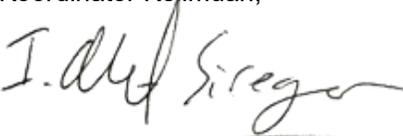
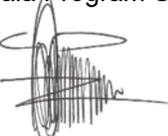




**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Dasar Interaksi Pengguna	Tanggal	: 10 September 2025
Kode MK	: DP304	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2 P (Praktik/Praktikum) : 0	Semester	: 6
Dosen Pengembang RPS,  Dr. Zaki Saptari Saldi	Koordinator Keilmuan,  Ismail Alif Siregar, MA	Kepala Program Studi,  Hari Nugraha, Ph.D	Dekan  Danto Sukmajati, ST., M.Sc., Ph.D

<b>NOMOR TUGAS</b>
T1
<b>BENTUK TUGAS</b>
Tugas individu berupa penulisan esai analitis.
<b>JUDUL TUGAS</b>
Melakukan observasi sederhana untuk mengidentifikasi pola perilaku pengguna.
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>
23-DP-CPMK-0911; 23-DP-CPMK-0921
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
Mahasiswa melakukan observasi secara langsung dan melakukan dokumentasi dari pola perilaku pengguna dalam menggunakan atau berinteraksi dengan produk yang berfungsi sebagai fasilitas publik.
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>
Observasi dan interview.



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
Hasil dokumentasi video dengan narasi yang menjelaskan pola perilaku pengguna
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
Pemahaman konsep dasar perilaku manusia (psikologis, kognitif, afektif, sosial): 30%; Keterkaitan konsep dengan implikasi dalam desain: 30%; Kejelasan argumentasi & contoh kasus nyata: 20%; Kerapihan penulisan, struktur esai, sitasi ilmiah: 20%
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>
Diberikan pada pertemuan ke-2; dikumpulkan pada pertemuan ke 3
<b>LAIN-LAIN</b>
-
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>
Altman, I., & Chemers, M. (1980). Culture and Environment. Cambridge University Press Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design. Rockport

<b>NOMOR TUGAS</b>
T2
<b>BENTUK TUGAS</b>
Tugas individu berupa analisis studi kasus semantika produk dengan desain interaksi
<b>JUDUL TUGAS</b>
Analisis kaitan semantika produk dengan desain interaksi
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>
23-DP-CPMK-0711; 23-DP-CPMK-0911
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
Mahasiswa diminta memilih satu produk sehari-hari (misalnya kursi kerja, botol minum, helm, smartphone, atau alat rumah tangga), selanjutnya dilakukan analisa semantika produk dengan interaksi terhadap penggunaannya
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>
Observasi, uji coba dan analisa hasil



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

Issue/Revisi : A0

<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
Dokumentasi video dan hasil analisa
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
Analisis keterkaitan antara data semantika dan interaksi pengguna: 100%
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>
Diberikan pada pertemuan ke-4; dikumpulkan pada pertemuan ke-7
<b>LAIN-LAIN</b>
-
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>
Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2012). Convivial Toolbox: Generative Research for the Front End of Design. BIS Publishers. (SAN)

<b>NOMOR TUGAS</b>
T3
<b>BENTUK TUGAS</b>
Tugas individu berupa hasil analisa emosional design dalam interaction design
<b>JUDUL TUGAS</b>
Emosional design dalam interaction design
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>
23-DP-CPMK-0711; 23-DP-CPMK-0721; 23-DP-CPMK-0911; 23-DP-CPMK-0921
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
Mahasiswa diminta untuk menganalisis dan merancang sebuah konsep interaksi produk digital (aplikasi mobile atau website) dengan mempertimbangkan prinsip Emotional Design (tingkat visceral, behavioral, dan reflective).
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>
Tahap 1 – Studi Literatur & Observasi: Mahasiswa melakukan studi literatur mengenai teori Emotional Design (Donald Norman) dan mencari contoh penerapannya pada produk digital. Selain itu, mahasiswa melakukan observasi pengalaman pengguna pada aplikasi/website populer (misalnya: aplikasi e-commerce, media sosial, atau aplikasi edukasi).
Tahap 2 – Identifikasi Masalah & Insight Pengguna:

Mahasiswa melakukan mini-survey atau wawancara sederhana (5–10 responden) untuk mengetahui faktor emosional yang muncul saat menggunakan aplikasi tertentu (positif/negatif).

Tahap 3 – Perancangan Konsep:

Berdasarkan hasil studi dan observasi, mahasiswa membuat sketsa user interface (wireframe/mockup) dengan fokus pada peningkatan pengalaman emosional pengguna.

Tahap 4 – Dokumentasi & Refleksi:

Mahasiswa menyusun laporan berisi penjelasan desain, pertimbangan emosional di setiap level (visceral, behavioral, reflective), serta refleksi pembelajaran dari proses pengerjaan.

#### **BENTUK DAN FORMAT LUARAN**

- Laporan Tertulis (format PDF, 8–12 halaman) berisi:
- Visual Desain (wireframe/mockup) dalam format gambar/JPG/PNG atau prototipe sederhana (misalnya dengan Figma/Canva/Adobe XD).
- Presentasi Singkat (5–7 menit) untuk memaparkan hasil kerja kelompok/individu.

#### **INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN**

- Pemahaman Konsep Emotional Design 25%
- Analisis Observasi & Data Pengguna 25%
- Kelengkapan & Kualitas Laporan 25%
- Presentasi & Refleksi 25%

#### **JADWAL PELAKSANAAN**

Diberikan pada pertemuan ke-9; dikumpulkan pada pertemuan ke-12

#### **LAIN-LAIN**

-

#### **DAFTAR RUJUKAN**

Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things*. MIT Press  
Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2012). *Convivial Toolbox: Generative Research for the Front End of Design*. BIS Publishers