



DIKTISAINTEK
BERDAMPAK



Prodi Sistem Informasi – UPN
Veteran Jatim

KICK-OFF TIM DOSEN IMK GASAL 2026/2027

Koordinasi Awal
Semester
Mata Kuliah Interaksi
Manusia dan Komputer

Tim Dosen IMK | 2026/2027



Tujuan Kick-off & Hasil yang Diharapkan



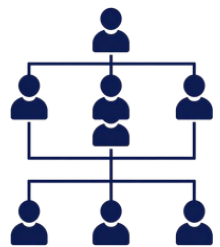
Menyamakan Persepsi

Membangun pemahaman bersama tentang visi, pendekatan pedagogis, dan filosofi pengajaran IMK 2026/2027 agar seluruh tim dosen bergerak dalam satu arah yang konsisten.



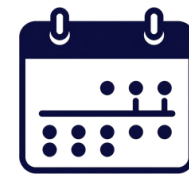
Menetapkan Standar

Menyepakati standar minimum pembelajaran, rubrik penilaian, dan capaian mata kuliah (CPMK) yang berlaku seragam di semua kelas paralel IMK semester ini.



Membagi Tugas

Mendistribusikan peran dan tanggung jawab antar anggota tim dosen, termasuk PIC materi, koordinator proyek semester, dan pengelola sumber daya bersama.



Timeline Semester

Menetapkan jadwal dan milestone utama semester gasal 2026/2027, mencakup batas pengumpulan RPS, jadwal UTS/UAS, dan tenggat luaran proyek mahasiswa.

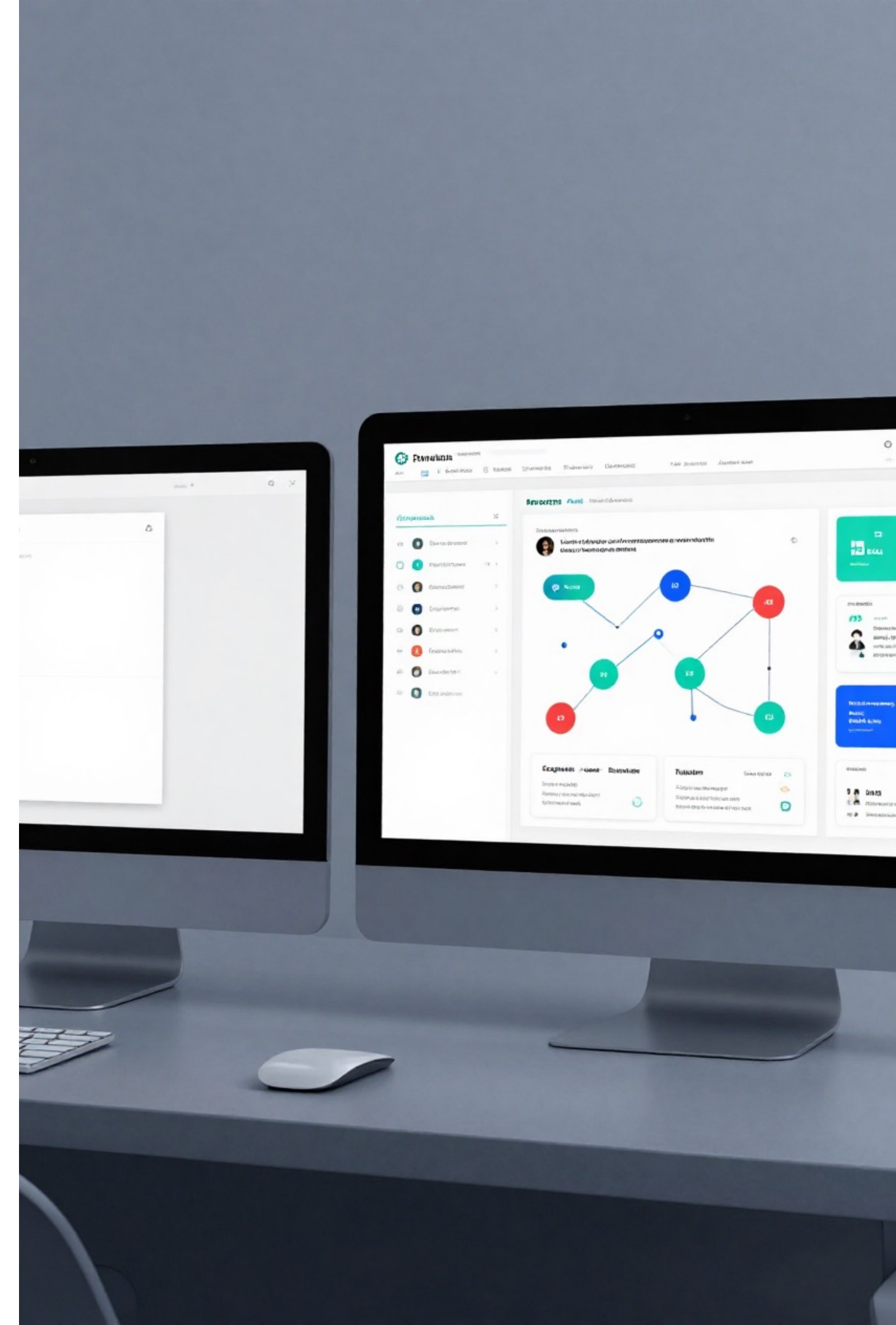
Mengapa IMK Perlu Diperbarui

01 RPS 2022 (Baseline) → [RPS IMK 2022](#)

Fokus pada teori antarmuka grafis konvensional. Belum mencakup UX research, design thinking, dan evaluasi berbasis pengguna. Teknologi yang dirujuk sudah tertinggal dari perkembangan industri digital terkini.

02 RPS 2024 (Revisi) → [RPS IMK 2025](#)

Mengintegrasikan human-centered design, prototyping iteratif, dan evaluasi usability. Merespons feedback mahasiswa & kebutuhan industri: UX/UI, aksesibilitas, AI-driven interfaces, dan responsible HCI.

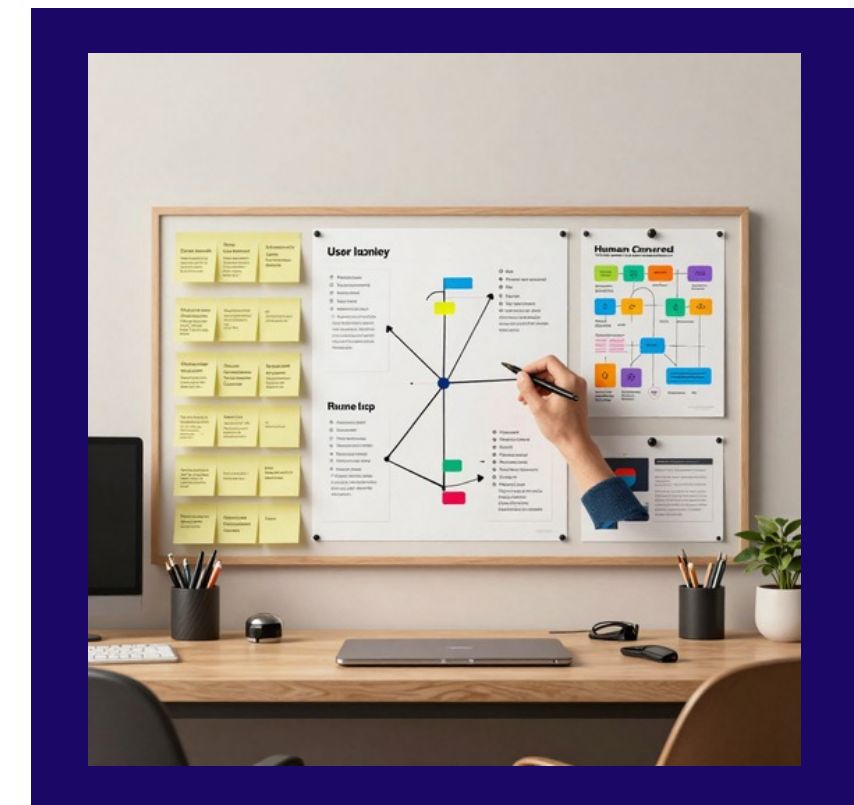


Positioning IMK 2026/2027

Mata Kuliah IMK 2026/2027 diposisikan dengan pendekatan Human-Centered Interactive Systems, menempatkan manusia sebagai pusat seluruh proses perancangan sistem interaktif. Pendekatan ini mengintegrasikan pemahaman mendalam tentang kebutuhan, konteks, dan perilaku pengguna sejak tahap awal pengembangan.

Berbeda dari pendekatan teknologi-sentris, paradigma ini menekankan bahwa keberhasilan sebuah sistem diukur dari seberapa baik sistem tersebut mendukung aktivitas, tujuan, dan pengalaman nyata penggunanya. Mahasiswa akan diajak memahami bahwa desain interaksi bukan sekadar estetika antarmuka, melainkan solusi berbasis riset dan evaluasi berkelanjutan.

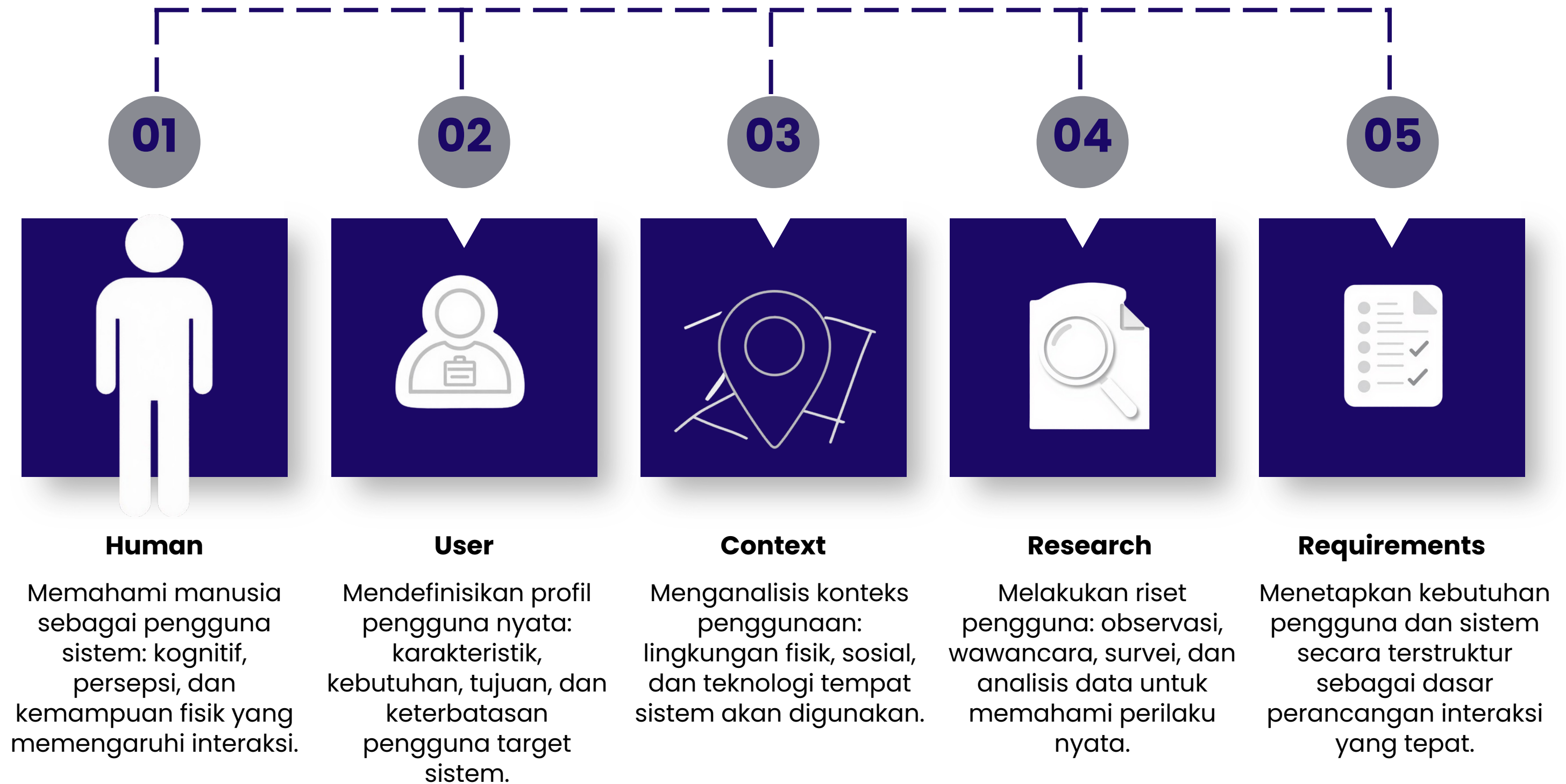
Positioning ini selaras dengan tren global HCI dan menjadi fondasi seluruh struktur pembelajaran, CPMK, serta proyek semester IMK tahun ini.



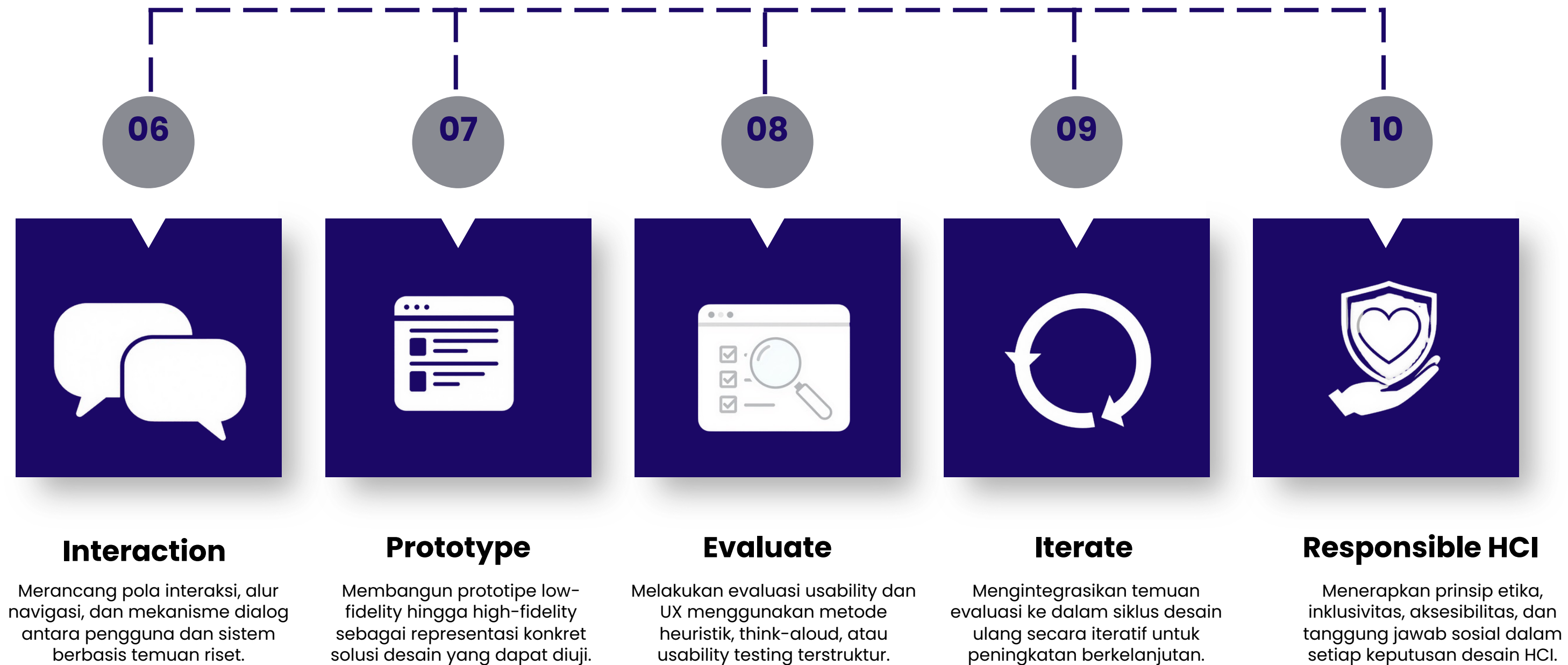
**Human-Centered
Interactive Systems**

Pendekatan IMK UPN Jatim
2026/2027

Learning Backbone IMK: Tahap Awal Pemahaman Pengguna



Learning Backbone IMK (Bagian 2): Tahap Desain & Evaluasi



Struktur 16 Pertemuan IMK

Fase	Minggu	Fokus
Understand HCI	1–3	HCI, human factors, cognition, conceptual model
Understand User	4–6	user, context, research, data, requirements
Design	7–8	HCD/UCD, interaction design, IA, wireframe
UTS	9	Case-based HCI analysis
Build	10–11	UI, design system, prototype
Evaluate	12–13	heuristic evaluation, usability testing
Responsible HCI	14–15	accessibility, inclusive design, human-AI, ethics
UAS	16	Final HCI Project



Semester Project Journey



Research

Identifikasi konteks pengguna, studi literatur, observasi lapangan, dan analisis kebutuhan awal berbasis metode HCI.



Requirements

Menyusun user requirements, use case, dan spesifikasi fungsional berdasarkan temuan riset pengguna.



Design

Merancang wireframe, mockup, dan desain antarmuka berbasis prinsip usability dan human-centered design.



Prototype

Membangun prototipe interaktif (lo-fi hingga hi-fi) yang siap diuji oleh pengguna nyata.



Evaluate & Redesign

Melakukan usability testing, analisis hasil evaluasi, dan iterasi redesign untuk penyempurnaan akhir.

Standar Bersama



Standar Materi & RPS

Seluruh kelas IMK wajib menggunakan RPS 2026/2027 yang telah disepakati, mencakup urutan topik, referensi utama, dan capaian pembelajaran (CPMK) yang identik di semua kelas paralel.



Sistem Penilaian & Bobot

Bobot assessment wajib seragam: tugas individu, proyek semester, UTS, dan UAS menggunakan persentase dan rubrik penilaian yang sama agar keadilan antar kelas terjaga.

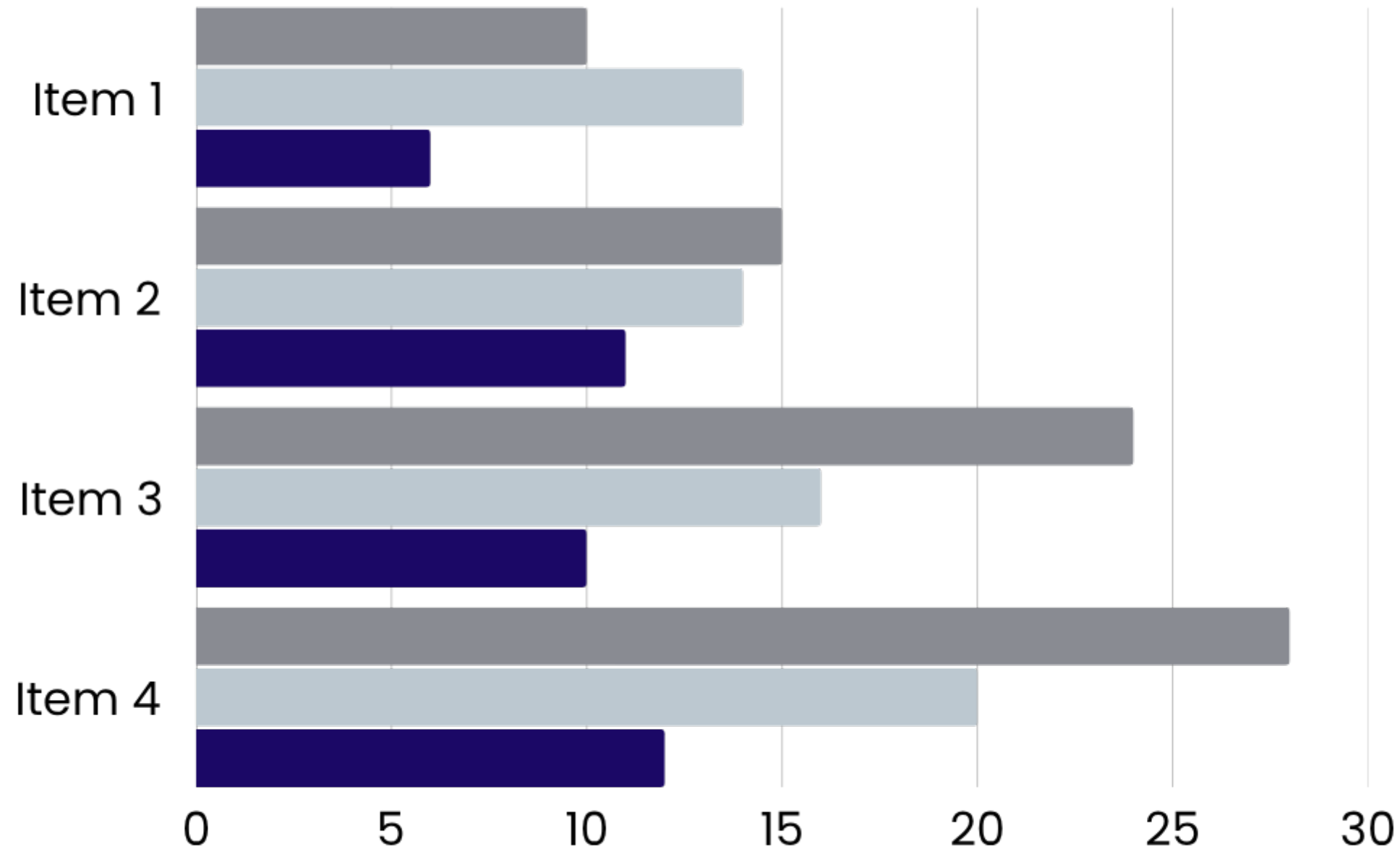


Output Proyek & Rubrik

Minimum deliverable proyek semester (laporan riset pengguna, prototipe interaktif, laporan evaluasi usability) dan kriteria rubrik penilaian wajib identik di semua kelas paralel.



Assessment Philosophy & Draft Weighting



Filosofi Penilaian

Penilaian IMK 2026/2027 dirancang berbasis proses, bukan hanya produk akhir. Mahasiswa dinilai atas kemampuan berpikir desain, iterasi solusi, dan refleksi kritis terhadap pengalaman pengguna.

Komponen: Tugas & Kuis (20%), UTS (20%), Semester Project (40%), UAS (20%).

Prinsip Bobot Nilai

Semester Project mendominasi bobot (40%) karena mencerminkan kompetensi utama HCI: riset pengguna, desain interaksi, prototipe, dan evaluasi. UTS & UAS mengukur pemahaman konseptual. Tugas & kuis mendorong konsistensi belajar mingguan. Bobot berlaku seragam di semua kelas paralel.

Output Wajib & Prinsip Rubrik

Setiap kelas IMK wajib menghasilkan output minimum yang terstandarisasi. Rubrik penilaian dirancang berbasis kriteria yang transparan, konsisten, dan berorientasi pada kompetensi HCI. Prinsip rubrik memastikan keadilan antar kelas dan mendorong mahasiswa berpikir kritis dalam proses desain iteratif.

01

Laporan riset pengguna (user research report)

02

Dokumen spesifikasi kebutuhan

03

Prototype interaktif (lo-fi & hi-fi)

04

Laporan evaluasi usability (min. 5 partisipan)

05

Presentasi final & refleksi iterasi