

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

CSG2C3

Interaksi Manusia dan Komputer



Disusun oleh:

Mira Kania Sabariah

Veronikha Effendy

PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS INFORMATIKA

TELKOM UNIVERSITY

LEMBAR PENGESAHAN

Rencana Pembelajaran Semester (RPS) ini telah disahkan untuk mata kuliah sbb:

Kode Mata Kuliah : CSG2C3

Nama Mata Kuliah : Interaksi Manusia dan Komputer

Mengetahui

Kaprodi S1 Teknik Informatika

Arif Bijaksana Ph.D
NIP.03650312-4

Bandung, Juli 2015

Menyetujui

Ketua KK System Information and Data
Engginering

Shaufiah, MT
NIP. 06820332-1

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI	iii
A. PROFIL MATA KULIAH.....	1
B. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)	3
C. RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	11
D. RANCANGAN TUGAS	11
E. PENILAIAN DENGAN RUBRIK	28
F. PENENTUAN NILAI AKHIR MATA KULIAH	29

A. PROFIL MATA KULIAH

IDENTITAS MATA KULIAH

Nama Mata Kuliah	:	Interaksi Manusia dan Komputer	
Kode Mata Kuliah	:	CSG2C3	
SKS	:	3	
Jenis	:	MK Wajib	
Jam pelaksanaan	:	Tatap muka di kelas	= 3 x 60menit per minggu
		Tutorial/ responsi	= 1 x 60menit per minggu
Semester / Tingkat	:	3(tiga)/2(dua)	
Pre-requisite	:	Rekayasa Perangkat Lunak	
Co-requisite	:	Tugas Akhir	
Bidang Kajian	:	Human Computer Interaction (Software Engineering, Information System)	

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

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.

DAFTAR PUSTAKA

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
6. Heim, S. 2007, *The Resonant Interface HCI Foundations for interaction design*, Addison Wesley.
7. Coninx, Karin., et al. 2006. *Task Models and Diagrams for UI Design*. Springer.
8. Fox, Brent. 2005. *Game Interface Design*. Thompson Course Technology.
9. Cohen, Michael H., et al. 2004. *Voice UI Design*. Addison Wesley.
10. Welie, martijn van. 2001. *Task-based UI Design*. SIKS Disertation Series No. 2001-6.

B. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

(1) Pertemuan Ke	(2) Kemampuan Akhir yang Diharapkan	(3) Bahan Kajian (Materi Ajar)	(4) Bentuk Pembelajaran	(5) Kriteria (Indikator) Penilaian	(6) Bobot Nilai
1	Mampu menjelaskan perlunya mempelajari Interaksi Manusia dan Komputer dan memahami karakteristik GUI dan Web UI	Pengenalan IMK - Definisi UI dan UX - Pentingnya desain UI yang baik - Usability Karakteristik GUI dan Web UI - Interaction Framework - Interaction Style - Karakteristik GUI dan Web UI	- Ceramah - Diskusi kelas - Self-directed learning - Project-based learning	- Kelengkapan penjelasan - Kebenaran penjelasan - Kebenaran identifikasi	5%
2	Mampu menjelaskan dan mengimplementasikan metode dalam merancang User Interface	Metode perancangan User Interface - User Center Design - Goal Directed Design	- Ceramah - Diskusi kelas - Self-directed learning - Praktikum		
3	Mampu mendefinisikan Karakteristik Pengguna	Proses Desain UI Step 1 Memahami Pengguna/ Klien: - Mengenali Pengguna - Karakteristik Pengguna	- Ceramah - Self-directed learning - Diskusi kelompok kecil (topik tugas besar) - Praktikum - Project-based learning (Step 1)		
4-5	Mampu memodelkan Task	Proses Desain UI Step 2 Memahami	- Ceramah		

(1) Pertemuan Ke	(2) Kemampuan Akhir yang Diharapkan	(3) Bahan Kajian (Materi Ajar)	(4) Bentuk Pembelajaran	(5) Kriteria (Indikator) Penilaian	(6) Bobot Nilai
	Pengguna	Fungsi Bisnis: - Definisi bisnis dan analisis kebutuhan. - Menentukan fungsi-fungsi bisnis dasar. - Desain standar atau panduan gaya (style guide). - Kebutuhan pelatihan dan dokumentasi sistem.	- Self-directed learning - Diskusi kelompok kecil (topik tugas besar) - Praktikum - Project-based learning (Step 2)		
6	Mampu menerapkan prinsip UI	Proses Desain UI Step 3 Memahami prinsip-prinsip desain UI dan layar yang baik: - 3 prinsip dasar UI - Panduan perancangan antarmuka	- Ceramah - Self-directed learning - Diskusi kelompok kecil (topik tugas besar) - Praktikum - Project-based learning (Step 3)		
7	Mampu merancang struktur menu	Proses Desain UI Step 4 Membangun menu sistem dan skema navigasi: - Struktur dan fungsi menu - Isi menu - Format menu - Penyusunan frase dalam menu - Penentuan pilihan-pilihan menu - Navigasi website - Jenis-jenis menu grafis	- Ceramah - Diskusi kelompok kecil (topik tugas besar) - Praktikum - Project-based learning (Step 4)		

(1) Pertemuan Ke	(2) Kemampuan Akhir yang Diharapkan	(3) Bahan Kajian (Materi Ajar)	(4) Bentuk Pembelajaran	(5) Kriteria (Indikator) Penilaian	(6) Bobot Nilai
8	Mampu memilih dan merancang windows	Proses Desain UI Step 5 Memilih tipe windows yang tepat: - Karakteristik windows - Komponen-komponen sebuah windows - Gaya penampilan windows - Tipe-tipe windows - Pengaturan fungsi windows - Web dan browser	- Ceramah - Self-directed learning - Diskusi kelompok kecil (topik tugas besar) - Praktikum - Project-based learning (Step 5)		
9	Mampu memahami karakteristik setiap perangkat interaksi sehingga dapat menerapkannya dalam desain UI	Proses Desain UI Step 6 Memilih perangkat interaksi yang tepat: - Perangkat input - Perangkat output	- Ceramah - Self-directed learning - Diskusi kelompok kecil (topik tugas besar) - Praktikum - Project-based learning (Step 6)		
10-11	Mampu memilih dan menerapkan <i>screen-based controls</i> yang tepat dengan kebutuhan	Proses Desain UI Step 7 Memilih <i>screen-based controls</i> yang tepat: - <i>Operable controls</i> - <i>Text entry/ read-only controls</i> - <i>Selection controls</i> - <i>Other operable controls</i> - <i>Custom controls</i> - <i>Presentation controls</i>	- Ceramah - Self-directed learning - Diskusi kelompok kecil (topik tugas besar) - Praktikum - Project-based learning (Step 7)		

(1) Pertemuan Ke	(2) Kemampuan Akhir yang Diharapkan	(3) Bahan Kajian (Materi Ajar)	(4) Bentuk Pembelajaran	(5) Kriteria (Indikator) Penilaian	(6) Bobot Nilai
		- Memilih kontrol yang tepat			
12	Mampu merancang teks dan pesan	Proses Desain UI Step 8 Menuliskan teks dan pesan dengan jelas: - Kata, kalimat, pesan, dan teks - Isi dan teks dalam halaman web	- Ceramah - Self-directed learning - Diskusi kelompok kecil (topik tugas besar) - Praktikum - Project-based learning (Step 8)		
13	Mampu merancang <i>feedback, guidance</i> , dan <i>assistance</i> dengan efektif	Proses Desain UI Step 9 Memberikan <i>feedback, guidance</i> , dan <i>assistance</i> dengan efektif: - Menyediakan <i>feedback</i> dengan tepat - <i>Guidance</i> dan <i>assistance</i>	- Ceramah - Self-directed learning - Diskusi kelompok kecil (topik tugas besar) - Praktikum - Project-based learning (Step 9)		
14	Mampu menerapkan dan merancang antarmuka sesuai dengan tahap yang telah dipelajari	Seluruh materi yang telah diajarkan mencakup: - <i>User Interface</i> (UI) serta karakteristik UI yang tepat untuk setiap aplikasi - Proses desain UI untuk menghasilkan UI yang berkualitas - Tren-tren desain UI yang terkini	- Quiz	- Kebenaran penjelasan - Kelengkapan penjelasan	5%
UTS	Mampu menerapkan dan	- Pengenalan IMK	- Ujian	- Kebenaran	30%

(1) Pertemuan Ke	(2) Kemampuan Akhir yang Diharapkan	(3) Bahan Kajian (Materi Ajar)	(4) Bentuk Pembelajaran	(5) Kriteria (Indikator) Penilaian	(6) Bobot Nilai
15-16	merancang antarmuka sesuai dengan tahap yang telah dipelajari	- Karakteristik GUI dan Web UI - Proses Desain UI step 1 – 9		penjelasan - Kelengkapan penjelasan	
17	Mampu menerapkan internalisationalisasi dan aksesibilitas	Proses Desain UI Step 10 Menerapkan internasionalisasi dan aksesibilitas: - Pertimbangan internasional - Aksesibilitas	- Ceramah - Self-directed learning - Diskusi kelompok kecil (topik tugas besar) - Praktikum - Project-based learning (Step 10)	-	
18	Mampu menerapkan <i>Graphics, Icons, Images & Warna</i> yang sesuai dengan kebutuhan	Proses Desain UI Step 11 & 12 Menggunakan <i>Graphics, Icons, Images & Warna</i> : - Icons & graphics - Multimedia - Penggunaan warna - Masalah yang mungkin muncul dengan warna - Warna dan penglihatan manusia - Pemilihan warna - Penggunaan warna yang harus dihindari	- Ceramah - Self-directed learning - Diskusi kelompok kecil (topik tugas besar) - Praktikum - Project-based learning (Step 11 & 12)		
19	Mampu merancang organisasi dan susunan layout windows dan	Proses Desain UI Step 13 Pengorganisasian dan Penyusunan layout windows dan halaman:	- Ceramah - Self-directed learning - Diskusi kelompok kecil		

(1) Pertemuan Ke	(2) Kemampuan Akhir yang Diharapkan	(3) Bahan Kajian (Materi Ajar)	(4) Bentuk Pembelajaran	(5) Kriteria (Indikator) Penilaian	(6) Bobot Nilai
	halaman	- Pengorganisasian dan penyusunan layout layar - Contoh layar	(topik tugas besar) - Praktikum - Project-based learning (Step 13)		
20-21	Mampu mengevaluasi desain UI yang telah dirancang	Proses Desain UI Step 14 <i>Testing</i> : - Evaluasi Usability - Evaluasi Heuristik - Walk-through - Web Accessibility - Usability Testing	- Ceramah - Self-directed learning - Diskusi kelompok kecil (topik tugas besar) - Praktikum - Project-based learning (Step 14)		
22-23	Mampu merancang antarmuka berbasis web dan perangkat bergerak (<i>mobile device</i>)	Desain UI berbasis web dan perangkat bergerak: - Web dan perangkat bergerak - Pemilihan teknologi aplikasi - Prinsip desain web dan mobile - Pola desain UI web dan mobile	- Ceramah - Self-directed learning - Diskusi kelompok kecil (topik tugas besar) - Praktikum - Project-based learning (UI berbasis web dan perangkat bergerak)		
24	Mampu merancang antarmuka UI untuk aplikasi game	Desain antarmuka game: - Perencanaan aliran menu - Kebutuhan teknis dan trik - Penggunaan animasi - Pembuatan mockup yang interaktif	- Ceramah - Self-directed learning - Diskusi kelompok kecil (topik tugas besar) - Praktikum - Project-based learning		

(1) Pertemuan Ke	(2) Kemampuan Akhir yang Diharapkan	(3) Bahan Kajian (Materi Ajar)	(4) Bentuk Pembelajaran	(5) Kriteria (Indikator) Penilaian	(6) Bobot Nilai
			(game)		
25-27	Mampu menjelaskan, mempresentasikan, bekerjasama dalam tim, dan merancang	Persentasi Tugas Besar dari setiap kelompok	- Ceramah - Diskusi	- Kelengkapan penjelasan - Kebenaran penjelasan - Tingkat komunikatif presentasi	35%
28	Mampu mengumpulkan, memilah, menyusun, dan menguraikan kembali inti materi kuliah.	Seluruh materi perkuliahan	- Quiz	- Kelengkapan penjelasan - Kebenaran penjelasan - Kebenaran identifikasi	5%
UAS	Mahasiswa/i mampu menjelaskan, membandingkan dan menganalisis	- Proses Desain UI Step 10 – 14 - Desain UI berbasis web dan perangkat bergerak - Desain antarmuka game	- Ujian	- Kebenaran penjelasan - Kelengkapan penejelasan	30%

C. RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA

Berdasarkan RPS, pada bagian “Strategi Pembelajaran” terdapat metode–metode atau strategi yang akan digunakan oleh dosen dalam rangka membangun pembelajaran inovatif, termasuk meningkatkan keaktifan mahasiswa secara sadar untuk belajar mandiri (*Student Center Learning*). Pada bagian ini, metode–metode atau strategi–strategi yang dirancang tersebut dijelaskan lebih teknis bagaimana pelaksanaannya.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan : Mahasiswa/i mampu memahami perlunya mempelajari Interaksi Manusia dan Komputer	
Nama Kajian : Pengenalan IMK	
Nama Strategi : - <i>self-directed learning</i> (Usability & Karakteristik GUI dan Web UI) - <i>project-based learning</i> (Karakteristik GUI dan Web UI)	
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode) : 1 (satu)	
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran:	
Mahasiswa diminta untuk mencari pengalaman belajar dengan mengumpulkan materi tentang sejarah IMK. Dosen berperan sebagai fasilitator untuk memberikan arahan, bimbingan dan konfirmasi terhadap kemajuan belajar mahasiswa secara individual. Mahasiswa dalam kelompok mendiskusikan definisi UI dan UX dalam desain antarmuka. Selanjutnya, mahasiswa mempersentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas. Dosen memberikan komentar dan masukan terhadap presentasi mahasiswa.	
Mahasiswa diminta untuk mencari pengalaman belajar dengan mengumpulkan materi tentang Karakteristik GUI dan Web UI. Dosen berperan sebagai fasilitator untuk memberikan arahan, bimbingan dan konfirmasi terhadap kemajuan belajar mahasiswa secara individual. Mahasiswa mengerjakan tugas (berupa proyek) berupa analisis GUI/ web UI, kemudian mahasiswa harus bisa menunjukkan kinerja dan mempertanggung jawabkan hasil kerjanya di kelas. Dosen merancang tugas (berupa proyek) yang sistematis agar mahasiswa dapat belajar dan memperoleh pengetahuan serta ketrampilan melalui proses pencarian/ penggalan (inquiry) yang terstruktur dan kompleks.	
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Dosen memberikan ceramah tentang definisi UI dan UX, serta pentingnya desain UI yang baik.	Mahasiswa mendengarkan dan dapat berperan aktif dalam diskusi tentang definisi UI dan UX, serta pentingnya desain UI yang baik.
Dosen memberikan gambaran tentang karakteristik GUI dan web UI, kemudian memberikan tugas bagi mahasiswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber (terutama Internet) tentang karakteristik GUI dan web UI.	Mahasiswa dalam kelompok menganalisis GUI/ Web UI yang telah ditentukan, mengenali karakteristiknya, kemudian mempresentasikannya di depan kelas.
Dosen memberikan tugas (berupa proyek) bagi mahasiswa untuk menganalisis GUI/ Web UI tertentu dalam kelompok dan mengenali karakteristiknya.	Mahasiswa dalam kelompok memberikan penilaian terhadap presentasi kelompok lain tentang karakteristik GUI/ web UI dan analisisnya.
Dosen mendengarkan presentasi serta memberikan komentar dan masukan terhadap presentasi mahasiswa tentang karakteristik GUI dan web UI pada studi kasus yang dianalisisnya.	Mahasiswa dalam kelompok-kelompok mengerjakan tugas tentang <i>usability and</i>

	<i>user experience.</i>
--	-------------------------

Kemampuan Akhir yang Diharapkan : Mahasiswa/i mampu Mampu menjelaskan dan mengimplementasikan metode dalam merancang User Interface	
Nama Kajian : Metode perancangan User Interface	
Nama Strategi : - <i>self directed learning</i>	
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode) : 2 (dua)	
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran: Mahasiswa diminta untuk mencari pengalaman belajar dengan mengumpulkan materi tentang metode perancangan <i>User Interface</i> . Dosen berperan sebagai fasilitator untuk memberikan arahan, bimbingan dan konfirmasi terhadap kemajuan belajar mahasiswa secara individual.	
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Dosen memberikan gambaran tentang metode-metode yang berkaitan dengan perancangan <i>User Interface</i> .	Mahasiswa mencari informasi dari berbagai sumber (terutama Internet) tentang metode-metode yang berkaitan dengan perancangan <i>User Interface</i> .

Kemampuan Akhir yang Diharapkan : Mahasiswa/i Mampu mendefinisikan Karakteristik Pengguna dari aplikasi yang akan dibangun.	
Nama Kajian : Proses Desain UI Step 1: Memahami Pengguna/ Klien	
Nama Strategi : - <i>project-based learning</i> - <i>Self-directed learning</i>	
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode) : 3 (tiga)	
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran: Mahasiswa dalam kelompok diberikan topik tertentu (tugas besar), berupa desain UI untuk aplikasi tertentu. Topik tersebut akan dibahas dan dikerjakan secara bertahap hingga akhir semester, sesuai dengan materi yang disampaikan. Pada tahap 1, mahasiswa diminta memahami pengguna/ klien dari aplikasi yang akan didesain UI-nya. Mahasiswa dalam kelompok mendiskusikan berbagai metode untuk memahami pengguna/ klien, serta menentukan metode yang tepat untuk diterapkan dalam pengerjaan Tugas Besar-nya.	
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Dosen memberikan ceramah tentang Proses Desain UI Step 1: Memahami Pengguna/ Klien. Dosen merancang topik tugas besar dan menyampaikannya kepada mahasiswa dalam	Mahasiswa mendengarkan dan dapat berperan aktif dalam diskusi tentang proses desain UI step 1: Memahami Pengguna/ Klien.

kelompok-kelompok. Dosen memberikan penilaian pada laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok mahasiswa setiap akhir tahap desain UI.	Mahasiswa dalam kelompok menerapkan metode-metode yang sudah dipelajari untuk memahami pengguna/ klien. Mahasiswa menuliskan hasil diskusi dan penerapan metode tersebut dalam laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok di akhir tahap desain UI 1.
---	---

Kemampuan Akhir yang Diharapkan : Mahasiswa/i mampu memodelkan Task Pengguna.	
Nama Kajian : Proses Desain UI Step 2: Memahami Fungsi Bisnis	
Nama Strategi : - <i>Self-directed learning</i> - <i>project-based learning</i>	
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode) : 4,5 (empat,lima)	
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran:	
Mahasiswa dalam kelompok diberikan topik tertentu (tugas besar), berupa desain UI untuk aplikasi tertentu. Topik tersebut akan dibahas dan dikerjakan secara bertahap hingga akhir semester, sesuai dengan materi yang disampaikan. Pada tahap 2, mahasiswa diminta memahami fungsi bisnis dari aplikasi yang akan didesain UI-nya.	
Mahasiswa dalam kelompok mendiskusikan berbagai metode untuk memahami fungsi bisnis, serta menentukan metode yang tepat untuk diterapkan dalam pengerjaan Tugas Besar-nya.	
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Dosen memberikan ceramah tentang Proses Desain UI Step 2: Memahami Fungsi Bisnis. Dosen merancang topik tugas besar dan menyampaikannya kepada mahasiswa dalam kelompok-kelompok. Dosen memberikan penilaian pada laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok mahasiswa setiap akhir tahap desain UI.	Mahasiswa mendengarkan dan dapat berperan aktif dalam diskusi tentang proses desain UI step 2: Memahami Fungsi Bisnis. Mahasiswa dalam kelompok menerapkan metode-metode yang sudah dipelajari untuk memahami fungsi bisnis. Mahasiswa menuliskan hasil diskusi dan penerapan metode tersebut dalam laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok di akhir tahap desain UI 2.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	: Mahasiswa/i mampu menerapkan prinsip UI.
Nama Kajian	: Proses Desain UI Step 3: Memahami Prinsip Desain UI dan layar yang baik
Nama Strategi	: - <i>Self-directed learning</i> - <i>project-based learning</i>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	: 6 (Enam)
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran:	
Mahasiswa dalam kelompok diberikan topik tertentu (tugas besar), berupa desain UI untuk aplikasi tertentu. Topik tersebut akan dibahas dan dikerjakan secara bertahap hingga akhir semester, sesuai dengan materi yang disampaikan. Pada tahap 3, mahasiswa diminta memahami prinsip-prinsip desain UI dan layar yang baik.	
Mahasiswa dalam kelompok mendiskusikan berbagai prinsip-prinsip desain UI dan layar yang baik, serta menentukan metode yang tepat untuk menerapkannya dalam pengerjaan Tugas Besar-nya.	
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Dosen memberikan ceramah tentang Proses Desain UI Step 3: Memahami Prinsip-prinsip Desain UI dan Layar yang Baik. Dosen merancang topik tugas besar dan menyampaikannya kepada mahasiswa dalam kelompok-kelompok. Dosen memberikan penilaian pada laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok mahasiswa setiap akhir tahap desain UI.	Mahasiswa mendengarkan dan dapat berperan aktif dalam diskusi tentang proses desain UI step 3: Memahami Prinsip-prinsip Desain UI dan Layar yang Baik. Mahasiswa dalam kelompok mendiskusikan prinsip-prinsip desain UI dan layar yang baik, serta implementasinya dalam desain UI pada studi kasus Tugas Besarnya. Mahasiswa menuliskan hasil diskusi dan penerapan prinsip-prinsip tersebut dalam laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok di akhir tahap desain UI 3.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	: Mahasiswa/i merancang menu sistem dan skema navigasi.
Nama Kajian	: Proses Desain UI Step 4: Membangun Menu Sistem dan Skema Navigasi
Nama Strategi	: - <i>self-directed learning</i> - <i>project-based learning</i>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	: 7 (tujuh)
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran:	
Mahasiswa dalam kelompok diberikan topik tertentu (tugas besar), berupa desain UI untuk aplikasi tertentu. Topik tersebut akan dibahas dan dikerjakan secara bertahap hingga akhir semester, sesuai dengan materi yang disampaikan. Pada tahap 4, mahasiswa diminta membangun menu sistem dan skema navigasi.	
Mahasiswa dalam kelompok mendiskusikan berbagai menu sistem dan skema navigasi, serta menentukan metode yang tepat untuk menerapkannya dalam pengerjaan Tugas Besar-nya.	
Dosen merancang dan memonitor proses belajar dan hasil belajar kelompok mahasiswa.	
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Dosen memberikan ceramah tentang Proses Desain UI Step 4: Membangun Menu Sistem dan Skema Navigasi. Dosen merancang topik tugas besar dan menyampaikannya kepada mahasiswa dalam kelompok-kelompok. Dosen memberikan penilaian pada laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok mahasiswa setiap akhir tahap desain UI.	Mahasiswa mendengarkan dan dapat berperan aktif dalam diskusi tentang proses desain UI step 4: Membangun Menu Sistem dan Skema Navigasi. Mahasiswa dalam kelompok mendiskusikan menu sistem dan skema navigasi, serta implementasinya dalam desain UI pada studi kasus Tugas Besarnya. Mahasiswa menuliskan hasil diskusi dan penerapan menu sistem dan skema navigasi tersebut dalam laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok di akhir tahap desain UI 4.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	: Mahasiswa/i mampu memilih dan merancang windows yang tepat.
Nama Kajian	: Proses Desain UI Step 5: Memilih tipe windows yang tepat
Nama Strategi	: - <i>self-directed learning</i> - <i>project-based learning</i>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	: 8 (Delapan)
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran:	
Mahasiswa dalam kelompok diberikan topik tertentu (tugas besar), berupa desain UI untuk aplikasi tertentu. Topik tersebut akan dibahas dan dikerjakan secara bertahap hingga akhir semester, sesuai dengan materi yang disampaikan. Pada tahap 5, mahasiswa diminta memilih tipe windows yang tepat.	
Mahasiswa dalam kelompok mendiskusikan pemilihan berbagai tipe windows, serta menentukan metode yang tepat untuk menerapkannya dalam pengerjaan Tugas Besar-nya.	
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	

Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Dosen memberikan ceramah tentang Proses Desain UI Step 5: Memilih tipe windows yang tepat. Dosen merancang topik tugas besar dan menyampaikannya kepada mahasiswa dalam kelompok-kelompok. Dosen memberikan penilaian pada laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok mahasiswa setiap akhir tahap desain UI.	Mahasiswa mendengarkan dan dapat berperan aktif dalam diskusi tentang proses desain UI step 5: Memilih tipe windows yang tepat. Mahasiswa dalam kelompok mendiskusikan pemilihan tipe windows yang tepat, serta implementasinya dalam desain UI pada studi kasus Tugas Besarnya. Mahasiswa menuliskan hasil diskusi dan pemilihan tipe windows tersebut dalam laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok di akhir tahap desain UI 5.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	: Mahasiswa/i mampu memahami karakteristik setiap perangkat interaksi sehingga dapat menerapkannya dalam desain UI.
Nama Kajian	: Proses Desain UI Step 6: Memilih perangkat interaksi yang tepat
Nama Strategi	: - <i>self-directed learning</i> - <i>project-based learning</i>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	: 9 (Sembilan)
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran:	
Mahasiswa dalam kelompok diberikan topik tertentu (tugas besar), berupa desain UI untuk aplikasi tertentu. Topik tersebut akan dibahas dan dikerjakan secara bertahap hingga akhir semester, sesuai dengan materi yang disampaikan. Pada tahap 6, mahasiswa diminta memilih perangkat interaksi yang tepat.	
Mahasiswa dalam kelompok mendiskusikan pemilihan berbagai perangkat interaksi, serta menentukan metode yang tepat untuk menerapkannya dalam pengerjaan Tugas Besar-nya.	
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Dosen memberikan ceramah tentang Proses Desain UI Step 6: Memilih perangkat interaksi yang tepat. Dosen merancang topik tugas besar dan menyampaikannya kepada mahasiswa dalam kelompok-kelompok. Dosen memberikan penilaian pada laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok mahasiswa setiap akhir tahap desain UI.	Mahasiswa mendengarkan dan dapat berperan aktif dalam diskusi tentang proses desain UI step 6: Memilih perangkat interaksi yang tepat. Mahasiswa dalam kelompok mendiskusikan pemilihan perangkat interaksi yang tepat, serta implementasinya dalam desain UI pada studi kasus Tugas Besarnya. Mahasiswa menuliskan hasil diskusi dan pemilihan perangkat interaksi tersebut dalam laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok di akhir tahap desain UI 6.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	: Mahasiswa/i mampu merancang teks dan pesan
Nama Kajian	: Proses Desain UI Step 7: Memilih <i>screen-based controls</i> yang tepat
Nama Strategi	: - <i>self-directed learning</i> - <i>project-based learning</i>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	: 10, 11 (sepuluh, sebelas)
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran:	
Mahasiswa dalam kelompok diberikan topik tertentu (tugas besar), berupa desain UI untuk aplikasi tertentu. Topik tersebut akan dibahas dan dikerjakan secara bertahap hingga akhir semester, sesuai dengan materi yang disampaikan. Pada tahap 6, mahasiswa diminta memilih <i>screen-based controls</i> yang tepat.	
Mahasiswa dalam kelompok mendiskusikan pemilihan berbagai <i>screen-based controls</i> , serta menentukan metode yang tepat untuk menerapkannya dalam pengerjaan Tugas Besar-nya.	
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Dosen memberikan ceramah tentang Proses Desain UI Step 7: Memilih <i>screen-based controls</i> yang tepat. Dosen merancang topik tugas besar dan menyampaikannya kepada mahasiswa dalam kelompok-kelompok. Dosen memberikan penilaian pada laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok mahasiswa setiap akhir tahap desain UI.	Mahasiswa mendengarkan dan dapat berperan aktif dalam diskusi tentang proses desain UI step 7: Memilih <i>screen-based controls</i> yang tepat. Mahasiswa dalam kelompok mendiskusikan pemilihan <i>screen-based controls</i> yang tepat, serta implementasinya dalam desain UI pada studi kasus Tugas Besarnya. Mahasiswa menuliskan hasil diskusi dan pemilihan <i>screen-based controls</i> tersebut dalam laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok di akhir tahap desain UI 7.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	: Mahasiswa/i mampu merancang <i>feedback, guidance, dan assistance</i> dengan efektif.
Nama Kajian	: Proses Desain UI Step 8: Menuliskan teks dan pesan dengan jelas
Nama Strategi	: - <i>self-directed learning</i> - <i>project-based learning</i>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	: 12 (Dua belas)
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran:	
Mahasiswa dalam kelompok diberikan topik tertentu (tugas besar), berupa desain UI untuk aplikasi tertentu. Topik tersebut akan dibahas dan dikerjakan secara bertahap hingga akhir semester, sesuai dengan materi yang disampaikan. Pada tahap 8, mahasiswa diminta menuliskan teks dan pesan dengan jelas.	
Mahasiswa dalam kelompok mendiskusikan penulisan teks dan pesan dengan jelas, serta menentukan metode yang tepat untuk menerapkannya dalam pengerjaan Tugas Besar-nya.	
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Dosen memberikan ceramah tentang Proses Desain UI Step 8: Menuliskan teks dan pesan dengan jelas. Dosen merancang topik tugas besar dan menyampaikannya kepada mahasiswa dalam kelompok-kelompok. Dosen memberikan penilaian pada laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok mahasiswa setiap akhir tahap desain UI.	Mahasiswa mendengarkan dan dapat berperan aktif dalam diskusi tentang proses desain UI step 8: Menuliskan teks dan pesan dengan jelas. Mahasiswa dalam kelompok mendiskusikan penulisan teks dan pesan dengan jelas, serta implementasinya dalam desain UI pada studi kasus Tugas Besarnya. Mahasiswa menuliskan hasil diskusi dan penulisan teks dan pesan tersebut dalam laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok di akhir tahap desain UI 8.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	: Mahasiswa/i memahami dan mampu menjelaskan metode yang dapat digunakan untuk memberikan <i>feedback, guidance</i> dan <i>assistance</i> dengan efektif.
Nama Kajian	: Proses Desain UI Step 9: Memberikan <i>feedback, guidance</i> dan <i>assistance</i> dengan efektif
Nama Strategi	: - <i>self-directed learning</i> - <i>project-based learning</i>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	: 13 (Tiga belas)
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran:	
Mahasiswa dalam kelompok diberikan topik tertentu (tugas besar), berupa desain UI untuk aplikasi tertentu. Topik tersebut akan dibahas dan dikerjakan secara bertahap hingga akhir semester, sesuai dengan materi yang disampaikan. Pada tahap 9, mahasiswa diminta untuk memberikan <i>feedback, guidance</i> dan <i>assistance</i> dengan efektif.	
Mahasiswa dalam kelompok mendiskusikan pemberian <i>feedback, guidance</i> dan <i>assistance</i> dengan efektif, serta menentukan metode yang tepat untuk menerapkannya dalam pengerjaan Tugas Besar-nya.	
Mahasiswa mempelajari dan menjalankan peran sebagai helpdesk SISFO dan pengguna layanan tersebut. Dosen merancang situasi/ kegiatan yang mirip dengan proses penanganan komplain di SISFO, dalam bentuk bermain peran, kemudian membahas kinerja mahasiswa.	
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Dosen memberikan ceramah tentang Proses Desain UI Step 9: Memberikan <i>feedback, guidance</i> dan <i>assistance</i>. Dosen merancang topik tugas besar dan menyampaikannya kepada mahasiswa dalam kelompok-kelompok. Dosen memberikan penilaian pada laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok mahasiswa setiap akhir tahap desain UI.	Mahasiswa mendengarkan dan dapat berperan aktif dalam diskusi tentang proses desain UI step 9: Memberikan <i>feedback, guidance</i> dan <i>assistance</i> dengan efektif. Mahasiswa dalam kelompok berdiskusi untuk memberikan <i>feedback, guidance</i> dan <i>assistance</i> dengan efektif, serta implementasinya dalam desain UI pada studi kasus Tugas Besarnya. Mahasiswa menuliskan hasil diskusi dan memberikan <i>feedback, guidance</i> dan <i>assistance</i> dengan efektif dalam laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok di akhir tahap desain UI 9.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	: Mahasiswa/i memahami dan mampu menjelaskan metode yang dapat digunakan untuk menerapkan internasionalisasi dan aksesibilitas.
Nama Kajian	: Proses Desain UI Step 10: Menerapkan internasionalisasi dan aksesibilitas
Nama Strategi	: - <i>self-directed learning</i> - <i>project-based learning</i>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	: 17 (Tujuh belas)
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran:	
Mahasiswa dalam kelompok diberikan topik tertentu (tugas besar), berupa desain UI untuk aplikasi tertentu. Topik tersebut akan dibahas dan dikerjakan secara bertahap hingga akhir semester, sesuai dengan materi yang disampaikan. Pada tahap 10, mahasiswa diminta untuk	

menerapkan internasionalisasi dan aksesibilitas. Mahasiswa dalam kelompok mendiskusikan penerapan internasionalisasi dan aksesibilitas, serta menentukan metode yang tepat untuk menerapkannya dalam pengerjaan Tugas Besar-nya.	
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Dosen memberikan ceramah tentang Proses Desain UI Step 10: Menerapkan internasionalisasi dan aksesibilitas. Dosen merancang topik tugas besar dan menyampaikannya kepada mahasiswa dalam kelompok-kelompok. Dosen memberikan penilaian pada laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok mahasiswa setiap akhir tahap desain UI.	Mahasiswa mendengarkan dan dapat berperan aktif dalam diskusi tentang proses desain UI step 10: Menerapkan internasionalisasi dan aksesibilitas. Mahasiswa dalam kelompok mendiskusikan penerapan internasionalisasi dan aksesibilitas, serta implementasinya dalam desain UI pada studi kasus Tugas Besarnya. Mahasiswa menuliskan hasil diskusi dan menerapkan internasionalisasi dan aksesibilitas dalam laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok di akhir tahap desain UI 10.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	: Mahasiswa/i memahami dan mampu menjelaskan metode untuk menggunakan <i>graphics</i> , <i>icons</i> , <i>images</i> dan warna.
Nama Kajian	: Proses Desain UI Step 11&12: Menggunakan <i>graphics</i> , <i>icons</i> , <i>images</i> dan warna
Nama Strategi	: - <i>Self-directed learning</i> - <i>project-based learning</i>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	: 18 (Delapan belas)
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran:	
Mahasiswa dalam kelompok diberikan topik tertentu (tugas besar), berupa desain UI untuk aplikasi tertentu. Topik tersebut akan dibahas dan dikerjakan secara bertahap hingga akhir semester, sesuai dengan materi yang disampaikan. Pada tahap 11&12, mahasiswa diminta untuk menggunakan <i>graphics</i> , <i>icons</i> , <i>images</i> dan warna.	
Mahasiswa dalam kelompok berdiskusi dalam menggunakan <i>graphics</i> , <i>icons</i> , <i>images</i> dan warna, serta menentukan metode yang tepat untuk menerapkannya dalam pengerjaan Tugas Besar-nya.	
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Dosen memberikan ceramah tentang Proses Desain UI Step 11&12: Menggunakan <i>graphics</i>, <i>icons</i>, <i>images</i> dan warna. Dosen merancang topik tugas besar dan menyampaikannya kepada mahasiswa dalam kelompok-kelompok. Dosen memberikan penilaian pada laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok mahasiswa setiap akhir tahap desain UI.	Mahasiswa mendengarkan dan dapat berperan aktif dalam diskusi tentang proses desain UI step 11&12: Menggunakan <i>graphics</i>, <i>icons</i>, <i>images</i> dan warna. Mahasiswa dalam kelompok berdiskusi untuk menggunakan <i>graphics</i>, <i>icons</i>, <i>images</i> dan warna, serta implementasinya dalam desain UI pada studi kasus Tugas Besarnya. Mahasiswa menuliskan hasil diskusi dan menggunakan <i>graphics</i>, <i>icons</i>, <i>images</i> dan warna dalam laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok di akhir tahap desain UI 11&12.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	: Mahasiswa/i memahami dan mampu menjelaskan metode yang dapat digunakan untuk pengorganisasian dan penyusunan layout windows dan halaman.
Nama Kajian	: Proses Desain UI Step 13: Pengorganisasian dan penyusunan layout windows dan halaman
Nama Strategi	: - <i>self-directed learning</i> - <i>project-based learning</i>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	: 19 (Sembilan belas)
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran:	
Mahasiswa dalam kelompok diberikan topik tertentu (tugas besar), berupa desain UI untuk aplikasi tertentu. Topik tersebut akan dibahas dan dikerjakan secara bertahap hingga akhir semester, sesuai dengan materi yang disampaikan. Pada tahap 13, mahasiswa diminta untuk menerapkan pengorganisasian dan penyusunan layout windows dan halaman.	
Mahasiswa dalam kelompok mendiskusikan pengorganisasian dan penyusunan layout windows dan halaman, serta menentukan metode yang tepat untuk menerapkannya dalam pengerjaan Tugas Besar-nya.	
Mahasiswa diajak untuk mengerjakan tugas kelompok dalam bentuk game menyusun layout suatu web, membahas dan menyimpulkan hasil pengerjaan tugas tersebut. Dosen merancang dan memonitor proses belajar dan hasil belajar kelompok mahasiswa.	
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Dosen memberikan ceramah tentang Proses Desain UI Step 13: Pengorganisasian dan penyusunan layout windows dan halaman.	Mahasiswa mendengarkan dan dapat berperan aktif dalam diskusi tentang proses desain UI step 13: Pengorganisasian dan penyusunan layout windows dan halaman.
Dosen merancang topik tugas besar dan menyampaikannya kepada mahasiswa dalam kelompok-kelompok.	Mahasiswa dalam kelompok berdiskusi tentang pengorganisasian dan penyusunan layout windows dan halaman, serta implementasinya dalam desain UI pada studi kasus Tugas Besarnya.
Dosen memberikan penilaian pada laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok mahasiswa setiap akhir tahap desain UI.	Mahasiswa menuliskan hasil diskusi dan penerapan menu sistem dan skema navigasi tersebut dalam laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok di akhir tahap desain UI 13.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	: Mahasiswa/i memahami dan mampu menjelaskan metode pengujian/ <i>testing</i> .
Nama Kajian	: Proses Desain UI Step 14: <i>Testing</i>
Nama Strategi	: - <i>self-directed learning</i> - <i>project-based learning</i>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	: 20,21 (Dua puluh, Dua puluh satu)
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran:	
Mahasiswa dalam kelompok diberikan topik tertentu (tugas besar), berupa desain UI untuk aplikasi tertentu. Topik tersebut akan dibahas dan dikerjakan secara bertahap hingga akhir semester, sesuai dengan materi yang disampaikan. Pada tahap 14, mahasiswa diminta untuk menerapkan <i>Testing</i> .	
Mahasiswa dalam kelompok berdiskusi dalam melakukan <i>Testing</i> , serta menentukan metode	

yang tepat untuk menerapkannya dalam pengerjaan Tugas Besar-nya.	
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Dosen memberikan ceramah tentang Proses Desain UI Step 14: <i>Testing</i>. Dosen merancang topik tugas besar dan menyampaikannya kepada mahasiswa dalam kelompok-kelompok. Dosen memberikan penilaian pada laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok mahasiswa setiap akhir tahap desain UI.	Mahasiswa mendengarkan dan dapat berperan aktif dalam diskusi tentang proses desain UI step 14: <i>Testing</i>. Mahasiswa dalam kelompok berdiskusi untuk menerapkan <i>Testing</i>, serta implementasinya dalam desain UI pada studi kasus Tugas Besarnya. Mahasiswa menuliskan hasil diskusi dan menerapkan <i>Testing</i> dalam laporan progress pengerjaan Tugas Besar kelompok di akhir tahap desain UI 14.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	: Mahasiswa/i memahami dan mampu menjelaskan tentang desain UI berbasis web dan perangkat bergerak.
Nama Kajian	: Desain UI berbasis web dan perangkat bergerak
Nama Strategi	: - <i>self-directed learning</i> - <i>project-based learning</i>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	: 22,23 (Dua puluh dua, Dua puluh tiga)
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran:	
Mahasiswa dalam kelompok diberikan topik tertentu berupa proyek desain UI berbasis web dan perangkat bergerak, yang telah dirancang secara sistematis, kemudian mahasiswa harus bisa menunjukkan kinerja dan bertanggung jawabkan hasil kerjanya di kelas. Dosen merancang tugas (berupa proyek) yang sistematis agar mahasiswa dapat belajar dan memperoleh pengetahuan serta ketrampilan melalui proses pencarian/ penggalan (<i>inquiry</i>) yang terstruktur dan kompleks.	
Mahasiswa dalam kelompok berdiskusi dalam melakukan desain UI berbasis web dan perangkat bergerak, serta menentukan metode yang tepat untuk menerapkannya dalam studi kasus.	
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Dosen memberikan ceramah tentang Desain UI berbasis web dan perangkat bergerak. Dosen merancang topik tugas desain UI berbasis web dan perangkat bergerak dan menyampaikannya kepada mahasiswa dalam kelompok-kelompok. Dosen memberikan penilaian pada persentasi kelompok tentang desain UI berbasis web dan perangkat bergerak.	Mahasiswa mendengarkan dan dapat berperan aktif dalam diskusi tentang desain UI berbasis web dan perangkat bergerak. Mahasiswa dalam kelompok berdiskusi untuk menerapkan desain UI berbasis web dan perangkat bergerak, serta implementasinya dalam desain UI pada studi kasus. Mahasiswa mempersentasikan hasil diskusinya di kelas.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	: Mahasiswa/i memahami dan mampu menjelaskan tentang desain antarmuka game.
Nama Kajian	: Desain antarmuka game
Nama Strategi	: - <i>self directed learning</i> - <i>project-based learning</i>
Minggu Penggunaan Strategi (Metode)	: 24 (Dua puluh empat)
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran:	
Mahasiswa dalam kelompok diberikan topik tertentu berupa proyek desain antarmuka game, yang telah dirancang secara sistematis, kemudian mahasiswa harus bisa menunjukkan kinerja dan mempertanggung jawabkan hasil kerjanya di kelas. Dosen merancang tugas (berupa proyek) yang sistematis agar mahasiswa dapat belajar dan memperoleh pengetahuan serta ketrampilan melalui proses pencarian/ penggalan (<i>inquiry</i>) yang terstruktur dan kompleks.	
Mahasiswa dalam kelompok berdiskusi dalam melakukan desain antarmuka game, serta menentukan metode yang tepat untuk menerapkannya dalam studi kasus.	
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Dosen memberikan ceramah tentang Desain antarmuka game.	Mahasiswa mendengarkan dan dapat berperan aktif dalam diskusi tentang desain antarmuka game.

D. RANCANGAN TUGAS

MATA KULIAH : **INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**

SEMESTER : **3**

KODE : **CSG2C3**

1. Pertemuan ke 1 :
 1. Tujuan Tugas :
Agar mahasiswa mampu menjelaskan Karakteristik GUI dan Web UI.
 2. Uraian Tugas :
 1. Obyek garapan :
Materi yang akan ditugaskan adalah menentukan apakah kasus yang diberikan sebaiknya menggunakan GUI atau Web UI sesuai dengan karakteristik kasusnya.
 2. Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan :
Membuat solusi teknologi User interface (UI) sesuai dengan karakteristik GUI dan Web UI
 3. Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan :
Mahasiswa secara individu mengerjakan resume tersebut. Acuan tugas ini dapat diambil dari berbagai sumber dan wajib dituliskan acuan sumber saat laporan/resume dibuat.
 4. Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan :
Berupa hasil analisis dari kasus yang diberikan.
3. Kriteria Penilaian :
 1. Sangat Bagus : ≥ 80
 2. Bagus : ≥ 70
 3. Kurang Bagus : ≥ 60
 4. Buruk : ≥ 45

2. Pertemuan Ke 3 s/d 21 :

a. Tujuan Tugas :

Agar mahasiswa mampu memahami tahapan perancangan antarmuka yang baik dan dapat mengimplementasikannya dalam sebuah kasus nyata.

b. Uraian Tugas :

1. Obyek garapan :

Membuat sebuah rancangan antarmuka perangkat lunak sesuai kasusnya yang dikerjakan sesuai tahapan perancangannya.

2. Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan :

Membuat rancangan antarmuka perangkat lunak berdasarkan kasusnya masing-masing kelompok. Dalam membuat tugas ini setiap minggunya harus ada progress tugas sesuai dengan tahapan perancangan antarmuka yang sudah diberikan materinya setiap minggunya.

3. Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan :

Mahasiswa mengerjakan tugas besarnya secara berkelompok dan tugas dikerjakan secara bertahap sesuai dengan tahapan perancangan antarmuka yang sudah disampaikan dalam setiap minggunya. Acuan tugas ini dapat diambil dari berbagai sumber wajib dan acuan wajib dituliskan acuan sumber saat laporan kemajuan tugas dibuat.

4. Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan :

Berupa laporan tahapan perancangan antarmuka dan simulasi produk antarmuka yang dibuat.

c. Kriteria Penilaian :

Penilaian diberikan kepada setiap individu mahasiswa, dimana komposisi penilaian tugas ini adalah persentasi individu(sesuai tugasnya) = 30%, menjawab pertanyaan = 30%, hasil kerja = 30%, Lain-lain(Inisiatif, keaktifan) = 10%

1. Sangat Bagus : ≥ 80
2. Bagus : ≥ 70
3. Kurang Bagus : ≥ 60
4. Buruk : ≥ 45

E. PENILAIAN DENGAN RUBRIK

Jenjang (Grade)	Angka (Skor)	Deskripsi perilaku (Indikator)
A	100-80	Sangat Baik, mahasiswa sangat menguasai seluruh materi interaksi manusia dan komputer diantaranya : - Mampu menjelaskan dan mengidentifikasi karakteristik pengguna - Mampu menjelaskan kebutuhan <i>task</i> dan skenario <i>task</i> serta memodelkan <i>task</i> dalam bentuk model konseptual - Mampu menerapkan prinsip desain antarmuka (step 3 - 13) - Mampu mengukur usability dari antarmuka yang didesain - Ketepatan spesifikasi dengan kebutuhan <i>end user</i> dalam menyelesaikan setiap kasus desain antarmuka dengan sangat baik.

Jenjang (Grade)	Angka (Skor)	Deskripsi perilaku (Indikator)
AB	79-75	Baik, mahasiswa baik dalam menguasai seluruh materi interaksi manusia dan komputer diantaranya : - Mampu menjelaskan dan mengidentifikasi karakteristik pengguna - Mampu menjelaskan kebutuhan <i>task</i> dan skenario <i>task</i> serta memodelkan <i>task</i> dalam bentuk model konseptual - Mampu menerapkan prinsip desain antarmuka (step 3 - 13) - Mampu mengukur usability dari antarmuka yang didesain - Ketepatan spesifikasi dengan kebutuhan <i>end user</i> dalam menyelesaikan setiap kasus desain antarmuka dengan baik.
B	74-65	Sangat cukup, mahasiswa sangat cukup menguasai sebagian besar materi interaksi manusia dan komputer diantaranya : - Mampu menjelaskan dan mengidentifikasi karakteristik pengguna - Mampu menjelaskan kebutuhan <i>task</i> dan skenario <i>task</i> serta memodelkan <i>task</i> dalam bentuk model konseptual - Mampu menerapkan prinsip desain antarmuka (step 3 - 13) - Mampu mengukur usability dari antarmuka yang didesain - Ketepatan spesifikasi dengan kebutuhan <i>end user</i> dalam menyelesaikan setiap kasus desain antarmuka dengan sangat cukup.
BC	64-60	Cukup, mahasiswa cukup menguasai sebagian besar materi interaksi manusia dan komputer serta mampu menerapkan sebagian besar pemahamannya dalam menyelesaikan setiap kasus desain antarmuka..
C	59-50	Kurang, mahasiswa menguasai hanya sebagian kecil materi interaksi manusia dan komputer serta mampu menerapkan sebagian kecil pemahamannya dalam menyelesaikan setiap kasus desain antarmuka..
D	49-40	Sangat Kurang, mahasiswa menguasai sebagian kecil materi interaksi manusia dan komputer serta kurang mampu menerapkan sebagian kecil pemahamannya dalam menyelesaikan setiap kasus desain antarmuka..
E	< 39	Buruk, mahasiswa sama sekali tidak memahami dan menerapkan materi interaksi manusia dan komputer dalam menyelesaikan setiap kasus desain antarmuka.

SKEMA PENILAIAN :

KOMPONEN PENILAIAN	BOBOT/ PROSENTASE	KETERANGAN
Quiz & Tugas	10 %	

KOMPONEN PENILAIAN	BOBOT/ PROSENTASE	KETERANGAN
Tugas Besar	35%	
Ujian Tengah Semester	30 %	
Ujian Akhir Semester	30 %	
Keaktifan	5%	

F. PENENTUAN NILAI AKHIR MATA KULIAH

Nilai Skor Matakuliah (NSM)	Nilai Mata Kuliah (NMK)
$80 \leq \text{NSM}$	A
$75 < \text{NSM} < 80$	AB
$65 < \text{NSM} < 75$	B
$60 < \text{NSM} < 65$	BC
$50 < \text{NSM} < 60$	C
$40 < \text{NSM} < 50$	D
$\text{NSM} < 40$	E