






**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-
01/F-02**

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Interaksi Manusia Komputer	Tanggal	: 19 Oktober 2023
Kode MK	: INF206	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 3 P (Praktik/Praktikum) : 0	Semester	: 4
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,  (Riny Nurhajati, S.T., M.T.I.)	Kepala Program Studi,  (Dr. Ida Nurhaida, M.T.)	Dekan  (Dr. Ir. Lukas B. Sihombing, M.T., MPU., M.ASCE.)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	23-INF-CPL-03	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer dan mampu merancang, mengembangkan dan menerapkan/menggunakan berbagai algoritma /metode untuk memecahkan masalah
	23-INF-CPL-04	Kemampuan menganalisis persoalan computing yang kompleks serta menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi, dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin
	23-INF-CPL-05	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam serta kemampuan mendesain, mengembangkan, dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
	23-INF-CPL-12	Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan dan pengalaman pengguna, mengelola data dan informasi						
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)								
	23-INF-CPMK-031	Mampu memahami cara kerja sistem komputer						
	23-INF-CPMK-041	Mampu menganalisis persoalan <i>computing</i> yang kompleks						
	23-INF-CPMK-051	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam						
	23-INF-CPMK-121	Mampu menganalisis, merancang dan mengevaluasi kebutuhan pengguna						
	23-INF-CPMK-122	Mampu mengelola data dan informasi						
Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)								
	23-INF-SCPMK-0311	Kemampuan memahami cara kerja sistem komputer						
	23-INF-SCPMK-0411	Kemampuan menganalisis persoalan <i>computing</i> yang kompleks						
	23-INF-SCPMK-0511	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam						
	23-INF-SCPMK-1211	Kemampuan menganalisis kebutuhan pengguna						
	23-INF-SCPMK-1212	Kemampuan merancang kebutuhan pengguna						
	23-INF-SCPMK-1213	Kemampuan mengevaluasi kebutuhan pengguna						
	23-INF-CPMK-1221	Kemampuan mengelola data dan informasi						
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK								
		23-INF-SCPMK-0311	23-INF-SCPMK-0411	23-INF-SCPMK-0511	23-INF-SCPMK-1211	23-INF-SCPMK-1212	23-INF-SCPMK-1213	23-INF-CPMK-1221
	23-INF-CPMK-031	√						
	23-INF-CPMK-041		√					
	23-INF-CPMK-051			√				

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
	23-INF-CPMK-121				√	√	√	
	23-INF-CPMK-122							√
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot			
23-INF-CPL-03	23-INF-CPMK-031	23-INF-SCPMK-0311	Kemampuan memahami cara kerja sistem komputer	unjuk kerja (latihan, diskusi, tanya jawab, tugas, proyek)	10%			
23-INF-CPL-04	23-INF-CPMK-041	23-INF-SCPMK-0411	Kemampuan menganalisis persoalan <i>computing</i> yang kompleks	unjuk kerja (latihan, diskusi, tanya jawab, tugas, proyek)	10%			
23-INF-CPL-05	23-INF-CPMK-051	23-INF-SCPMK-0511	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam	unjuk kerja (latihan, diskusi, tanya jawab, tugas, proyek)	10%			
23-INF-CPL-12	23-INF-CPMK-121	23-INF-SCPMK-1211	Kemampuan menganalisis kebutuhan pengguna	unjuk kerja (latihan, diskusi, tanya jawab, tugas, proyek)	20%			
23-INF-CPL-12	23-INF-CPMK-122	23-INF-SCPMK-1212	Kemampuan merancang kebutuhan pengguna	unjuk kerja (latihan, diskusi, tanya jawab, tugas, proyek)	20%			
23-INF-CPL-12	23-INF-CPMK-123	23-INF-SCPMK-1213	Kemampuan mengevaluasi kebutuhan pengguna	unjuk kerja (latihan, diskusi, tanya jawab, tugas, proyek)	20%			
23-INF-CPL-12	23-INF-CPMK-122	23-INF-CPMK-1221	Kemampuan mengelola data dan informasi	unjuk kerja (latihan, diskusi, tanya jawab, tugas, proyek)	10%			
Deskripsi Singkat MK	<p>Mata kuliah Interaksi Manusia Komputer (IMK) membahas tentang dasar-dasar interaksi manusia dengan komputer, baik secara teori maupun praktek sehingga mahasiswa diharapkan mampu merancang penyajian informasi sesuai dengan kaidah perancangan antar muka dalam bentuk <i>prototype</i> atau <i>mock-up</i>, dengan antar muka yang ergonomis dan berorientasi pada user.</p> <p>Materi yang dibahas meliputi pengantar IMK, profil pengguna komputer, konsep perilaku komputer dari perangkat Input, output, memori, prosesor dan jaringan, aspek ergonomi interaksi manusia komputer, proses perancangan interaksi, pengelolaan <i>requirement</i>, <i>task analysis</i>, desain <i>user interface</i>, evaluasi antarmuka, paradigma dan <i>usability</i> serta masa depan IMK.</p>							
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> Pengantar Interaksi Manusia Komputer Profil Pengguna Komputer Perangkat Entri Komputer 							

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
	4. Perangkat Output Komputer 5. Perangkat Komputer lainnya : Memori, Pemroses dan Jaringan 6. Aspek Ergonomi Interaksi Manusia Komputer 7. Proses Perancangan Interaksi 8. Pengelolaan <i>Requirement</i> dalam Perancangan Interaksi 9. <i>Task Analysis</i> 10. Desain <i>User Interface</i> 11. Evaluasi Antarmuka 12. Paradigma dan <i>Usability</i> 13. Masa Depan Interaksi Manusia Komputer						
Pustaka	Utama						
	1. Human-Computer Interaction 3rd Edition, by Alan Dix (Author), Janet E. Finlay (Author), Gregory D. Abowd (Author), Pearson Publisher, 2020						
	Pendukung						
	1. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction 5th Edition, by Helen Sharp (Author), Jennifer Preece (Author), Yvonne Rogers (Author) , Wiley , 2019 2. 101 UX Principles: Actionable Solutions for Product Design Success, 2nd Edition, by Will Grant (Author), Peakt Publisher, 2022						
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:			Perangkat Keras:			
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Powerpoint ▪ Collabor ▪ Figma 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desktop PC / Laptop ▪ Internet ▪ LCD Projector 			
Dosen Pengampu	Riny Nurhajati, S.T., M.T.I.						
Mata Kuliah Prasyarat	-						
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	Penilaian dan Bobot						
	SCPMK	Tugas 1	Kuis 1	UTS (Mid Project)	Tugas 2	Kuis 2	UAS (Proyek Akhir)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
		unjuk kerja (diskusi, tanya jawab, case study)	unjuk kerja (diskusi, tanya jawab, rancangan proyek)	unjuk kerja (diskusi, tanya jawab, rancangan dan presentasi proyek)	unjuk kerja (diskusi, tanya jawab, case study)	unjuk kerja (diskusi, tanya jawab, rancangan proyek)	unjuk kerja (diskusi, tanya jawab, rancangan dan presentasi proyek)	
	23-INF-SCPMK-0311	5%		5%				10%
	23-INF-SCPMK-0411		5%	5%				10%
	23-INF-SCPMK-0511				5%	5%		10%
	23-INF-SCPMK-1211	5%	5%				10%	20%
	23-INF-SCPMK-1212			10%			10%	20%
	23-INF-SCPMK-1213			10%			10%	20%
	23-INF-CPMK-1221				5%	5%		10%
	Total per penilaian	10%	10%	30%	10%	10%	30%	100%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	1. Mahasiswa memahami tujuan, tata tertib dan rencana pelaksanaan kuliah IMK;	1. Kemampuan menjelaskan definisi Interaksi Manusia dan Komputer ; 2. Kemampuan menjelaskan tujuan dari interaksi yang	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u>	<u>Bentuk pembelajaran:</u> tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u>	-	<u>Teori:</u> Pengantar IMK 1. Tujuan, tata tertib dan rencana pelaksanaan kuliah IMK;	7,14%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
	<p>2. Mahasiswa memperoleh gambaran secara menyeluruh tentang interaksi manusia dan computer;</p> <p>3. Mahasiswa memahami paradigma dan prinsip-prinsip IMK.</p>	<p>dirancang antara manusia dan komputer ;</p> <p>3. Kemampuan menjelaskan prinsip-prinsip dalam perancangan antarmuka ;</p> <p>4. Kemampuan menjelaskan alasan dibutuhkanannya perancangan antarmuka yang baik ;</p> <p>5. Kemampuan menjelaskan model-model interaksi ;</p> <p>6. Kemampuan menjelaskan bidang ilmu yang terkait dalam perancangan antarmuka.</p>	<p>diskusi, tanya jawab, atau kuis</p>	<p>ceramah, observasi, tanya jawab</p> <p>Estimasi waktu: TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p>		<p>2. Latar Belakang IMK; 3. Model Interaksi; 4. Bidang Studi/Ilmu IMK; 5. Prinsip Utama Perancangan Antarmuka (<i>Interface</i>)</p> <p>Latihan: Diskusi kelompok Model Interaksi dan presentasi.</p>	
2	<p>1. Mahasiswa memahami profil pengguna komputer yaitu manusia;</p> <p>2. Mahasiswa memahami psikologi kognitif;</p> <p>3. Mahasiswa memahami Saluran Input/Output.</p>	<p>1. Kemampuan menjelaskan profil pengguna komputer;</p> <p>2. Kemampuan menjelaskan Saluran Input/Output.</p>	<p>Kriteria : Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : diskusi, tanya jawab, atau kuis, latihan</p>	<p>Bentuk pembelajaran: tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: ceramah, observasi, tanya jawab</p> <p>Estimasi waktu: TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p>	-	<p>Teori: Profil Pengguna Komputer</p> <p>1. Profil pengguna komputer;</p> <p>2. Psikologi kognitif;</p> <p>3. Saluran Input/Output</p> <p>Latihan: Psikologi Kognitif Manusia dalam kaitannya dengan IMK.</p>	7,14%
3	<p>1. Mahasiswa memahami profil pengguna komputer yaitu memori manusia;</p> <p>2. Mahasiswa memahami aplikasi proses informasi;</p> <p>3. Mahasiswa memahami aspek emosi pengguna.</p>	<p>1. Kemampuan menjelaskan profil pengguna komputer yaitu memori manusia;</p> <p>2. Kemampuan menjelaskan aplikasi proses informasi;</p> <p>3. Kemampuan menjelaskan aspek emosi pengguna.</p>	<p>Kriteria : Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian : diskusi, tanya jawab, atau kuis</p>	<p>Bentuk pembelajaran: tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: ceramah, observasi, tanya jawab</p> <p>Estimasi waktu: TM : 3 x 50' BM : 3 x 60'</p>	-	<p>Teori: Profil Pengguna Komputer</p> <p>1. Memori;</p> <p>2. Aplikasi proses informasi;</p> <p>3. Aspek emosi pengguna.</p>	7,14%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
				BS : 3 x 60'			
4	1. Mahasiswa memahami sistem komputer; 2. Mahasiswa memahami perangkat entri teks; 3. Mahasiswa memahami Positioning, pointing, drawing.	1. Kemampuan menjelaskan sistem komputer; 2. Kemampuan menjelaskan perangkat entri teks; 3. Kemampuan menjelaskan tentang positioning, pointing, drawing.	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> diskusi, tanya jawab, atau kuis	<u>Bentuk pembelajaran:</u> tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> ceramah, observasi, tanya jawab <u>Estimasi waktu:</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'	-	<u>Teori:</u> Perangkat Entri Komputer 1. Sistem komputer; 2. Perangkat entri teks; 3. Positioning, pointing, drawing. <u>Tugas:</u> Secara berkelompok memformulasikan rancangan IMK ₂	7,14%
5	1. Mahasiswa memahami sistem komputer; 2. Mahasiswa memahami perangkat entri teks; 3. Mahasiswa memahami Positioning, pointing, drawing.	1. Kemampuan menjelaskan sistem komputer; 2. Kemampuan menjelaskan perangkat entri teks; 3. Kemampuan menjelaskan tentang positioning, pointing, drawing.	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> diskusi, tanya jawab, atau kuis, latihan	<u>Bentuk pembelajaran:</u> tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> ceramah, observasi, tanya jawab <u>Estimasi waktu:</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'	-	<u>Teori:</u> Perangkat Entri Komputer 1. Sistem komputer; 2. Perangkat entri teks; 3. Positioning, pointing, drawing. <u>Latihan:</u> Rancangan wireframe.	7,14%
6	1. Mahasiswa memahami memori komputer; 2. Mahasiswa memahami perangkat pemroses komputer; 3. Mahasiswa memahami jaringan komputer.	1. Kemampuan menjelaskan memori komputer; 2. Kemampuan menjelaskan perangkat pemroses komputer; 3. Kemampuan menjelaskan jaringan komputer.	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> diskusi, tanya jawab, atau kuis	<u>Bentuk pembelajaran:</u> tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> ceramah, observasi, tanya jawab <u>Estimasi waktu:</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'	-	<u>Teori:</u> Perangkat Komputer: 1. Memori komputer; 2. Perangkat pemroses komputer; 3. Jaringan komputer. <u>Quiz IMK</u>	7,14%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
7	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami Prinsip Dasar Desain Interaksi; Mahasiswa memahami <i>Persona Development</i>; Mahasiswa memahami <i>Eight Golden Rules of Dialog Design</i>; Mahasiswa memahami fokus desain interkaksi. 	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan menjelaskan Prinsip Dasar Desain Interaksi; Kemampuan menjelaskan <i>Persona Development</i>; Kemampuan menjelaskan <i>Eight Golden Rules of Dialog Design</i>; Kemampuan menjelaskan fokus desain interkaksi. 	<p><u>Kriteria</u> : Ketepatan dan Penguasaan</p> <p><u>Bentuk Penilaian</u> : diskusi, tanya jawab, atau kuis, latihan</p>	<p><u>Bentuk pembelajaran</u>: tatap muka di kelas</p> <p><u>Metode pembelajaran</u>: ceramah, observasi, tanya jawab</p> <p><u>Estimasi waktu</u>: TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p>	-	<p><u>Teori</u>: Prinsip Dasar Desain Interaksi</p> <ol style="list-style-type: none"> Prinsip Dasar Desain Interaksi; <i>Persona Development</i>; <i>Eight Golden Rules of Dialog Design</i>; Fokus desain interkaksi <p><u>Tugas</u>: Secara berkelompok merancang skenario proyek IMK.</p>	7,14%
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						
9	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami definisi dan tujuan ergonomi dalam IMK; Mahasiswa memahami aspek ergonomi dalam IMK. 	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan menjelaskan definisi dan tujuan ergonomi dalam IMK; Kemampuan menjelaskan aspek ergonomi dalam IMK. 	<p><u>Kriteria</u> : Ketepatan dan Penguasaan</p> <p><u>Bentuk Penilaian</u> : diskusi, tanya jawab, atau kuis, latihan</p>	<p><u>Bentuk pembelajaran</u>: tatap muka di kelas</p> <p><u>Metode pembelajaran</u>: ceramah, observasi, tanya jawab</p> <p><u>Estimasi waktu</u>: TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p>	-	<p><u>Teori</u>: Aspek Ergonomi dalam IMK:</p> <ol style="list-style-type: none"> definisi dan tujuan ergonomi dalam IMK; aspek ergonomi dalam IMK. 	7,14%
10	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami Proses Perancangan Interaksi; Mahasiswa memahami Aspek-aspek dalam Perancangan Interaksi; Mahasiswa memahami <i>siklus hidup rekayasa</i>; 	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan menjelaskan Proses Perancangan Interaksi; Kemampuan menjelaskan Aspek-aspek dalam Perancangan Interaksi; Kemampuan menjelaskan siklus hidup rekayasa; 	<p><u>Kriteria</u> : Ketepatan dan Penguasaan</p> <p><u>Bentuk Penilaian</u> :</p>	<p><u>Bentuk pembelajaran</u>: tatap muka di kelas</p> <p><u>Metode pembelajaran</u>: ceramah, observasi, tanya jawab</p>	-	<p><u>Teori</u>: Proses Perancangan Interaksi:</p> <ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami Proses Perancangan Interaksi; 	7,14%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
	4. Mahasiswa memahami persona dan metode penelitian.	4. Kemampuan menjelaskan persona dan metode penelitian.	diskusi, tanya jawab, atau kuis, latihan	<u>Estimasi waktu:</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'		2. Mahasiswa memahami aspek dalam Perancangan Interaksi; 3. Mahasiswa memahami siklus hidup rekayasa; 4. Mahasiswa memahami persona dan metode penelitian. <u>Latihan:</u> Rancangan lanjutan proyek IMK	
11	1. Mahasiswa memahami <i>user-centered design</i> ; 2. Mahasiswa memahami pengelolaan <i>usability requirement</i> terhadap desain IMK;	1. Kemampuan menjelaskan <i>user-centered design</i> ; 2. Kemampuan menjelaskan pengelolaan <i>usability requirement</i> terhadap desain IMK;	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> diskusi, tanya jawab, atau kuis, latihan	<u>Bentuk pembelajaran:</u> tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> ceramah, observasi, tanya jawab <u>Estimasi waktu:</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'	-	<u>Teori:</u> Proses Perancangan Antarmuka: 1. user-centered design; 2. usability requirement <u>Latihan:</u> Memastikan prinsip <i>usability requirements</i> secara <i>user oriented</i> dilakukan terhadap rancangan proyek IMK.	7,14%
12	1. Mahasiswa memahami <i>Task Analysis</i> ; 2. Mahasiswa memahami Desain UI;	1. Kemampuan menjelaskan <i>Task Analysis</i> ; 2. Kemampuan menjelaskan Desain UI;	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u>	<u>Bentuk pembelajaran:</u> tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> ceramah, observasi, tanya jawab	-	<u>Teori:</u> Proses Perancangan Antarmuka: 1. <i>Task Analysis</i> ; 2. Desain UI;	7,14%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
			diskusi, tanya jawab, atau kuis, latihan	Estimasi waktu: TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'		Latihan: Menerapkan <i>task analysis</i> dan prinsip desain UI pada rancangan proyek IMK.	
13	1. Mahasiswa memahami <i>evaluasi antarmuka</i> ; 2. Mahasiswa memahami kriteria evaluasi; 3. Mahasiswa memahami metode evaluasi.	1. Kemampuan menjelaskan <i>evaluasi antarmuka</i> ; 2. Kemampuan menjelaskan kriteria evaluasi; 3. Kemampuan menjelaskan metode evaluasi.	Kriteria : Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian : diskusi, tanya jawab, atau kuis, latihan	Bentuk pembelajaran: tatap muka di kelas Metode pembelajaran: ceramah, observasi, tanya jawab Estimasi waktu: TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'	-	Teori: Evaluasi Antarmuka: 1. Evaluasi antarmuka; 2. Kriteria evaluasi; 3. Metode Evaluasi. Latihan. Lakukan evaluasi antarmuka terhadap rancangan proyek IMK.	7,14%
14	1. Mahasiswa memahami <i>paradigma IMK</i> ; 2. Mahasiswa memahami prinsip usability.	1. Kemampuan menjelaskan <i>paradigma IMK</i> ; 2. Kemampuan menjelaskan prinsip usability.	Kriteria : Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian : diskusi, tanya jawab, atau kuis, latihan	Bentuk pembelajaran: tatap muka di kelas Metode pembelajaran: ceramah, observasi, tanya jawab Estimasi waktu: TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'	-	Teori: Evaluasi Antarmuka: 1. Paradigma IMK 2. Prinsip usability IMK Tugas: Menerapkan prinsip <i>usability</i> pada rancangan proyek IMK.	7,14%
15	1. Mahasiswa dapat mengimplementasikan keseluruhan dasar, prinsip desain IMK ke dalam rancangan Proyek IMK. 2. Mahasiswa memahami masa depan IMK	1. Kemampuan dalam menuangkan prinsip desain IMK ke dalam rancangan proyek IMK. 2. Kemampuan menjelaskan masa depan IMK.	Kriteria : Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian : diskusi, tanya jawab, presentasi	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Ceramah, diskusi, tanya jawab, presentasi Estimasi waktu: TM : 3 x 50'	-	Teori: Penguasaan materi IMK 1. Implementasi prinsip desain IMK kedalam rancangan proyek IMK 2. masa depan IMK. Tugas:	7,14%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
				BM : 3 x 60' BS : 3 x 60' <u>Praktikum</u> : TM : 1 x 100' BM : 1 x 70'		Mahasiswa menguraikan <i>progress</i> Proyek IMK yang telah dirancang secara berkelompok.	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						



**RANCANGAN TUGAS MAHASISWA (RTM)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-
01/F-03**

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Interaksi Manusia Komputer	Kode MK	: INF206
Tugas ke	: 1 - 4	SKS	: 3
Dosen pengampu	: Riny Nurhajati, S.T., M.T.I.	Semester	: 4

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA	
BENTUK TUGAS	
Proyek Disain UI/UX Mobile Apps	
JUDUL TUGAS	
Tugas ini dilaksanakan pada dua sesi berturutan, misalnya pada sesi ke-4 dan ke-7 sebelum UTS, serta sesi ke-12 dan sesi ke-15 sebelum UAS, dimana hasilnya dipresentasikan saat UAS, dengan mengikuti kaidah dari materi yang disampaikan: 1. Sebelum UTS, tatap muka minggu ke-4 hingga ke-7, Rancangan awal proyek antarmuka, wireframe, persona. 2. Sebelum UAS, tatap muka minggu ke-12 hingga ke 15, Menerapkan seluruh proses perancangan beserta teknik dan evaluasi terhadap rancangan proyek antarmuka.	
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
1. Memahami elemen-elemen dasar disain UI/UX 2. Mampu melakukan riset kebutuhan UI/UX 3. Mengetahui metodologi disain UI/UX 4. Mampu membuat disain UI sesuai kaidah disain 5. Mampu membuat disain UX sesuai wireframe UI 6. Mampu mengaplikasikan disain UI/UX sesuai kebutuhan	
DESKRIPSI TUGAS	
1. Membuat rancangan antarmuka sesuai penugasan 2. Membuat rancangan antarmuka dengan berfokus pada user, sesuai antarmuka yang telah dibuat	
METODE Pengerjaan Tugas	
1. Membuat Draft Materi studi kasus, dan menterjemahkan ke dalam bentuk UI Wireframe 2. Membuat UI dan UX disain sesuai permintaan studi kasus	
BENTUK DAN FORMAT LUARAN	

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Latihan, Quiz Individu 2. Tugas Proyek Kelompok
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Substansi tugas yang dibuat (20%) 2. Penyampaian tugas yang dibuat (10%) 3. Kreativitas (10%)
JADWAL PELAKSANAAN
<p>Dilakukan sebelum Ujian Tengah Semester (UTS) dengan rincian:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Progress tugas kelompok dipresentasikan pada saat pertemuan ke-15 2. Tugas kelompok dipresentasikan pada saat UAS pertemuan ke-16
LAIN-LAIN
<p>Satu kelompok kerja terdiri dari 3-4 mahasiswa. Tugas dikerjakan tepat waktu dan tidak ada perpanjangan waktu.</p>
DAFTAR RUJUKAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Human-Computer Interaction 3rd Edition, by Alan Dix (Author), Janet E. Finlay (Author), Gregory D. Abowd (Author), Pearson Publisher, 2020 2. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction 5th Edition, by Helen Sharp (Author), Jennifer Preece (Author), Yvonne Rogers (Author) , Wiley , 2019 3. 101 UX Principles: Actionable Solutions for Product Design Success, 2nd Edition, by Will Grant (Author), Peakt Publisher, 2022

Jenjang/Grade	Angka/Skor	Angka Mutu	Deskripsi / Indikator Kerja
A (Sangat Baik)	A : 90.0 – 100	4	Mahasiswa terlibat sepenuhnya dalam diskusi, bermotivasi tinggi, melakukan persiapan dengan membaca materi sebelumnya, mengajukan gagasan dan pertanyaan substantif serta kritis, juga mendengarkan dan merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain seraya memperlakukan sesama dengan setara dan adil.
	A- : 80.00 – 89.99	3.7	
B (Baik)	B+ : 75.00 – 79.99	3.3	Mahasiswa terlibat sepenuhnya dalam diskusi, mengajukan gagasan dan pertanyaan substantif serta kritis, juga mendengarkan dan merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain.
	B : 70.00 – 74.99	3.0	
	B - : 65.00 – 69.99	2.7	
C (Cukup)	C+ : 60.00 - 64.99	2.3	Mahasiswa mengajukan gagasan dan pertanyaan, mendengarkan dan merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain.
	C : 55.00 – 59.99	2.0	
D (Kurang)	C- : 50.00 – 54.99	1.7	Mahasiswa tidak mengajukan gagasan dan pertanyaan, hanya mendengarkan dan tidak merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain.
	D : 40.00 – 49.99	1	
E (Sangat Kurang / Tidak Lulus)	<40.00	0	Mahasiswa tidak memenuhi kaidah – kaidah yang ditetapkan di atas.