







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

**S PT-I/03/BP/P0B-
01/F-03**

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Interaksi Manusia Komputer	Tanggal	: 31 Agustus 2023
Kode MK	: SIF108	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2 P (Praktik/Praktikum) : 1	Semester	: 2
Dosen Pengembang RPS,  (Dr. Rufman Iman Akbar Effendi, M.Kom., M.M., IPU)	Koordinator Keilmuan,  (Johannes Hamonangan Siregar, Ph.D)	Kepala Program Studi,  (Chaerul Anwar, S.Kom, MTI)	Dekan  Dr. Ir. Lukas Beladi Sihombing, M.T, MPU, M.ASCE)

NOMOR TUGAS	
1	
BENTUK TUGAS	
Proyek Disain UI/UX Mobile Apps	
JUDUL TUGAS	
Tugas yang diberikan kepada mahasiswa merupakan tugas yang berkenaan dengan materi yang disampaikan;	
<ol style="list-style-type: none"> Sebelum UTS, tatap muka minggu ke-4 hingga ke-6, Paradigma Interaksi Setelah UTS, tatap muka minggu ke-12 hingga ke 14, Sprint Disain, Wireframe, UX Interaction 	
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)	
23-SIF-SCPMK-0931	Memahami dasar-dasar pengembangan antar muka pengguna
23-SIF-SCPMK-0941	Memahami Konsep dan Perkembangan Interaksi Manusia Komputer
23-SIF-SCPMK-0942	Menganalisis jenis dan gaya Interaksi Manusia Komputer
23-SIF-SCPMK-0943	Menjelaskan dan memperbandingkan perkembangan perangkat interaksi
23-SIF-SCPMK-0944	Mengevaluasi perkembangan interaksi dari sisi kesejahteraan manusia

23-SIF-SCPMK-0945	Menerapkan Proses Reka Bentuk
23-SIF-SCPMK-0946	Menganalisis, mengevaluasi dan menyusun Kebutuhan Pengguna
23-SIF-SCPMK-0947	Membangun rencana penelitian pengalaman pengguna
DESKRIPSI TUGAS	
<ul style="list-style-type: none"> - Membuat disain UI sesuai penugasan - Membuat disain UX sesuai UI yang sudah dibuat 	
METODE Pengerjaan Tugas	
<ol style="list-style-type: none"> 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	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Proyek Kelompok 2. Proyek Individu 	
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN	
Ketepatan dalam menganalisa SPL dan penggunaan metoda penyelesaian.	
Ketepatan dalam menyelesaikan soal SPL	
JADWAL PELAKSANAAN	
Tugas mandiri (bobot 30%)	
LAIN-LAIN	
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 	