



INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM SURABAYA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMASI
PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Desain Interaksi Pengguna	SEA2113	Rekayasa Perangkat Lunak	T=3	P=0	3	27 Maret 2018
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	Dewi Rahmawati, S.Kom., M.Kom.		Dewi Rahmawati, S.Kom., M.Kom.		Fidi Wincoko Putro, S.S.T., M.Kom.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI					
	<p>[S3] Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan pancasila.</p> <p>[S9] Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya masing – masing.</p> <p>[KU1] Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.</p> <p>[KU3] mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data</p> <p>[KU5] mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data</p> <p>[KU9] mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi</p> <p>mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data</p> <p>[P]</p>					
	CPMK					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu merancang antarmuka perangkat lunak yang sesuai dengan prinsip User Interface (UI) 2. Mengetahui tren-tren desain UI yang terkini 						

Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer merupakan materi fundamental di Informatika. Interaksi Manusia dan Komputer merupakan mata kuliah yang mengajarkan mahasiswa tentang bagaimana Interaksi Manusia Komputer serta perannya dalam mewujudkan perangkat lunak yang tepat dan bermanfaat bagi user-nya. Dalam mata kuliah ini juga disampaikan tentang tahap-tahap dalam proses perancangan antarmuka pengguna (User Interface/UI) serta tren-tren desain UI yang terkini. Pada perkuliahan ini akan membekali mahasiswa informatika berfikir analitis dan logis.
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan IMK 2. Karakteristik GUI dan Web UI 3. Perancangan antarmuka 4. Perancangan antarmuka game
Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Valverde R, 2011. Principles Of Human Computer Interaction, Lambert Academic Publishing. 2. Galitz, Wilbert O. 2007. The Essential Guide to UI Design. Third Edition. 3. Ballard, Barbara. 2007. Designing the Mobile User Experience. Little Springs Design, Inc., USA. 4. Kalbach, James. 2007. Designing Web Navigation. O'Reilly. 5. Jenny Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp. 2002. Interaction Design_beyond Human-Computer –Interaction, J. Wiley & Sons <p>Pendukung :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Heim, S. 2007, The Resonant Interface HCI Foundations for interaction design, Addison Wesley. 2. Coninx, Karin., et al. 2006. Task Models and Diagrams for UI Design. Springer. 3. Fox, Brent. 2005. Game Interface Design. Thompson Course Technology. 4. Cohen, Michael H., et al. 2004. Voice UI Design. Addison Wesley. 5. Welie, martijn van. 2001. Task-based UI Design. SIKS Disertation Series No. 2001-6.
Dosen Pengampu	Dewi Rahmawati, S.Kom., M.Kom.
Matakuliah syarat	Tidak ada

Mg Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk, Metode Pembelajaran, dan Penugasan Mahasiswa [Media & Sumber belajar] [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mampu menjelaskan perlunya mempelajari interaksi manusia dan komputer dan memahami karakteristik GUI dan Web UI.	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan pengertian tentang interaksi manusia dan komputer • Ketepatan menjelaskan karakteristik GUI dan Web UI 	Kriteria: Rabrik kriteria grading Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan makalah • Presentasi 	Kuliah: Diskusi, [TM : 1 x (3 x 50")] Tugas -1: Menyusun ringkasan dalam bentuk makalah tentang interaksi manusia dan komputer. [BT+BM: (1+1) x (3 x 60")] [Media & sumber belajar] eLearning	Pengenalan IMK Karakteristik GUI dan Web UI	5
	Mampu menjelaskan dan mengimplementasikan metode dalam merancang antar muka	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan metode dalam merancang antarmuka • Ketepatan mengimplementasikan metode dalam merancang antarmuka 			Metode perancangan antar muka	
2	Mampu mendefinisikan karakteristik pengguna	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan karakteristik pengguna 	Kriteria: Rabrik kriteria grading Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan makalah • Presentasi 	Kuliah: Diskusi, [TM : 1 x (3 x 50")] Tugas -2: Menyusun ringkasan dalam bentuk makalah tentang karakteristik pengguna. [BT+BM: (1+1) x (3 x 60")] [Media & sumber belajar]	Proses desain UI . Step 1 : memahami pengguna / klien.	5

				eLearning		
3	Mampu memodelkan tugas pengguna	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tugas pengguna 	Kriteria: Rabrik kriteria grading Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan makalah Presentasi 	Kuliah: Diskusi, [TM : 1 x (3 x 50")] Tugas -3: Menyusun ringkasan dalam bentuk makalah tentang tugas pengguna. [BT+BM: (1+1) x (3 x 60")] [Media & sumber belajar] eLearning	Proses desain UI Step 2 : Memahami fungsi bisnis	5
4	Mampu menerapkan prinsip UI	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan prinsip UI 	Kriteria: Rabrik kriteria grading Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan makalah Presentasi 	Kuliah: Diskusi, [TM : 1 x (3 x 50")] Tugas -4: Menyusun ringkasan dalam bentuk makalah tentang prinsip UI. [BT+BM: (1+1) x (3 x 60")] [Media & sumber belajar] eLearning	Proses desain UI Step 3 : memahami prinsip-prinsip desain UI dan layar yang baik.	5
5	Mampu merancang struktur menu	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan Struktur menu 	Kriteria: Rabrik kriteria grading Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan makalah Presentasi 	Kuliah: Diskusi, [TM : 1 x (3 x 50")] Tugas -5: Menyusun ringkasan dalam bentuk makalah tentang struktur menu dan windows . [BT+BM: (1+1) x (3 x 60")] [Media & sumber belajar] eLearning	Proses desain UI Step 4 : Membangun menu system dan skema navigasi.	5
	Mampu memilih dan merancang windows	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan cara memilih dan merancang windows 			Proses desain UI Step 5 : Memilih tipe windows.	

6	Mampu memahami karakteristik setiap perangkat interaksi sehingga dapat menerapkannya dalam desain UI	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan karakteristik perangkat interaksi • Ketepatan menerapkan perangkat interaksi kedalam desain UI 	Kriteria: Rabrik kriteria grading Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan makalah • Presentasi 	Kuliah: Diskusi, [TM : 1 x (3 x 50")] Tugas -6: Menyusun ringkasan dalam bentuk makalah tentang karakteristik setiap perangkat interaksi dan menerapkannya dalam desain UI . [BT+BM: (1+1) x (3 x 60")] [Media & sumber belajar] eLearning	Proses desain UI Step 6: memilih perangkat interaksi yang tepat	5
7	Mampu memilih dan menerapkan screen-based controls yang tepat dengan kebutuhan	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan memilih screen based controls yang tepat dengan kebutuhan • Ketepatan menerapkan screen based controls yang tepat dengan kebutuhan 	Kriteria: Rabrik kriteria grading Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan makalah • Presentasi 	Kuliah: Diskusi, [TM : 1 x (3 x 50")] Tugas -7: Menyusun ringkasan dalam bentuk makalah tentang cara memilih dan menerapkan screen based controls yang sesuai dengan kebutuhan. [BT+BM: (1+1) x (3 x 60")] [Media & sumber belajar] eLearning	Proses desain UI Step 7 : memilih screen based controls yang tepat	5
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester					
9	Mampu merancang teks dan pesan	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan merancang teks dan pesan. 	Kriteria: Rabrik kriteria grading Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan makalah • Presentasi 	Kuliah: Diskusi, [TM : 1 x (3 x 50")] Tugas -8: Menyusun ringkasan dalam bentuk makalah tentang	Proses desain UI Step 8 : Menuliskan teks dan pesan dengan jelas.	10

				merancang teks dan pesan . [BT+BM: (1+1) x (3 x 60'')] [Media & sumber belajar] eLearning		
10	Mampu merancang feedback, guidance, dan assistance dengan efektif.	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan merancang feedback, guidance, dan assistance dengan efektif 	Kriteria: Rabrik kriteria grading Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan makalah Presentasi 	Kuliah: Diskusi, [TM : 1 x (3 x 50'')] Tugas -9: Menyusun ringkasan dalam bentuk makalah tentang konsep perancangan feedback, guidance, dan assistance . [BT+BM: (1+1) x (3 x 60'')] [Media & sumber belajar] eLearning	Proses desain UI Step 9 : memberikan <i>feedback, guidance,</i> dan <i>assistance</i> dengan efektif.	10
11	Mampu menerapkan dan merancang antarmuka sesuai dengan tahap yang telah dipelajari.	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menerapkan dan merancang antarmuka sesuai tahap yang telah dipelajari. 	Kriteria: Rabrik kriteria grading Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan makalah Presentasi 	Kuliah: Diskusi, [TM : 1 x (3 x 50'')] Tugas -10: Menyusun ringkasan dalam bentuk makalah tentang konsep perancangan feedback, guidance, dan assistance . [BT+BM: (1+1) x (3 x 60'')] [Media & sumber belajar] eLearning	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan IMK Karakteristik GUI dan Web UI Proses desain UI step 1 - 9 	10
12	Mampu menerapkan	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan 	Kriteria:	Kuliah:	Proses desain UI	10

	internasionalisasi dan aksesibilitas	menerapkan internasionalisasi dan aksesibilitas	Rabrik kriteria grading Bentuk non-test:	Diskusi, [TM : 1 x (3 x 50")] Tugas -11: Menyusun ringkasan dalam bentuk makalah tentang penerapan internasionalisasi, aksesibilitas, graphics, icons, images dan warna . [BT+BM: (1+1) x (3 x 60")] [Media & sumber belajar] eLearning	Step 10 : menerapkan internasionalisasi dan aksesibilitas.	
	Mampu menerapkan Graphics, Icons, Images, dan warna yang sesuai dengan kebutuhan.	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menerapkan graphics, icons, images, dan warna yang sesuai dengan kebutuhan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tulisan makalah • Presentasi 		Proses desain UI Step 11 dan 12: menggunakan graphics, icons, images, dan warna.	
13	Mampu merancang organisasi dan susunan layout windows dan halaman	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan merancang organisasi dan susunan layout windows dan halaman. 	Kriteria: Rabrik kriteria grading Bentuk non-test:	Kuliah: Diskusi, [TM : 1 x (3 x 50")] Tugas -12: Menyusun ringkasan dalam bentuk makalah tentang perancangan organisasi, susunan layout windows dan halaman , dan evaluasi desain UI yang telah dirancang. [BT+BM: (1+1) x (3 x 60")] [Media & sumber belajar] eLearning	Proses desain UI Step 13 : pengorganisasian dan penyusunan layout windows dan halaman.	5
	Mampu mengevaluasi desain UI yang telah dirancang.	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan mengevaluasi desain UI yang telah dirancang. 			Proses desain UI Step 14 : Testing	
14	Mampu merancang antarmuka berbasis web dan perangkat bergerak (mobile device)	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan merancang antarmuka berbasis web dan mobile device 	Kriteria: Rabrik kriteria grading Bentuk non-test:	Kuliah: Diskusi, [TM : 1 x (3 x 50")] Tugas -13: Menyusun ringkasan dalam bentuk makalah tentang perancangan antarmuka	Desain UI berbasis web dan perangkat bergerak	10
	Mampu merancang antarmuka UI untuk	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan merancang 			Desain antarmuka game	

	aplikasi game	antarmuka UI untuk aplikasi game		berbasis web, mobile device dan aplikasi game. [BT+BM: (1+1) x (3 x 60'')] [Media & sumber belajar] eLearning		
15	Mampu menjelaskan, merepresentasikan, bekerjasama dalam tim dan merancang	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan, merepresentasikan, bekerjasama dalam tim dan merancang. 	Kriteria: Rabrik kriteria grading Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan makalah Presentasi 	Kuliah: Diskusi, [TM : 1 x (3 x 50'')] Tugas -14: Menyusun laporan, dan merepresentasikan semua materi kuliah . [BT+BM: (1+1) x (3 x 60'')] [Media & sumber belajar] eLearning	Persentase tugas besar dari setiap kelompok	10
	Mampu mengumpulkan, memilah, menyusun, dan menguraikan kembali inti materi kuliah.	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan mengumpulkan, memilah, menyusun, dan menguraikan kembali inti materi kuliah. 			Seluruh materi perkuliahan	
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Tengah Semester					

Catatan :

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. Kreteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
6. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.

Catatan tambahan:

(1). Bobot SKS (P = Praktek; T= Teori).

(2). TM: Tatap Muka; BT: Beban Tugas; BM: Belajar Mandiri.

(3). 1 sks = (50' TM + 50' PT + 60' BM)/Minggu

(4). Simbol-simbol elemen KKNI pada CPL-Prodi: S = Sikap; KU = Ketrampilan Umum; KK = Ketrampilan Khusus; P = Pengetahuan

