna Shofiati, S.Kom., M.Kom.

Semester : Genap 2023/2024 (R)

Tahun Akademik : 2023/2024

Jumlah Mahasiswa : 6 mahasiswa



Program Studi INFORMATIKA
Fakultas TEKNOLOGI INDUSTRI
Universitas Trisakti
Aug 2024

PORTOFOLIO MATA KULIAH

NAMA MATA KULIAH	: User Interface/User Experience
KODE MATA KULIAH	: IKS6320
KELAS	: TIF-01
SEMESTER	: Genap 2023/2024 (R)
DOSEN PENGAMPU	: 2441 Ratna Shofiati, S.Kom., M.Kom.
NAMA DOSEN/TIM DOSEN	: 1. 2441 Ratna Shofiati, S.Kom., M.Kom.
NAMA KOORDINATOR MATA KULIAH	: 2441 Ratna Shofiati, S.Kom., M.Kom.

1. HALAMAN PENGESAHAN PORTOFOLIO

	PORTOFOLIO MATA KULIAH USER INTERFACE/USER EXPERIENCE Tahun Akademik: Genap 2023/2024 (R) Program Studi INFORMATIKA Fakultas TEKNOLOGI INDUSTRI		
Kode: IKS6320	Bobot (sks): 3.00 sks	Rumpun MK:	Semester: GENAP
Penanggungjawab	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Koordinator MK			2441 Ratna Shofiati, S.Kom., M.Kom.
Koordinator Bidang Keahlian/Ilmu			
Ketua Program Studi			2641 Binti Solihah, S.T., M.Kom.

DAFTAR ISI

1. HALAMAN PENGESAHAN PORTOFOLIO	
2. CAPAIAN PEMBELAJARAN PROGRAM STUDI	
3. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)	
3.1. Muatan RPS	
3.1. Sosialisasi RPS	
4. RENCANA PENILAIAN & RUBRIK	
4.1. Rencana Penilaian CPMK	
4.2. Rubrik Penilaian (UTS, UAS, Praktikum, Tugas)	
5. EVALUASI DAN ANALISIS HASIL PROSES PEMBELAJARAN	
5.1. Nilai Akhir Mata Kuliah dan Distribusinya	
5.2. Analisis Distribusi Nilai per CPMK	
5.3. Analisis Distribusi Nilai Per Teknik Penilaian (UTS, UAS, Tugas, Quiz, Laporan Praktikum, dsb).....	
5.4. Analisis Distribusi Nilai per Mahasiswa	
6. REKOMENDASI TINDAK LANJUT	
7. LAMPIRAN:	

2. CAPAIAN PEMBELAJARAN PROGRAM STUDI

Tabel 1. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi

KODE	DESKRIPSI CPL
S.1	Mahasiswa mampu menunjukkan sikap Tri Krama Universitas Trisakti: Takwa Tekun Terampil, Asah Asih Asuh, Satria, Setia Sportif dan berjiwa wirausaha (S.a)
S.2	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila (S.b)
P.1	Mahasiswa mampu menjelaskan cara kerja sistem komputer dan menerapkan/menggunakan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu industri. (P.a)
P.2	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika dalam mendesain dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat. (P.b)
KU.1	Mahasiswa mampu menganalisis persoalan komputasi kompleks untuk mengidentifikasi solusi pengelolaan proyek teknologi bidang informatika/ilmu komputer dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin. (KU.a)
KU.2	Mahasiswa mampu berpikir logis, kritis serta sistematis dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan informatika/ ilmu komputer untuk menyelesaikan masalah nyata. (KU.b)
KU.3	Mahasiswa mampu belajar mandiri sepanjang hayat, kreatif inovatif, berkomunikasi, bekerja sama, dan berperan secara efektif sebagai anggota atau pemimpin tim sesuai bidang ilmu dalam berbagai konteks profesional. (KU.c)
KK.1	Mahasiswa mampu mengimplementasi kebutuhan komputasi dengan mempertimbangkan berbagai metode/algoritma yang sesuai (KK.a)
KK.2	Mahasiswa mampu menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin (KK.b)
KK.3	Mahasiswa mampu mendesain, mengimplementasi dan mengevaluasi solusi berbasis komputasi multi-platform yang memenuhi kebutuhan-kebutuhan industri (KK.c)
KK.4	Mahasiswa mampu memecahkan masalah di dunia industri dengan pendekatan sistem cerdas menggunakan algoritma kompleks (KK.d)

Tabel 2. Capaian Pembelajaran Lulusan yang Dibebankan pada Mata Kuliah

KODE	DESKRIPSI CPL
P.2	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika dalam mendesain dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat. (P.b)

KU.1	Mahasiswa mampu menganalisis persoalan komputasi kompleks untuk mengidentifikasi solusi pengelolaan proyek teknologi bidang informatika/ilmu komputer dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin. (KU.a)
KU.3	Mahasiswa mampu belajar mandiri sepanjang hayat, kreatif inovatif, berkomunikasi, bekerja sama, dan berperan secara efektif sebagai anggota atau pemimpin tim sesuai bidang ilmu dalam berbagai konteks profesional. (KU.c)
KK.2	Mahasiswa mampu menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin (KK.b)

Tabel 3. Pemetaan Keterkaitan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah dengan CPL

KODE CPL	KODE CPMK	DESKRIPSI CPMK
P.2	P2.CPMK-1	Mahasiswa mampu menjelaskan teori tentang konsep usability, desain, dan interaksi serta prinsip-prinsip yang digunakan dalam perancangan.
KU.1	KU1.CPMK-2	mahasiswa mampu mengidentifikasi komponen/entitas yang ada dalam masalah, interaksi antar komponen, mengusulkan perbaikan sistem, dan mampu menerima masukan dari pihak lain
KU.3	KU3.CPMK-3	Mahasiswa mampu berkomunikasi dan bekerja sama dalam tim dalam proyek IT
KK.2	KK2.CPMK-4	Mahasiswa mampu menganalisis dan mengevaluasi antar muka pengguna yang memperhatikan konteks penggunaan, kebutuhann pemangku kepentingan, state-of-the-art response interaction times, modalitas rancangan yang mempertimbangkan universal access, inclusiveness, assistive technologies, and culture-sensitive design.
KK.2	KK2.CPMK-5	Mahasiswa mampu merancang aplikasi interaktif menggunakan user-centered design cycle dengan teknik (mode, navigasi, dan rancangan visual) untuk mengoptimalkan kemudahan dan pengalaman pengguna dalam lingkungan industri.

Tabel 4. Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

KODE CPL	KODE CPMK	DESKRIPSI Sub CPMK
----------	-----------	--------------------

P.2	P2.CPMK-1	P2.CPMK-1.1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep usability dan prinsip perancangan
		P2.CPMK-1.2	Mahasiswa mampu menjelaskan teori Desain dan Navigasi yang baik
		P2.CPMK-1.3	Mahasiswa mampu menjelaskan metode untuk mengevaluasi user experience dan Manipulasi Langsung
KU.1	KU1.CPMK-2	KU1.CPMK-2.1	Mahasiswa mampu melakukan analisis kebutuhan terhadap perangkat lunak dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu transdisiplin
		KU1.CPMK-2.2	Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale
KU.3	KU3.CPMK-3	KU3.CPMK-3.1	Mahasiswa mampu mempresentasikan ide dan gagasan proyek kelompok dalam bentuk oral dan tulisan
		KU3.CPMK-3.2	Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil proyek kelompok dalam bentuk oral dan tulisan
KK.2	KK2.CPMK-4	KK2.CPMK-4.1	Mahasiswa mampu membuat instrumen evaluasi untuk mengukur kepuasan pengguna
		KK2.CPMK-4.2	Mahasiswa mampu mengevaluasi dan memperbaiki rancangan prototipe user interface sesuai hasil evaluasi
		KK2.CPMK-4.3	Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale
KK.2	KK2.CPMK-5	KK2.CPMK-5.1	Mahasiswa mampu merancang user interface yang baik menggunakan prinsip perancangan
		KK2.CPMK-5.2	Mahasiswa mampu merancang user interface dengan navigasi yang cair
		KK2.CPMK-5.3	Mahasiswa mampu merancang system usability menggunakan usecase dan activity diagram

3. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

3.1 Muatan RPS



Tabel 5. Format dan Muatan RPS

**UNIVERSITAS TRISAKRI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Kode : DU1.2.4-KUR-04.RPS/IKS6320

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Program Studi : INFORMATIKA	Semester : Genap 2023/2024 (R);Jenis Mata Kuliah : Wajib Kode Mata Kuliah : IKS6320 SKS : 3.00
Mata Kuliah : User Interface/User Experience	Dosen : 1. 2441 Ratna Shofiati, S.Kom., M.Kom.
MK Prasyarat : Tidak ada prasyarat;	

#Session	SLO	Learning Material	Learning Methods	Time in Minute	Std Experience	Reference	Assessment

1	1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep usability dan prinsip perancangan 2. Mahasiswa mampu mempresentasikan ide dan gagasan proyek kelompok dalam bentuk oral dan tulisan	Metodologi perancangan, Prinsip, Guidelines, dan Theories dan evaluasi	• Tutorial • Diskusi	150.00	Mahasiswa mendapatkan penjelasan aturan perkuliahan,RPS dan metodologi perancangan, Studi kasus	• Ben Shneiderman, Catherine Plaisant(2019) (Shneiderman) • Jakob Nielsen(1993) (Usability Engineering) • Ratna Shofiati1*, Putri Shan Alodia, dkk()	• Proyek - 2.50 % • Ujian Tengah Semester - 2.50 %
2	1. Mahasiswa mampu menjelaskan teori Desain dan Navigasi yang baik 2. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep usability dan prinsip perancangan 3. Mahasiswa mampu mempresentasikan ide dan gagasan proyek kelompok dalam bentuk oral dan tulisan	Guidelines : navigasi dan data entry, Usability menurut Usia dan gender, membuat instrumen pengukuran	• Tutorial • Diskusi • Presentasi	150.00	Mahasiswa mendapatkan materi , diskusi, dan Implementasi UI untuk Informasi sederhana	• Ben Shneiderman, Catherine Plaisant(2019) • Jakob Nielsen(1993)	• Proyek - 2.50 % • Ujian Tengah Semester - 5.00 %

3	1. Mahasiswa mampu menjelaskan teori Desain dan Navigasi yang baik 2. Mahasiswa mampu mempresentasikan ide dan gagasan proyek kelompok dalam bentuk oral dan tulisan	Kebutuhan fungsional, Prinsip dan Guidelines, perancangan pada User Interface untuk informasi sederhana	• Tutorial • Diskusi • Presentasi	150.00	Mahasiswa mendapatkan materi tentang Guidelines, Principles dan Theories. Mahasiswa membuat desain tampilan informasi yang sesuai tema dan terstruktur	• Ben Shneiderman, Catherine Plaisant(2019) • Shofiati, et al(2024) (Quelita Cake)	• Proyek - 2.50 % • Ujian Tengah Semester - 2.50 %
4	1. Mahasiswa mampu merancang user interface dengan navigasi yang cair 2. Mahasiswa mampu merancang user interface yang baik menggunakan prinsip perancangan 3. Mahasiswa mampu mempresentasikan ide dan gagasan proyek kelompok dalam bentuk oral dan tulisan	Perancangan User interface sesuai guideline untuk data entry tunggal	• Presentasi • Diskusi • Tutorial	150.00	Mahasiswa mengimplementasikan perancangan data entry tunggal, diskusi dan pembahasan	• M. Rafiansyah P, Ratna Shofiati, Agung Sedyono(2023) (USAKTI On APP) • Ben Shneiderman, Catherine Plaisant(2019)	• Proyek - 5.00 % • Ujian Tengah Semester - 5.00 %

5	1. Mahasiswa mampu merancang user interface dengan navigasi yang cair 2. Mahasiswa mampu merancang user interface yang baik menggunakan prinsip perancangan 3. Mahasiswa mampu mempresentasikan ide dan gagasan proyek kelompok dalam bentuk oral dan tulisan	Konsep guidelines untuk aplikasi yang mempunyai parent child, penyusunan navigasi/struktur informasi	• Diskusi • Presentasi • Pemecahan Masalah	150.00	Mahasiswa mengimplementasikan struktur parent child, diskusi dan pembahasan	• Ben Shneiderman, Catherine Plaisant(2019)	• Proyek - 5.00 % • Ujian Tengah Semester - 5.00 %
6	1. Mahasiswa mampu merancang user interface dengan navigasi yang cair 2. Mahasiswa mampu merancang user interface yang baik menggunakan prinsip perancangan 3. Mahasiswa mampu mempresentasikan ide dan gagasan proyek kelompok dalam bentuk oral dan tulisan	Kebutuhan fungsional untuk Pencarian data sederhana dan detail, konsep prinsip dan guidelines, evaluasi perancangan	• Diskusi • Presentasi • Pemecahan Masalah	150.00	Mahasiswa merancang pencarian data sederhana dan detail, diskusi dan pembahasan	• Ben Shneiderman, Catherine Plaisant(2019)	• Proyek - 5.00 % • Ujian Tengah Semester - 5.00 %

7	1. Mahasiswa mampu menjelaskan metode untuk mengevaluasi user experience dan Manipulasi Langsung 2. Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil proyek kelompok dalam bentuk oral dan tulisan 3. Mahasiswa mampu merancang user interface yang baik menggunakan prinsip perancangan	Analisis kebutuhan fungsional, Konsep guidelines untuk halaman pop-up, evaluasi rancangan	• Diskusi • Presentasi • Pemecahan Masalah	150.00	Mahasiswa membuat mockup halaman pop-up, diskusi dan pembahasan	• Ben Shneiderman, Catherine Plaisant(2019)	• Proyek - 2.50 % • Ujian Akhir Semester - 5.00 %
---	--	--	--	--------	--	---	--

8	1. Mahasiswa mampu menjelaskan metode untuk mengevaluasi user experience dan Manipulasi Langsung 2. Mahasiswa mampu melakukan analisis kebutuhan terhadap perangkat lunak dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu transdisiplin 3. Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil proyek kelompok dalam bentuk oral dan tulisan 4. Mahasiswa mampu membuat instrumen evaluasi untuk mengukur kepuasan pengguna	Kebutuhan fungsional dan guidelines untuk halaman pilihan wajib unggah foto, evaluasi perancangan	• Diskusi • Presentasi • Pemecahan Masalah	150.00	Mahasiswa membuat mockup halaman unggah foto, evaluasi rancangan	• Ben Shneiderman, Catherine Plaisant(2019)	• Proyek - 2.50 % • Ujian Akhir Semester - 5.00 %
---	---	--	--	--------	---	---	--

9	1. Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale 2. Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil proyek kelompok dalam bentuk oral dan tulisan 3. Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale	Kebutuhan fungsional untuk data entry sekuensial, Navigasi/struktur informasi dan evaluasi	• Diskusi • Presentasi • Pemecahan Masalah	150.00	Mahasiswa membuat rancangan data entry sekuensial, diskusi dan pembahasan	• Ben Shneiderman, Catherine Plaisant(2019)	• Proyek - 2.50 % • Ujian Akhir Semester - 5.00 %
10	1. Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil proyek kelompok dalam bentuk oral dan tulisan 2. Mahasiswa mampu merancang system usability menggunakan usecase dan activity diagram 3. Mahasiswa mampu mengevaluasi dan memperbaiki rancangan prototipe user interface sesuai hasil evaluasi	Analisis kebutuhan fungsional dan interaksi pengguna untuk halaman grafik, prinsip dan guidelines, evaluasi halaman	• Diskusi • Presentasi • Pemecahan Masalah	150.00	mahasiswa membuat mockup yang dapat menampilkan grafik, diskusi dan pembahasan	• Jeff Sauro, James R. Lewis(2024) (Surveying UX)	• Proyek - 5.00 % • Ujian Akhir Semester - 5.00 %

11	1. Mahasiswa mampu menjelaskan teori Desain dan Navigasi yang baik 2. Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale 3. Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil proyek kelompok dalam bentuk oral dan tulisan 4. Mahasiswa mampu mengevaluasi dan memperbaiki rancangan prototipe user interface sesuai hasil evaluasi	Analisis kebutuhan fungsional dan interaksi halaman yang menampilkan grafik.	• Diskusi • Presentasi • Pemecahan Masalah	150.00	Mahasiswa membuat mockup untuk halaman yang menampilkan grafik, diskusi dan pembahasan	• Ben Shneiderman, Catherine Plaisant(2019)	• Proyek - 5.00 % • Ujian Akhir Semester - 5.00 %
12	1. Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil proyek kelompok dalam bentuk oral dan tulisan	Integrasi Modul 1	• Diskusi • Presentasi • Pemecahan Masalah	150.00	Mahasiswa melakukan integrasi modul, diskusi dan pembahasan	• Ben Shneiderman, Catherine Plaisant(2019)	• Proyek - 2.50 %
13	1. Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil proyek kelompok dalam bentuk oral dan tulisan	Integrasi Modul 2	• Diskusi • Presentasi • Pemecahan Masalah	150.00	Mahasiswa melakukan integrasi antar modul project lanjutan, diskusi dan pembahasan	• Jeff Sauro, James R. Lewis(2024)	• Proyek - 2.50 %

14	1. Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil proyek kelompok dalam bentuk oral dan tulisan 2. Mahasiswa mampu merancang system usability menggunakan usecase dan activity diagram	Manual perancangan perangkat lunak	• Diskusi • Presentasi • Pemecahan Masalah	150.00	Mahasiswa mempresentasikan project final sesuai modul yang dikerjakan dan menyelesaikan laporan manual proyek Perangkat Lunak	• Ben Shneiderman, Catherine Plaisant(2019)	• Proyek - 5.00 %
----	---	------------------------------------	--	--------	---	---	---

3.2 Sosialisasi RPS

Tabel 6. Berita Acara Sosialisasi RPS

		PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI UNIVERSITAS TRISAKTI	
Perkuliahan Pertama			Dosen Menyampaikan
Mata Kuliah/SKS	Nama Dosen	Hari Tanggal	
User Interface/User Experience	2441 Ratna Shofiati, S.Kom., M.Kom.	; Monday 07:30:00-12:00:00	Status
Visi dan Misi	:	Dosen menyampaikan Visi & Misi, dan menjelaskan keterkaitan Visi & Misi dengan Mata Kuliah yang diampunya kepada mahasiswa	Ya
CPL,CPMK,KAD	:	Dosen menyampaikan keterkaitan Capaian Pembelajaran Lulusan, Capaian Pembelajaran Matakuliah, dan capaian pembelajaran per sesi	Ya
ASSESSMENT	:	Dosen menyampaikan metode pembelajaran dan model penilaian dan bobot penilaian terkait setiap capaian pembelajaran per sesi (kemampuan akhir yang diharapkan), dan kapan penilaian itu akan dilaksanakan	Ya
METODE dan BAHAN AJA	:	Dosen menyampaikan bahan ajar dan sumber bahan ajar untuk setiap sesi	Ya
Peraturan	:	Dosen menyampaikan aturan perkuliahan dan ujian, serta cara mengajukan keberatan penilaian	Ya
Diketahui Program Studi		Dosen Mata Kuliah	Mahasiswa
2641 Binti Solihah, S.T., M.Kom.		2441 Ratna Shofiati, S.Kom., M.Kom.	
Ketua			

4. RENCANA PENILAIAN & RUBRIK

4.1. Rencana Penilaian CPMK

Tabel 7. Hubungan CPL, CPMK dan Pertemuan Mingguan

Level	CPL	CMPK	Sub CPMK	Minggu Pertemuan dan Assessment
HEIGHT	P.2	P2.CPMK-1	P2.CPMK-1.1	Minggu ke-1 Assessment: Ujian Tengah Semester (2.50%) Minggu ke-2 Assessment: Ujian Tengah Semester (2.50%)
HEIGHT	P.2	P2.CPMK-1	P2.CPMK-1.2	Minggu ke-2 Assessment: Ujian Tengah Semester (2.50%) Minggu ke-3 Assessment: Ujian Tengah Semester (2.50%) Minggu ke-11 Assessment: Ujian Akhir Semester (2.00%)
HEIGHT	P.2	P2.CPMK-1	P2.CPMK-1.3	Minggu ke-7 Assessment: Ujian Akhir Semester (2.00%) Minggu ke-8 Assessment: Ujian Akhir Semester (1.00%)
HEIGHT	KU.1	KU1.CPMK-2	KU1.CPMK-2.1	Minggu ke-8 Assessment: Ujian Akhir Semester (2.00%)
HEIGHT	KU.1	KU1.CPMK-2	KU1.CPMK-2.2	Minggu ke-9 Assessment: Ujian Akhir Semester (2.50%) Minggu ke-11 Assessment: Ujian Akhir Semester (3.00%)
LOW	KU.3	KU3.CPMK-3	KU3.CPMK-3.1	Minggu ke-2 Assessment: Proyek (2.50%) Minggu ke-3 Assessment: Proyek (2.50%) Minggu ke-4 Assessment: Proyek (5.00%) Minggu ke-5 Assessment: Proyek (5.00%) Minggu ke-6 Assessment: Proyek (5.00%) Minggu ke-1 Assessment: Proyek (2.50%)
LOW	KU.3	KU3.CPMK-3	KU3.CPMK-3.2	Minggu ke-7 Assessment: Proyek (2.50%) Minggu ke-8 Assessment: Proyek (2.50%) Minggu ke-9 Assessment: Proyek (2.50%) Minggu ke-10 Assessment: Proyek (2.50%) Minggu ke-11 Assessment: Proyek (2.50%) Minggu ke-12 Assessment: Proyek (2.50%) Minggu ke-13 Assessment: Proyek (2.50%) Minggu ke-14 Assessment: Proyek (2.50%)
HEIGHT	KK.2	KK2.CPMK-4	KK2.CPMK-4.1	Minggu ke-8 Assessment: Ujian Akhir Semester (2.00%)
HEIGHT	KK.2	KK2.CPMK-4	KK2.CPMK-4.2	Minggu ke-10 Assessment: Proyek (2.50%) Minggu ke-11 Assessment: Proyek (2.50%)

HEIGHT	KK.2	KK2.CPMK-4	KK2.CPMK-4.3	Minggu ke-9 Assessment: Ujian Akhir Semester (2.50%)
HEIGHT	KK.2	KK2.CPMK-5	KK2.CPMK-5.1	Minggu ke-4 Assessment: Ujian Tengah Semester (3.00%) Minggu ke-5 Assessment: Ujian Tengah Semester (3.00%) Minggu ke-6 Assessment: Ujian Tengah Semester (3.00%) Minggu ke-7 Assessment: Ujian Akhir Semester (3.00%)
HEIGHT	KK.2	KK2.CPMK-5	KK2.CPMK-5.2	Minggu ke-4 Assessment: Ujian Tengah Semester (2.00%) Minggu ke-5 Assessment: Ujian Tengah Semester (2.00%) Minggu ke-6 Assessment: Ujian Tengah Semester (2.00%)
HEIGHT	KK.2	KK2.CPMK-5	KK2.CPMK-5.3	Minggu ke-10 Assessment: Ujian Akhir Semester (5.00%) Minggu ke-14 Assessment: Proyek (2.50%)

Tabel 8. Rincian Bobot Penilain UTS dan Sesi Pertemuan

UTS										
Materi Sesi			M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	TOTAL
CPL	CPMK	Sub CPMK	#A1	#A2	#A3	#A4	#A5	#A6	#A7	
P.2	P2.CPMK-1	P2.CPMK-1.1	2.50%	2.50%						5%
P.2	P2.CPMK-1	P2.CPMK-1.2		2.50%	2.50%					5%
KK.2	KK2.CPMK-5	KK2.CPMK-5.1				3.00%	3.00%	3.00%		9%
KK.2	KK2.CPMK-5	KK2.CPMK-5.2				2.00%	2.00%	2.00%		6%
TOTAL										25%

Tabel 9. Rincian Bobot Penilain UAS dan Sesi Pertemuan

UAS										
Materi Sesi			M8	M9	M10	M11	M12	M13	M14	TOTAL
CPL	CPMK	Sub CPMK	#A8	#A9	#A10	#A11	#A12	#A13	#A14	
P.2	P2.CPMK-1	P2.CPMK-1.2				2.00%				2%
P.2	P2.CPMK-1	P2.CPMK-1.3	1.00%							1%
KU.1	KU1.CPMK-2	KU1.CPMK-2.1	2.00%							2%
KU.1	KU1.CPMK-2	KU1.CPMK-2.2		2.50%		3.00%				5.5%
KK.2	KK2.CPMK-4	KK2.CPMK-4.1	2.00%							2%
KK.2	KK2.CPMK-4	KK2.CPMK-4.3		2.50%						2.5%
KK.2	KK2.CPMK-5	KK2.CPMK-5.1								0%
KK.2	KK2.CPMK-5	KK2.CPMK-5.3			5.00%					5%
TOTAL										20%

Tabel 10. Rincian Bobot Penilain Laporan Praktikum dan Sesi Pertemuan

PRAKTIKUM																	
Materi Sesi			M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M13	M14	TOTAL
CPL	CPMK	Sub CPMK	#A1	#A2	#A3	#A4	#A5	#A6	#A7	#A8	#A9	#A10	#A11	#A12	#A13	#A14	
TOTAL																	0%

Tabel 11. Rincian Bobot Penilain Tugas dan Sesi Pertemuan

TUGAS																	
Materi Sesi			M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M13	M14	TOTAL
CPL	CPMK	Sub CPMK	#A1	#A2	#A3	#A4	#A5	#A6	#A7	#A8	#A9	#A10	#A11	#A12	#A13	#A14	
TOTAL																	0%

Tabel 12. Pemetaan Rencana Penilaian Setiap Instrument Penilaian

Materi Sesi			Minggu Ke -																									TOTAL	
			M1		M2		M3		M11		M7		M8		M9		M4		M5		M6		M10		M12	M13	M14		
Komponen			UTS	prj	UTS	prj	UTS	prj	UAS	prj	UAS	prj	UAS	prj	UAS	prj	prj	UTS	prj	UTS	prj	UTS	prj	UTS	prj	UAS	prj	prj	prj
CPL	CPMK	Sub CPMK	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15	A16	A17	A18	A19	A20	A21	A22	A23	A24	A25	Bobot	
P.2	P2.CPMK-1	P2.CPMK-1.1	2.50%		2.50%																							5%	
P.2	P2.CPMK-1	P2.CPMK-1.2			2.50%		2.50%		2.00%																			7%	
P.2	P2.CPMK-1	P2.CPMK-1.3									2.00%		1.00%															3%	
KU.1	KU1.CPMK-2	KU1.CPMK-2.1											2.00%															2%	
KU.1	KU1.CPMK-2	KU1.CPMK-2.2							3.00%						2.50%													5.5%	
KU.3	KU3.CPMK-3	KU3.CPMK-3.1		2.50%		2.50%		2.50%									5.00%		5.00%		5.00%							22.5%	
KU.3	KU3.CPMK-3	KU3.CPMK-3.2							2.50%		2.50%		2.50%		2.50%									2.50%		2.50%	2.50%	2.50%	20%
KK.2	KK2.CPMK-4	KK2.CPMK-4.1											2.00%															2%	
KK.2	KK2.CPMK-4	KK2.CPMK-4.2							2.50%														2.50%					5%	
KK.2	KK2.CPMK-4	KK2.CPMK-4.3													2.50%													2.5%	
KK.2	KK2.CPMK-5	KK2.CPMK-5.1								3.00%								3.00%		3.00%		3.00%						12%	
KK.2	KK2.CPMK-5	KK2.CPMK-5.2																2.00%		2.00%		2.00%						6%	
KK.2	KK2.CPMK-5	KK2.CPMK-5.3																						5.00%			2.50%	7.5%	
TOTAL			2.5	2.5	5	2.5	2.5	2.5	5	5	5	2.5	5	2.5	5	2.5	5	5	5	5	5	5	5	5	2.5	2.5	5	100	

Catatan : total presentase semua instrument dan total seluruh sesi harus sama dengan 100%

Tabel 13. Rencana Penilaian dan Instrument Penilaian

CPL	CMPK	Sub CPMK	Instrument
P.2	P2.CPMK-1	P2.CPMK-1.1	UTS UTS
P.2	P2.CPMK-1	P2.CPMK-1.2	UTS UTS UAS
P.2	P2.CPMK-1	P2.CPMK-1.3	UAS UAS
KU.1	KU1.CPMK-2	KU1.CPMK-2.1	UAS
KU.1	KU1.CPMK-2	KU1.CPMK-2.2	UAS UAS
KU.3	KU3.CPMK-3	KU3.CPMK-3.1	prj prj prj prj prj prj
KU.3	KU3.CPMK-3	KU3.CPMK-3.2	prj prj prj prj prj prj prj prj
KK.2	KK2.CPMK-4	KK2.CPMK-4.1	UAS
KK.2	KK2.CPMK-4	KK2.CPMK-4.2	prj prj
KK.2	KK2.CPMK-4	KK2.CPMK-4.3	UAS
KK.2	KK2.CPMK-5	KK2.CPMK-5.1	UTS UTS UTS UAS
KK.2	KK2.CPMK-5	KK2.CPMK-5.2	UTS UTS UTS
KK.2	KK2.CPMK-5	KK2.CPMK-5.3	UAS prj

Tabel 14. Indikator Penilaian

Kategori Penilaian	Range Penilaian	Nilai
Sangat Baik	≥ 80	4
Baik	68 - 79,99	3
Cukup	56 - 67,99	2
Kurang	$<$	1

4.2. Rubrik Penilaian (UTS, UAS, Praktikum, Tugas)

Tabel 15. Rubrik Penilaian UTS

UTS			
CPL	CMPK	Sub CPMK	Rubrik / Rubric
P.2	P2.CPMK-1	P2.CPMK-1.1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep usability dan prinsip perancangan
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menjelaskan usability, dan prinsip perancangan yang meliputi organisasi, navigasi, dan data entry dari sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to explain usability and design principles which include organization, navigation and data entry of the system being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
P.2	P2.CPMK-1	P2.CPMK-1.2	Mahasiswa mampu menjelaskan teori Desain dan Navigasi yang baik
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menjelaskan usability, dan prinsip perancangan yang meliputi organisasi, navigasi, dan data entry dari sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to explain usability and design principles which include organization, navigation and data entry of the system being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menerapkan teori desain pada analisis sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to apply design theory to the analysis of the system being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
KK.2	KK2.CPMK-5	KK2.CPMK-5.1	Mahasiswa mampu merancang user interface yang baik menggunakan prinsip perancangan
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu merancang user interface yang baik dengan menerapkan prinsip perancangan pada sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to design a good user interface by applying design principles to the system being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
KK.2	KK2.CPMK-5	KK2.CPMK-5.2	Mahasiswa mampu merancang user interface dengan navigasi yang cair

Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu merancang user interface yang baik dengan menerapkan prinsip perancangan pada sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to design a good user interface by applying design principles to the system being developed</i>	Rubrik Penilaian
	Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu merancang user interface dengan navigasi yang cair pada sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to design a user interface with fluid navigation on the sistem being developed</i>	Rubrik Penilaian
	Tidak ada rubrik penilaian

Tabel 16. Rubrik Penilaian UAS

UAS			
CPL	CMPK	Sub CPMK	Rubrik / Rubric
P.2	P2.CPMK-1	P2.CPMK-1.2	Mahasiswa mampu menjelaskan teori Desain dan Navigasi yang baik
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu merancang user interface yang baik dengan menerapkan prinsip perancangan pada sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to design a good user interface by applying design principles to the system being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu merancang user interface dengan navigasi yang cair pada sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to design a user interface with fluid navigation on the sistem being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menerapkan teori desain pada analisis sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to apply design theory to the analysis of the system being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
P.2	P2.CPMK-1	P2.CPMK-1.3	Mahasiswa mampu menjelaskan metode untuk mengevaluasi user experience dan Manipulasi Langsung
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu merancang user interface yang baik dengan menerapkan prinsip perancangan pada sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to design a good user interface by applying design principles to the system being developed</i>			Rubrik Penilaian

Tidak ada rubrik penilaian

Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu merancang user interface dengan navigasi yang cair pada sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to design a user interface with fluid navigation on the sistem being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menerapkan teori desain pada analisis sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to apply design theory to the analysis of the system being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menjelaskan metode untuk mengevaluasi user experience dan Manipulasi Langsung pada penerapannya di sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to explain methods for evaluating user experience and Direct Manipulation in their application in the system being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
KU.1	KU1.CPMK-2	KU1.CPMK-2.1	Mahasiswa mampu melakukan analisis kebutuhan terhadap perangkat lunak dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu transdisiplin
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu merancang user interface yang baik dengan menerapkan prinsip perancangan pada sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to design a good user interface by applying design principles to the system being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu merancang user interface dengan navigasi yang cair pada sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to design a user interface with fluid navigation on the sistem being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menerapkan teori desain pada analisis sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to apply design theory to the analysis of the system being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menjelaskan metode untuk mengevaluasi user experience dan Manipulasi Langsung pada penerapannya di sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to explain methods for evaluating user experience and Direct Manipulation in their application in the system being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian

Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu melakukan analisis kebutuhan terhadap perangkat lunak dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu transdisiplin <i>Performance Indicator: Students are able to do requirement analysis for Software Engineering by considering transdisciplinary knowledge</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
KU.1	KU1.CPMK-2	KU1.CPMK-2.2	Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu merancang user interface yang baik dengan menerapkan prinsip perancangan pada sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to design a good user interface by applying design principles to the system being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu merancang user interface dengan navigasi yang cair pada sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to design a user interface with fluid navigation on the sistem being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menerapkan teori desain pada analisis sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to apply design theory to the analysis of the system being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menjelaskan metode untuk mengevaluasi user experience dan Manipulasi Langsung pada penerapannya di sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to explain methods for evaluating user experience and Direct Manipulation in their application in the system being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu melakukan analisis kebutuhan terhadap perangkat lunak dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu transdisiplin <i>Performance Indicator: Students are able to do requirement analysis for Software Engineering by considering transdisciplinary knowledge</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale <i>Performance Indicator: Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
KK.2	KK2.CPMK-4	KK2.CPMK-4.1	Mahasiswa mampu membuat instrumen evaluasi untuk mengukur kepuasan pengguna

Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu merancang user interface yang baik dengan menerapkan prinsip perancangan pada sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to design a good user interface by applying design principles to the system being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu merancang user interface dengan navigasi yang cair pada sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to design a user interface with fluid navigation on the sistem being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menerapkan teori desain pada analisis sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to apply design theory to the analysis of the system being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menjelaskan metode untuk mengevaluasi user experience dan Manipulasi Langsung pada penerapannya di sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to explain methods for evaluating user experience and Direct Manipulation in their application in the system being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu melakukan analisis kebutuhan terhadap perangkat lunak dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu transdisiplin <i>Performance Indicator: Students are able to do requirement analysis for Software Engineering by considering transdisciplinary knowledge</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale <i>Performance Indicator: Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu membuat instrumen evaluasi untuk mengukur kepuasan pengguna <i>Performance Indicator: Students are able to create evaluation instruments to measure user satisfaction</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
KK.2	KK2.CPMK-4	KK2.CPMK-4.3	Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu merancang user interface yang baik dengan menerapkan prinsip perancangan pada sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to design a good user interface by applying design principles to the system being developed</i>			Rubrik Penilaian

Tidak ada rubrik penilaian

Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu merancang user interface dengan navigasi yang cair pada sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to design a user interface with fluid navigation on the sistem being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menerapkan teori desain pada analisis sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to apply design theory to the analysis of the system being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menjelaskan metode untuk mengevaluasi user experience dan Manipulasi Langsung pada penerapannya di sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to explain methods for evaluating user experience and Direct Manipulation in their application in the system being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu melakukan analisis kebutuhan terhadap perangkat lunak dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu transdisiplin <i>Performance Indicator: Students are able to do requirement analysis for Software Engineering by considering transdisciplinary knowledge</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale <i>Performance Indicator: Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu membuat instrumen evaluasi untuk mengukur kepuasan pengguna <i>Performance Indicator: Students are able to create evaluation instruments to measure user satisfaction</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale <i>Performance Indicator: Students are able to analyze the results of user experience evaluations using the System Usability Scale method</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
KK.2	KK2.CPMK-5	KK2.CPMK-5.1	Mahasiswa mampu merancang user interface yang baik menggunakan prinsip perancangan
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu merancang user interface yang baik dengan menerapkan prinsip perancangan pada sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to design a good user interface by applying design principles to the system being developed</i>			Rubrik Penilaian

Tidak ada rubrik penilaian

Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu merancang user interface dengan navigasi yang cair pada sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to design a user interface with fluid navigation on the sistem being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menerapkan teori desain pada analisis sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to apply design theory to the analysis of the system being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menjelaskan metode untuk mengevaluasi user experience dan Manipulasi Langsung pada penerapannya di sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to explain methods for evaluating user experience and Direct Manipulation in their application in the system being developed</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu melakukan analisis kebutuhan terhadap perangkat lunak dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu transdisiplin <i>Performance Indicator: Students are able to do requirement analysis for Software Engineering by considering transdisciplinary knowledge</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale <i>Performance Indicator: Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu membuat instrumen evaluasi untuk mengukur kepuasan pengguna <i>Performance Indicator: Students are able to create evaluation instruments to measure user satisfaction</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale <i>Performance Indicator: Students are able to analyze the results of user experience evaluations using the System Usability Scale method</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
KK.2	KK2.CPMK-5	KK2.CPMK-5.3	Mahasiswa mampu merancang system usability menggunakan usecase dan activity diagram
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu merancang user interface yang baik dengan menerapkan prinsip perancangan pada sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to design a good user interface by applying design principles to the system being developed</i>			Rubrik Penilaian

Tidak ada rubrik penilaian

Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu merancang user interface dengan navigasi yang cair pada sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to design a user interface with fluid navigation on the sistem being developed</i>	Rubrik Penilaian
	Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menerapkan teori desain pada analisis sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to apply design theory to the analysis of the system being developed</i>	Rubrik Penilaian
	Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menjelaskan metode untuk mengevaluasi user experience dan Manipulasi Langsung pada penerapannya di sistem yang dikembangkan <i>Performance Indicator: Students are able to explain methods for evaluating user experience and Direct Manipulation in their application in the system being developed</i>	Rubrik Penilaian
	Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu melakukan analisis kebutuhan terhadap perangkat lunak dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu transdisiplin <i>Performance Indicator: Students are able to do requirement analysis for Software Engineering by considering transdisciplinary knowledge</i>	Rubrik Penilaian
	Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale <i>Performance Indicator: Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale</i>	Rubrik Penilaian
	Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu membuat instrumen evaluasi untuk mengukur kepuasan pengguna <i>Performance Indicator: Students are able to create evaluation instruments to measure user satisfaction</i>	Rubrik Penilaian
	Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale <i>Performance Indicator: Students are able to analyze the results of user experience evaluations using the System Usability Scale method</i>	Rubrik Penilaian
	Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Mahasiswa mampu merancang system usability menggunakan usecase dan activity diagram <i>Performance Indicator: Students are able to design usability systems using use cases and activity diagrams</i>	Rubrik Penilaian
	Tidak ada rubrik penilaian

Tabel 17. Indikator Penilaian Laporan Praktikum

PRAKTIKUM			
CPL	CMPK	Sub CPMK	Rubrik / <i>Rubric</i>

Tabel 18. Indikator Penilaian Tugas

TUGAS			
CPL	CMPK	Sub CPMK	Rubrik / <i>Rubric</i>

5. EVALUASI DAN ANALISIS HASIL PROSES PEMBELAJARAN

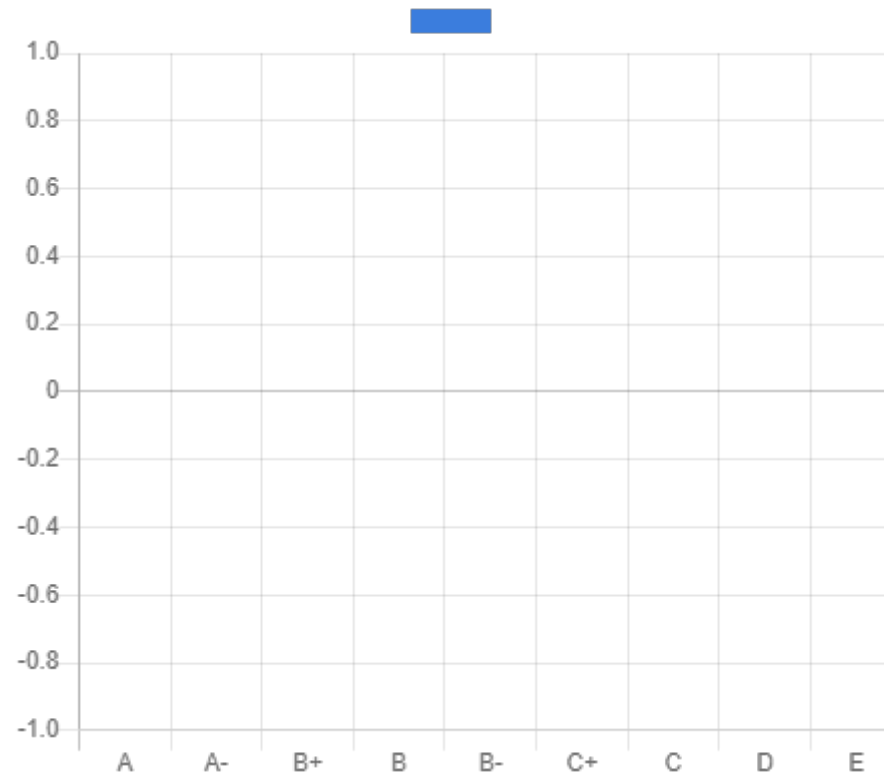
5.1. Nilai Akhir Mata Kuliah dan Distribusinya

Distribusi nilai akhir mahasiswa dapat ditampilkan dalam bentuk tabel atau grafik seperti pada Tabel 19 dan Gambar 2 berikut.

Tabel 19. Distribusi Nilai Akhir Mahasiswa

Nilai	Jumlah	%
A	1	16.67
A-	0	0.00
B+	0	0.00
B	1	16.67
B-	1	16.67
C+	0	0.00
C	0	0.00
D	0	0.00

Distribusi Nilai Akhir Mahasiswa



Gambar 1. Distribusi Nilai Akhir Mahasiswa

5.2. Analisis Distribusi Nilai per CPMK

Analisis distribusi nilai per Sub CPMK :

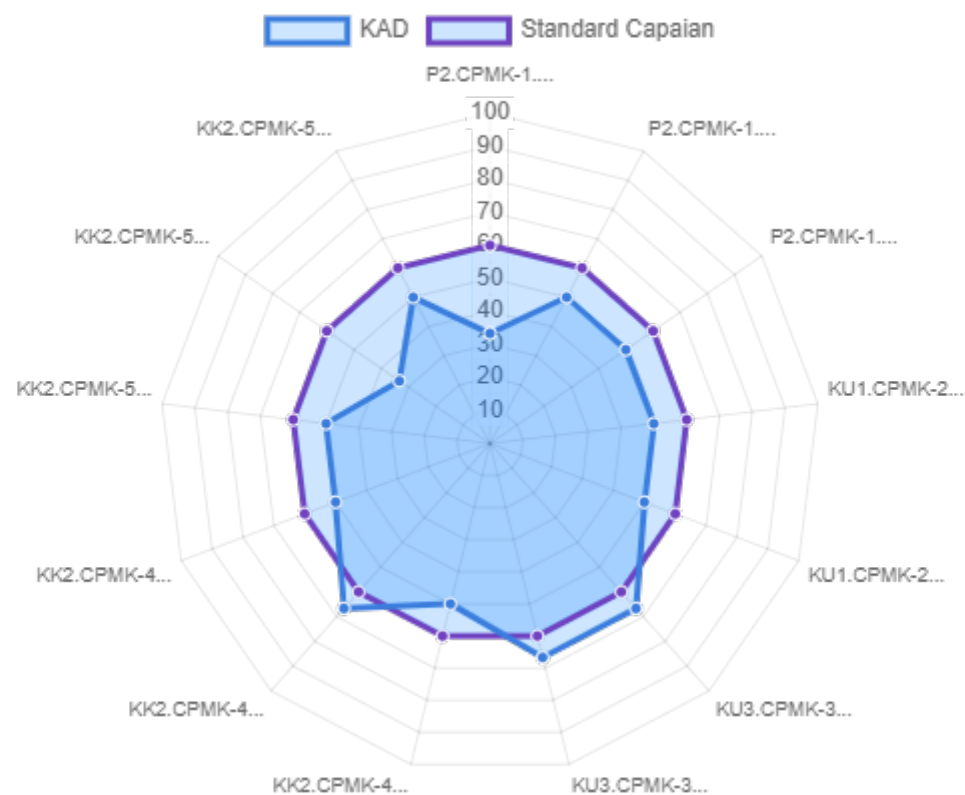
Indikator ketercapaian (achieved) adalah apabila 60% jumlah mahasiswa peserta kuliah berada pada kategori Sub CPMK Sangat Baik, Baik, dan Cukup.

Tabel 20. Analisis Distribusi Nilai Per Sub CPMK

Sub CPMK	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	% Ketercapaian
P2.CPMK-1.1 Mahasiswa mampu menjelaskan konsep usability dan prinsip perancangan	0	0	2	4	33.33
P2.CPMK-1.2 Mahasiswa mampu menjelaskan teori Desain dan Navigasi yang baik	0	1	2	3	50.00
P2.CPMK-1.3 Mahasiswa mampu menjelaskan metode untuk mengevaluasi user experience dan Manipulasi Langsung	2	1	0	3	50.00
KU1.CPMK-2.1 Mahasiswa mampu melakukan analisis kebutuhan terhadap perangkat lunak dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu transdisiplin	2	1	0	3	50.00
KU1.CPMK-2.2 Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale	2	1	0	3	50.00
KU3.CPMK-3.1 Mahasiswa mampu mempresentasikan ide dan gagasan proyek kelompok dalam bentuk oral dan tulisan	0	2	2	2	66.67
KU3.CPMK-3.2 Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil proyek kelompok dalam bentuk oral dan tulisan	0	2	2	2	66.67
KK2.CPMK-4.1 Mahasiswa mampu membuat instrumen evaluasi untuk mengukur kepuasan pengguna	2	1	0	3	50.00
KK2.CPMK-4.2 Mahasiswa mampu mengevaluasi dan memperbaiki rancangan prototipe user interface sesuai hasil evaluasi	0	2	2	2	66.67
KK2.CPMK-4.3 Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale	2	1	0	3	50.00

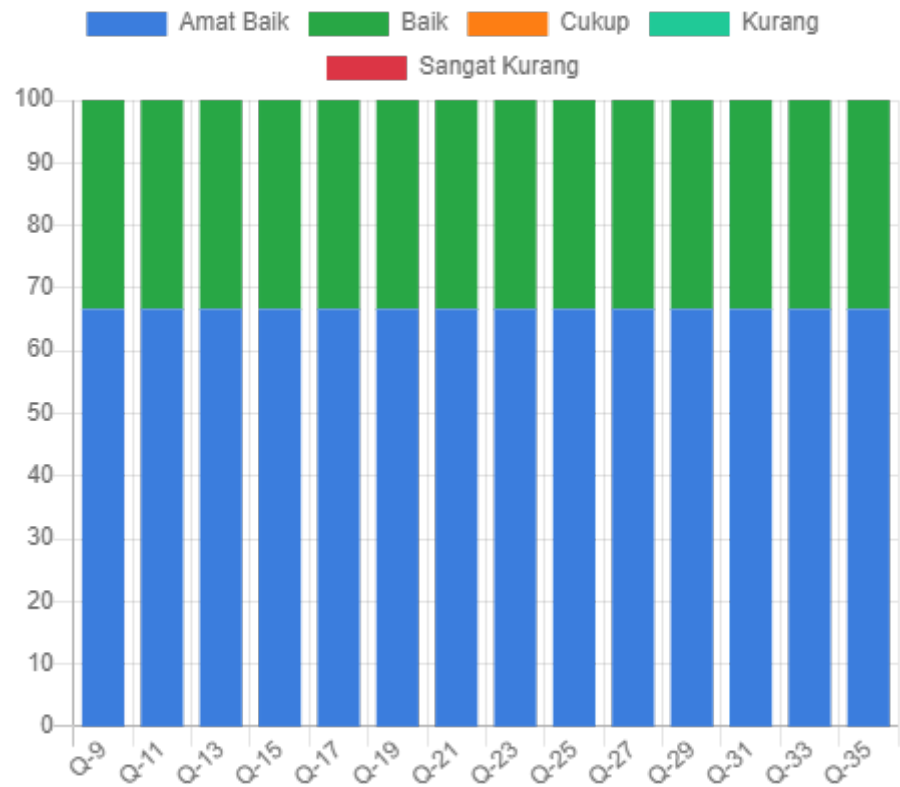
KK2.CPMK-5.1 Mahasiswa mampu merancang user interface yang baik menggunakan prinsip perancangan	0	1	2	3	50.00
KK2.CPMK-5.2 Mahasiswa mampu merancang user interface dengan navigasi yang cair	0	0	2	4	33.33
KK2.CPMK-5.3 Mahasiswa mampu merancang system usability menggunakan usecase dan activity diagram	2	1	0	3	50.00

Capaian Sub-CPMK



Gambar 2. Grafik Distribusi Nilai Per Sub CPMK

KEPUASAN MAHASISWA



Gambar 3. Hasil Kuisisioner Mahasiswa

Kode	Pertanyaan
------	------------

Q-9	Dosen menguasai materi dengan baik
-----	------------------------------------

- Q-11 Dosen berkomunikasi/menyampaikan materi dengan baik
- Q-13 Dosen hadir dan menggunakan waktu kuliah dengan baik
- Q-15 Dosen mempersiapkan kuliah dengan baik
- Q-17 Dosen bersikap responsif
- Q-19 Dosen bersedia berdiskusi
- Q-21 Dosen memberikan umpan balik
- Q-23 Dosen memberikan materi dengan jelas
- Q-25 Beban kuliah sesuai dengan standar kompetensi yang ada di RPP/SAP/JUKNIS
- Q-27 Dosen mengajar dengan baik
- Q-29 Media instruksional yang digunakan menarik
- Q-31 Dengan mengikuti perkuliahan, mahasiswa mengerti materi kuliah
- Q-33 Kenyamanan ruang kuliah
- Q-35 Koneksi Internet dalam ruang kelas

5.3. Analisis Distribusi Nilai Per Teknik Penilaian (UTS, UAS, Tugas, Quiz, Laporan Praktikum, dsb)

Yang termasuk dalam parameter ketercapaian adalah nilai yang berada dalam kuadran : Sangat Baik, Baik, dan Cukup.

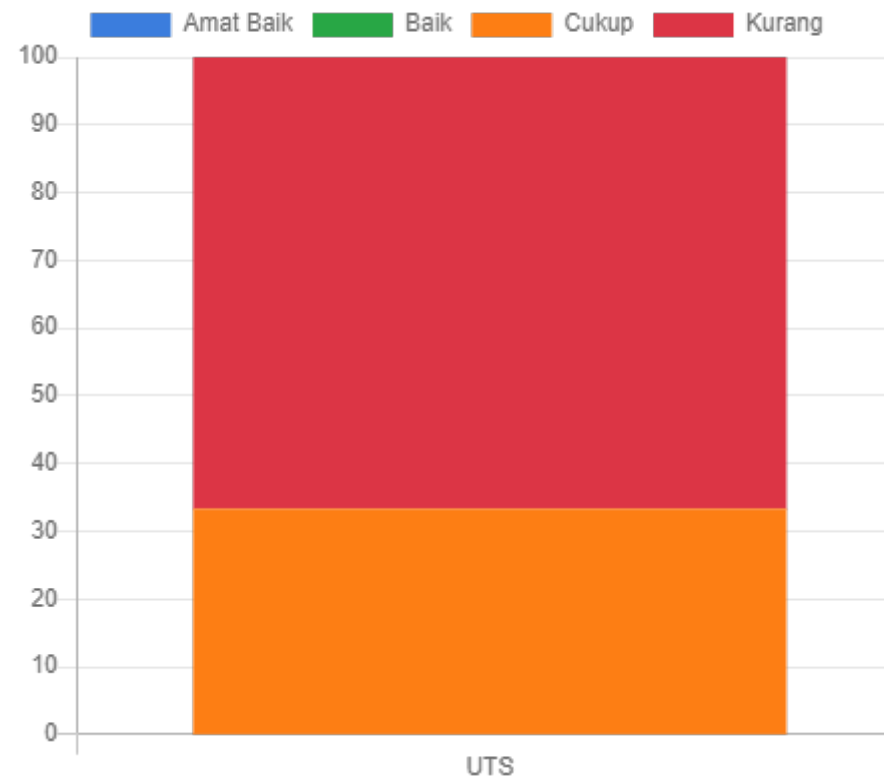
Tabel 21. Analisis Ketercapaian Nilai Per Teknik Penilaian

Sub CPMK	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	% Ketercapaian
Mahasiswa mampu menjelaskan konsep usability dan prinsip perancangan					
UTS	0	0	2 (33.33 %)	4 (66.67 %)	33.33 (555.50 %)
Mahasiswa mampu menjelaskan teori Desain dan Navigasi yang baik					
UAS	2 (33.33 %)	1 (16.67 %)	0	3 (50.00 %)	50 (833.33 %)
UTS	0	0	2 (33.33 %)	4 (66.67 %)	33.33 (555.50 %)
Mahasiswa mampu menjelaskan metode untuk mengevaluasi user experience dan Manipulasi Langsung					
UAS	2 (33.33 %)	1 (16.67 %)	0	3 (50.00 %)	50 (833.33 %)
Mahasiswa mampu melakukan analisis kebutuhan terhadap perangkat lunak dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu transdisiplin					
UAS	2 (33.33 %)	1 (16.67 %)	0	3 (50.00 %)	50 (833.33 %)
Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale					

UAS	2 (33.33 %)	1 (16.67 %)	0	3 (50.00 %)	50 (833.33 %)
Mahasiswa mampu mempresentasikan ide dan gagasan proyek kelompok dalam bentuk oral dan tulisan					
prj	0	2 (33.33 %)	2 (33.33 %)	2 (33.33 %)	66.67 (1,111.17 %)
Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil proyek kelompok dalam bentuk oral dan tulisan					
prj	0	2 (33.33 %)	2 (33.33 %)	2 (33.33 %)	66.67 (1,111.17 %)
Mahasiswa mampu membuat instrumen evaluasi untuk mengukur kepuasan pengguna					
UAS	2 (33.33 %)	1 (16.67 %)	0	3 (50.00 %)	50 (833.33 %)
Mahasiswa mampu mengevaluasi dan memperbaiki rancangan prototipe user interface sesuai hasil evaluasi					
prj	0	2 (33.33 %)	2 (33.33 %)	2 (33.33 %)	66.67 (1,111.17 %)
Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengalaman pengguna dengan metode System Usability Scale					
UAS	2 (33.33 %)	1 (16.67 %)	0	3 (50.00 %)	50 (833.33 %)
Mahasiswa mampu merancang user interface yang baik menggunakan prinsip perancangan					
UAS	2 (33.33 %)	1 (16.67 %)	0	3 (50.00 %)	50 (833.33 %)

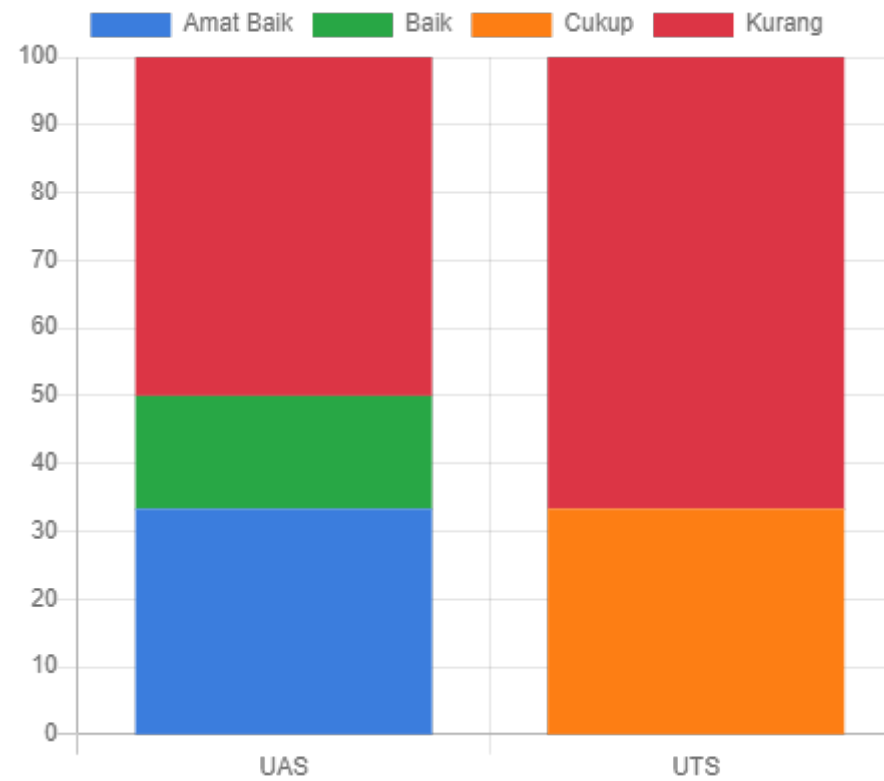
UTS	0	0	2 (33.33 %)	4 (66.67 %)	33.33 (555.50 %)
Mahasiswa mampu merancang user interface dengan navigasi yang cair					
UTS	0	0	2 (33.33 %)	4 (66.67 %)	33.33 (555.50 %)
Mahasiswa mampu merancang system usability menggunakan usecase dan activity diagram					
prj	0	2 (33.33 %)	2 (33.33 %)	2 (33.33 %)	66.67 (1,111.17 %)
UAS	2 (33.33 %)	1 (16.67 %)	0	3 (50.00 %)	50 (833.33 %)

Capaian Sub-CPMK P2.CPMK-1.1 Perpenilaian



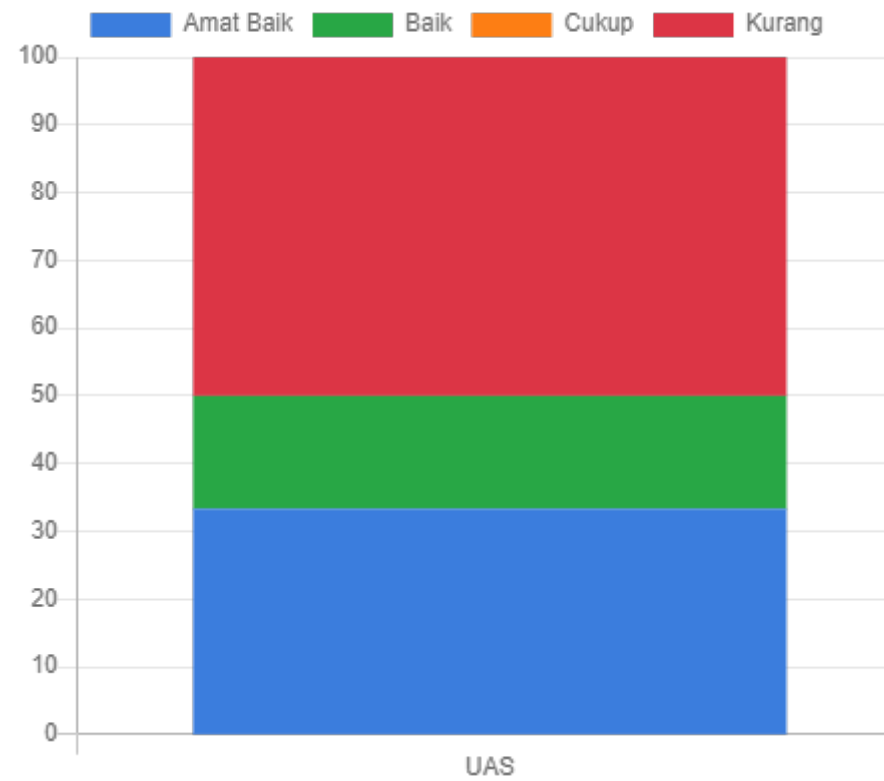
Gambar 4. Analisis Ketercapaian Sub P2.CPMK-1.1 Per Teknik Penilaian

Capaian Sub-CPMK P2.CPMK-1.2 Perpenilaian



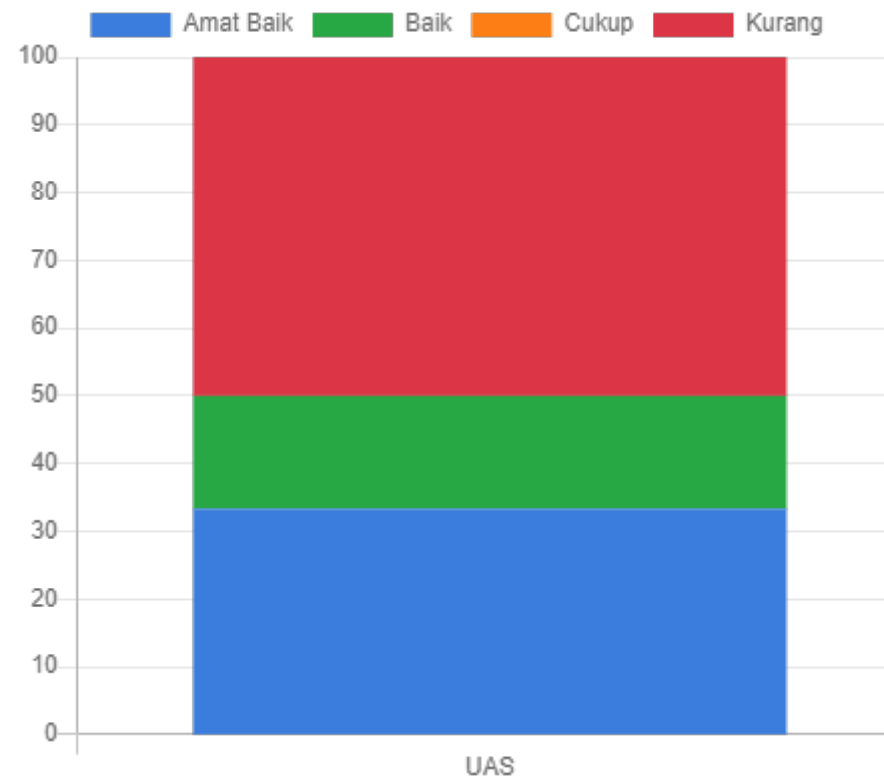
Gambar 5. Analisis Ketercapaian Sub P2.CPMK-1.2 Per Teknik Penilaian

Capaian Sub-CPMK P2.CPMK-1.3 Perpenilaian



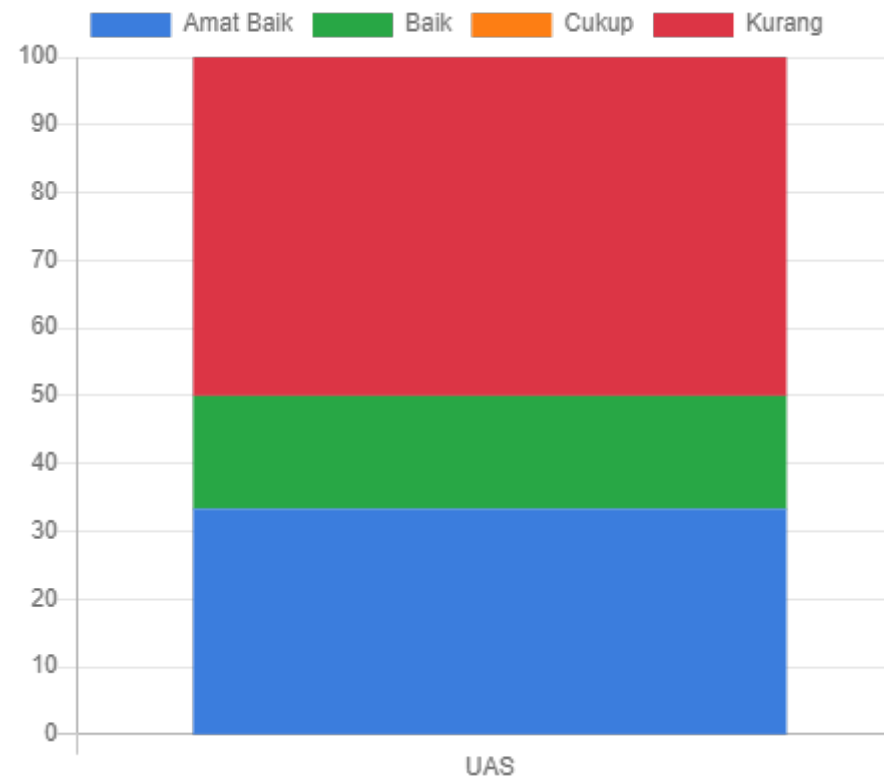
Gambar 6. Analisis Ketercapaian Sub P2.CPMK-1.3 Per Teknik Penilaian

Capaian Sub-CPMK KU1.CPMK-2.1 Perpenilaian



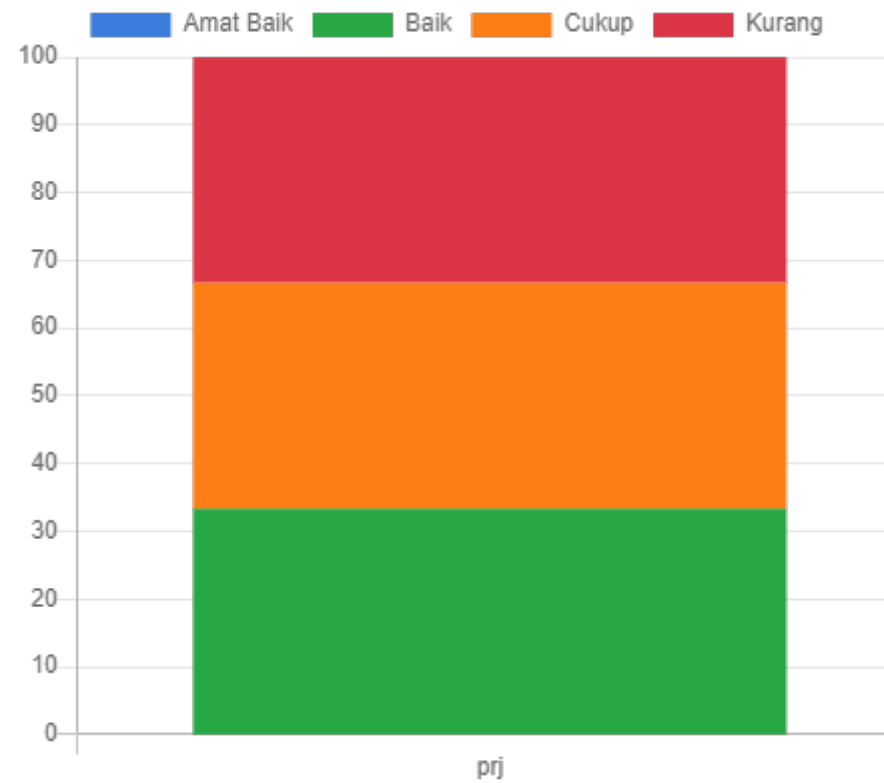
Gambar 7. Analisis Ketercapaian Sub KU1.CPMK-2.1 Per Teknik Penilaian

Capaian Sub-CPMK KU1.CPMK-2.2 Perpenilaian



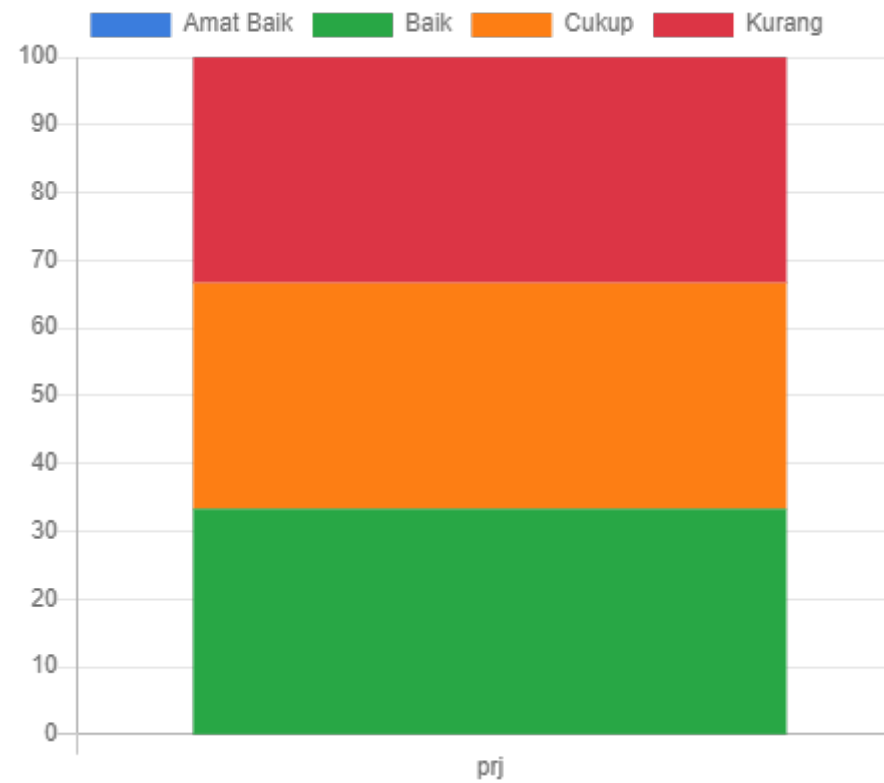
Gambar 8. Analisis Ketercapaian Sub KU1.CPMK-2.2 Per Teknik Penilaian

Capaian Sub-CPMK KU3.CPMK-3.1 Perpenilaian



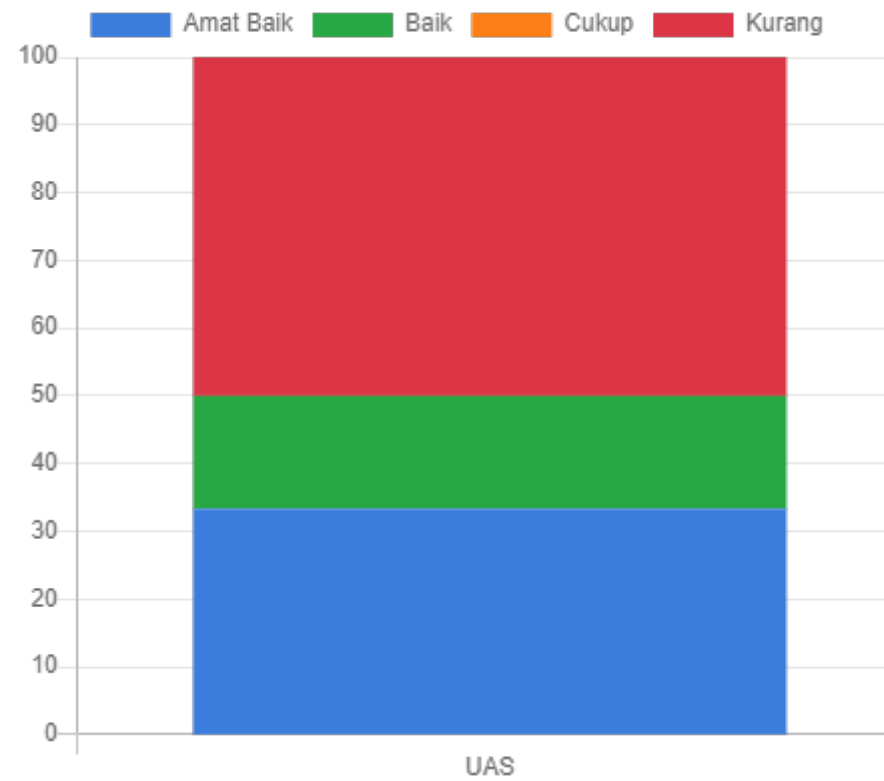
Gambar 9. Analisis Ketercapaian Sub KU3.CPMK-3.1 Per Teknik Penilaian

Capaian Sub-CPMK KU3.CPMK-3.2 Perpenilaian



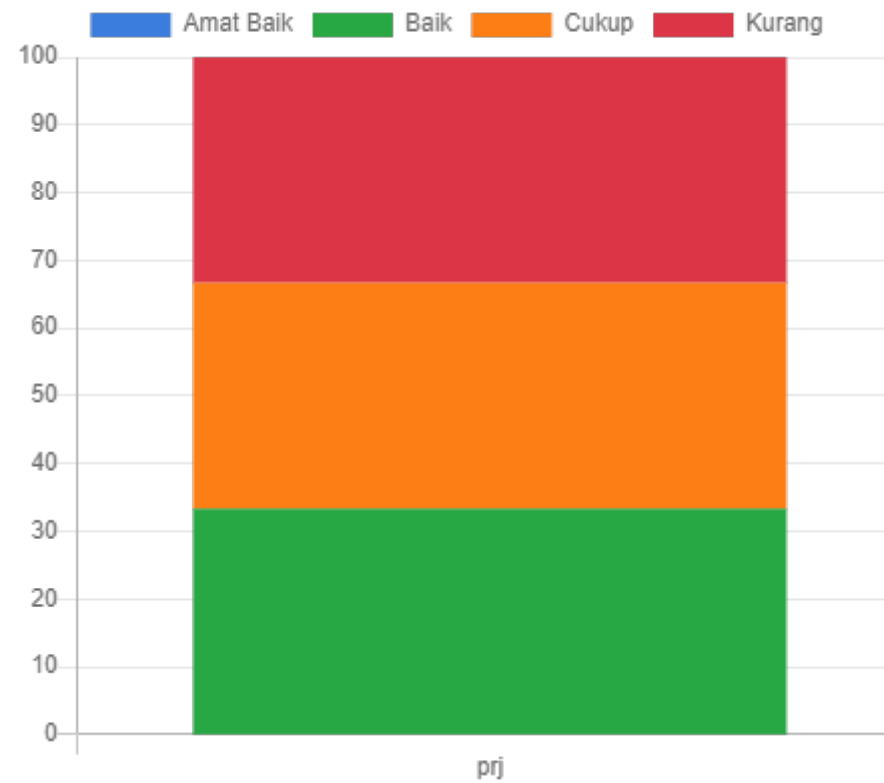
Gambar 10. Analisis Ketercapaian Sub KU3.CPMK-3.2 Per Teknik Penilaian

Capaian Sub-CPMK KK2.CPMK-4.1 Perpenilaian



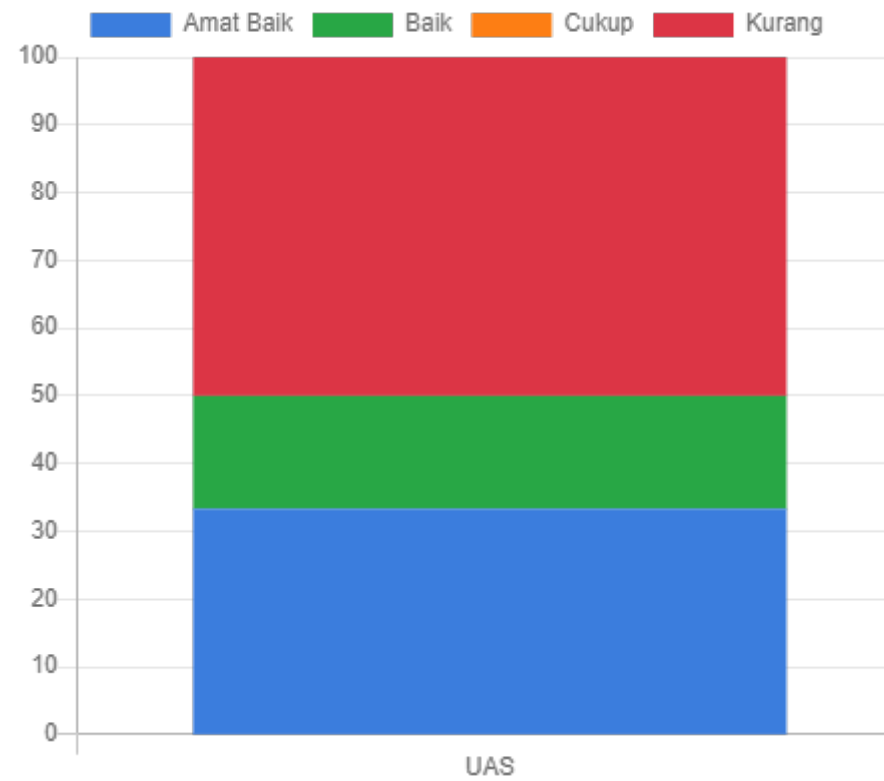
Gambar 11. Analisis Ketercapaian Sub KK2.CPMK-4.1 Per Teknik Penilaian

Capaian Sub-CPMK KK2.CPMK-4.2 Perpenilaian



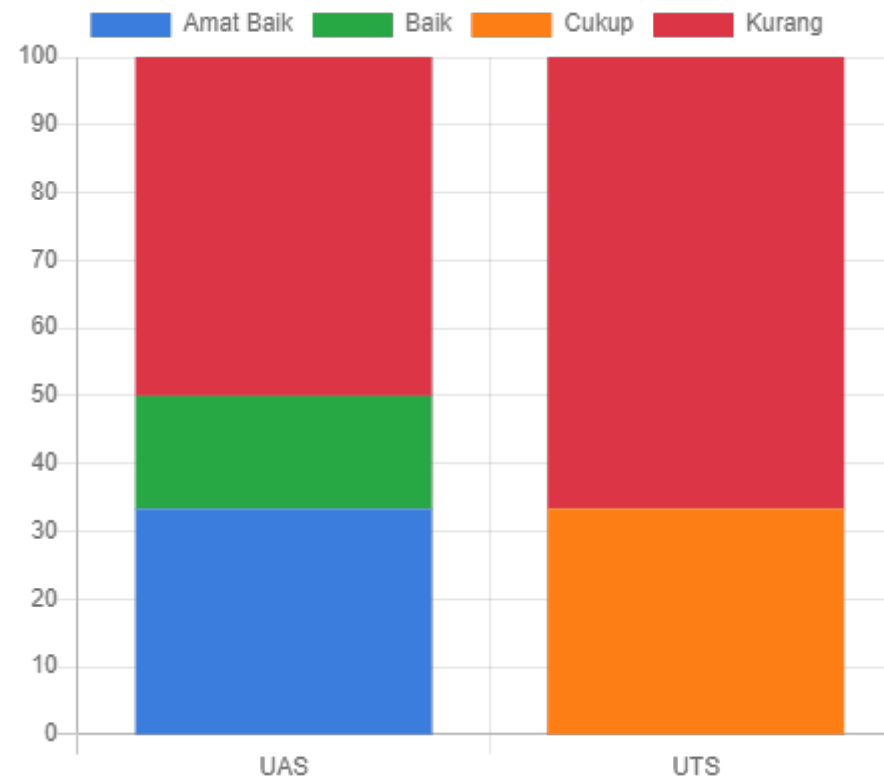
Gambar 12. Analisis Ketercapaian Sub KK2.CPMK-4.2 Per Teknik Penilaian

Capaian Sub-CPMK KK2.CPMK-4.3 Perpenilaian



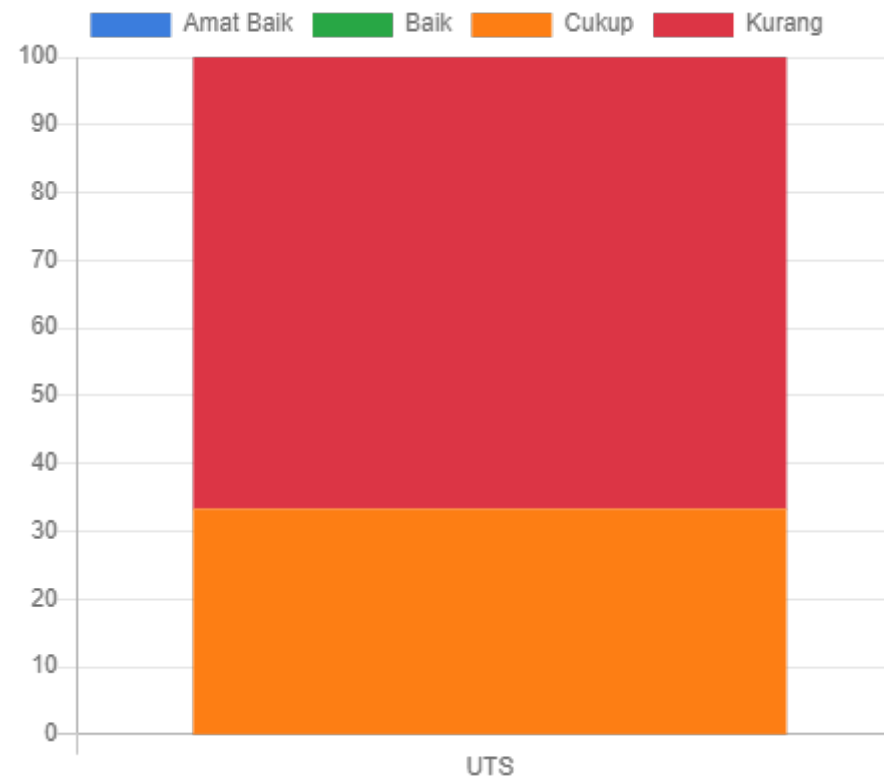
Gambar 13. Analisis Ketercapaian Sub KK2.CPMK-4.3 Per Teknik Penilaian

Capaian Sub-CPMK KK2.CPMK-5.1 Perpenilaian



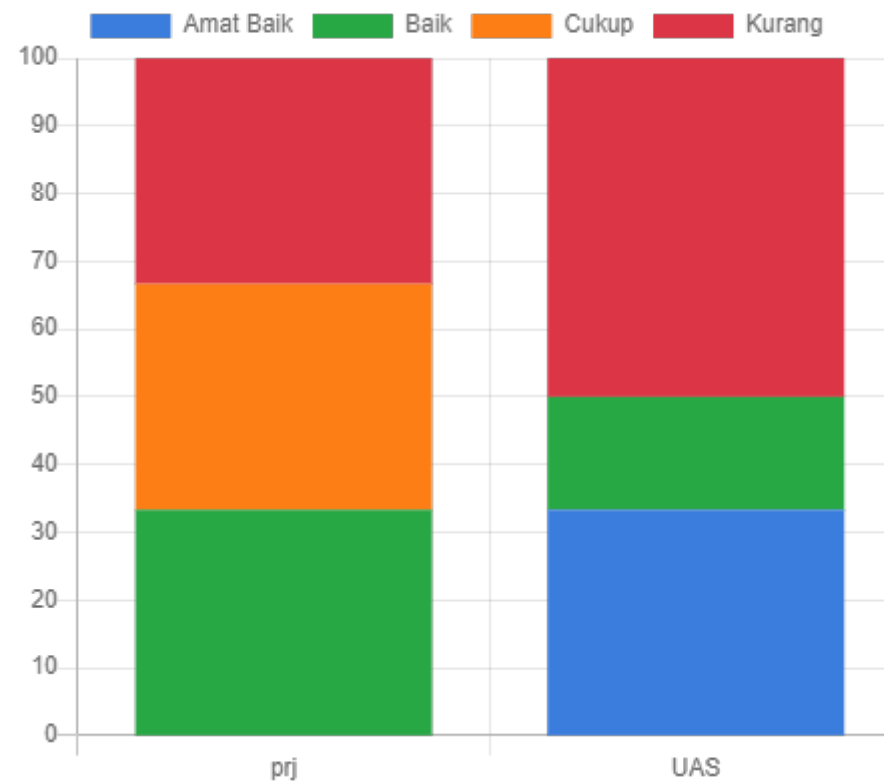
Gambar 14. Analisis Ketercapaian Sub KK2.CPMK-5.1 Per Teknik Penilaian

Capaian Sub-CPMK KK2.CPMK-5.2 Perpenilaian



Gambar 15. Analisis Ketercapaian Sub KK2.CPMK-5.2 Per Teknik Penilaian

Capaian Sub-CPMK KK2.CPMK-5.3 Perpenilaian



Gambar 16. Analisis Ketercapaian Sub KK2.CPMK-5.3 Per Teknik Penilaian

5.4. Analisis Distribusi Nilai per Mahasiswa

Berikut distribusi capaian nilai mahasiswa per Sub CPMK.

Tabel 22. Analisis Distribusi Pencapaian Nilai Mahasiswa Per Sub CPMK

No.	NIM	Nama	% Pencapaian												
			P2.CPMK-1.1 Std. Mark: 56.00	P2.CPMK-1.2 Std. Mark: 56.00	P2.CPMK-1.3 Std. Mark: 56.00	KU1.CPMK-2.1 Std. Mark: 56.00	KU1.CPMK-2.2 Std. Mark: 56.00	KU3.CPMK-3.1 Std. Mark: 56.00	KU3.CPMK-3.2 Std. Mark: 56.00	KK2.CPMK-4.1 Std. Mark: 56.00	KK2.CPMK-4.2 Std. Mark: 56.00	KK2.CPMK-4.3 Std. Mark: 56.00	KK2.CPMK-5.1 Std. Mark: 56.00	KK2.CPMK-5.2 Std. Mark: 56.00	KK2.CPMK-5.3 Std. Mark: 56.00
1	064001900005	SYALOOM JEREMIA TOGAR TUA	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
2	064002100029	RIDHO BAIHAQI	45.00	32.14	0.00	0.00	0.00	65.00	65.00	0.00	65.00	0.00	33.75	45.00	21.67
3	064002200036	MUHAMMAD FAHMI	65.00	67.86	75.00	75.00	75.00	65.00	65.00	75.00	65.00	75.00	67.50	65.00	71.67
4	064002200038	GISYELLE ALVANCA DESTHANATA RUMAINUM	47.00	33.57	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	35.25	47.00	0.00
5	064002200045	ALFAREZA GIOVANI	64.00	74.29	100.00	100.00	100.00	78.00	78.00	100.00	78.00	100.00	73.00	64.00	92.67
6	064002300037	NAUFAL FAWWAZ	54.00	67.14	100.00	100.00	100.00	70.00	70.00	100.00	70.00	100.00	65.50	54.00	90.00

6. EVALUASI DAN ANALISIS HASIL PROSES PEMBELAJARAN

Sebutkan faktor dari DOSEN yang mungkin menyebabkan ketidaktercapaian CPMK (silakan pilih lebih dari 1)

Kesiapan dosen untuk melakukan tatap muka perkuliahan

Lainnya sebutkan

Perubahan metode perkuliahan dari yang reguler menjadi sistem blok

Apa rencana tindak lanjut perbaikan dari faktor DOSEN yang mungkin menyebabkan ketidaktercapaian CPMK mata kuliah anda? (silakan pilih lebih dari 1)

Menyegarkan dan memperbarui handout/materi kuliah yang akan disampaikan

Meningkatkan kompetensi diri dengan mengikuti pelatihan manajemen kelas / metode pembelajaran

Sebutkan faktor dari MAHASISWA yang mungkin menyebabkan ketidaktercapaian CPMK (silakan pilih lebih dari 1)

Kemampuan literasi

Apa usulan/rencana tindak lanjut perbaikan dari faktor MAHASISWA yang mungkin menyebabkan ketidaktercapaian CPMK mata kuliah anda? (silakan pilih lebih dari 1)

Memberikan pesan-pesan motivasi untuk mahasiswa pada sesi perkuliahan

Memberikan lebih banyak latihan dan tugas yang menstimulasi dan meningkatkan kemampuan analisis dan sintesis

Lainnya, sebutkan

Sebutkan faktor PENDUKUNG PERKULIAHAN yang mungkin menyebabkan ketidaktercapaian CPMK (silakan pilih lebih dari 1)

Metode pembelajaran yang diterapkan di kelas

Lainnya, sebutkan

mahasiswa masih dalam tahap penyesuaian dengan sistem blok yang baru diimplementasikan

Apa usulan/rencana tindak lanjut perbaikan dari faktor PENDUKUNG PERKULIAHAN yang mungkin menyebabkan ketidaktercapaian CPMK mata kuliah anda? (silakan pilih lebih dari 1)

Mengupayakan dan memberikan bahan ajar yang cukup JUMLAH DAN RAGAMNYA , seperti handout, modul, artikel ilmiah, video pembelajaran, buku ajar, dll

Lainnya, sebutkan

Memperbaiki konten materi yang disampaikan kepada mahasiswa

EVALUASI TAMBAHAN

Mahasiswa yang tidak dapat mencapai CPL adalah mahasiswa yang tidak pernah hadir di kelas. Namun demikian, sebagian besar dari mahasiswa sudah mendapatkan nilai dari hasil konversi kurikulum. Sehingga mahasiswa yang mengambil MK UIUX tidak menggambarkan keadaan normal.

TINDAK LANJUT

Evaluasi berkelanjutan untuk pelaksanaan semua MK dalam sistem blok

7. LAMPIRAN:

Berkas berikut dapat dilampirkan pada portofolio mata kuliah :

- 1) Daftar hadir mahasiswa
- 2) Berita acara perkuliahan
- 3) Soal tugas, UTS, UAS, kuiz dll.
- 4) Contoh hasil tugas mahasiswa (nilai terendah, tengah, tertinggi)
- 5) Contoh hasil kuis mahasiswa (nilai terendah, tengah, tertinggi)
- 6) Contoh hasil UTS mahasiswa (nilai terendah, tengah, tertinggi)
- 7) Contoh hasil UAS mahasiswa (nilai terendah, tengah, tertinggi)
- 8) Rekapitulasi kuesioner survey kepuasan mahasiswa

Jakarta,

Notice: Undefined index: SemesterMainEndDate in **/var/documents_baru/template/portofolio.html** on line **1720**
01-01-1970

Dosen Mata Kuliah,

(2441 Ratna Shofiati, S.Kom., M.Kom.)