







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

**SPT-I/XXX/XXX**

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Interaksi Manusia Komputer	Tanggal	: 19 Oktober 2024
Kode MK	: INF206	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 3 P (Praktik/Praktikum) : 0	Semester	: 4
Dosen Pengembang RPS,  Riny Nurhajati, S.T., M.T.I.	Koordinator Keilmuan,  Mohammad Nasucha, ST., M.Sc., Ph.D.	Kepala Program Studi,  Dr. Ida Nurhaida, M.T.	Dekan,  Danto Sukmajati, S.T., M.Sc., Ph.D.

**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**

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memahami elemen-elemen dasar disain UI/UX</li> <li>2. Mampu melakukan riset kebutuhan UI/UX</li> <li>3. Mengenal metodologi disain UI/UX</li> <li>4. Mampu membuat disain UI sesuai kaidah disain</li> <li>5. Mampu membuat disain UX sesuai wireframe UI</li> <li>6. Mampu mengaplikasikan disain UI/UX sesuai kebutuhan</li> </ol>
DESKRIPSI TUGAS
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat rancangan antarmuka sesuai penugasan</li> <li>2. Membuat rancangan antarmuka dengan berfokus pada user, sesuai antarmuka yang telah dibuat</li> </ol>
METODE Pengerjaan Tugas
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat Draft Materi studi kasus, dan menterjemahkan ke dalam bentuk UI Wireframe</li> <li>2. Membuat UI dan UX disain sesuai permintaan studi kasus</li> </ol>
BENTUK DAN FORMAT LUARAN
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Latihan, Quiz Individu</li> <li>2. Tugas Proyek Kelompok</li> </ol>
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Substansi tugas yang dibuat (20%)</li> <li>2. Penyampaian tugas yang dibuat (10%)</li> <li>3. Kreativitas (10%)</li> </ol>
JADWAL PELAKSANAAN
<p>Dilakukan sebelum Ujian Tengah Semester (UTS) dengan rincian:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Progress tugas kelompok dipresentasikan pada saat pertemuan ke-15</li> <li>2. Tugas kelompok dipresentasikan pada saat UAS pertemuan ke-16</li> </ol>
LAIN-LAIN
<p>Satu kelompok kerja terdiri dari 3-4 mahasiswa. Tugas dikerjakan tepat waktu dan tidak ada perpanjangan waktu.</p>
DAFTAR RUJUKAN



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

**SPT-I/XXX/XXX**

Issue/Revisi : A0

**RANCANGAN TUGAS MAHASISWA**

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.