



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (SEMESTER LESSON PLAN)

Nomor Dok	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	02
Tgl. Berlaku	1 Januari 2018
Standar SPMI	3.3.2

Disusun oleh (<i>Prepared by</i>)	Diperiksa oleh (<i>Checked by</i>)	Disetujui oleh (<i>Approved by</i>)	Tanggal Validasi (<i>Valid date</i>)
			
Febriyanti Panjaitan, M.Kom	Christofora Desi Kusmindari, M.Kom	DR. Ir. Firdaus	

- | | | | |
|--|---|--|--|
| 1. Fakultas (<i>Faculty</i>) | : Teknik | Jenjang (<i>Grade</i>) | : S1 |
| 2. Program Studi (<i>Study Program</i>) | : Teknik Industri | SKS (<i>Credit</i>) | : 3 SKS Semester (<i>Semester</i>): 7 |
| 3. Mata Kuliah (<i>Course</i>) | : <i>Human Computer Interaction</i> (HCI) | Sertifikasi (<i>Certification</i>) | : <input type="checkbox"/> Ya (<i>Yes</i>) <input checked="" type="checkbox"/> Tidak (<i>No</i>) |
| 4. Kode Mata Kuliah (<i>Code</i>) | : MKB17311 | | |
| 5. Mata Kuliah Prasyarat (<i>Prerequisite</i>) | : - | | |
| 6. Dosen Koordinator (<i>Coordinator</i>) | : Febriyanti Panjaitan, M.Kom | | |
| 7. Dosen Pengampuh (<i>Lecturer</i>) | : Febriyanti Panjaitan, M.Kom | <input type="checkbox"/> Tim (<i>Team</i>) <input checked="" type="checkbox"/> Mandiri (<i>Personal</i>) | |
| 8. Capaian Pembelajaran (<i>Learning Outcomes</i>) | : | | |

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) (<i>Programme Learning Outcomes</i>)	CPL 8	Kemampuan untuk bekerja dalam tim multidisiplin dan multibudaya
	CPL 11	Kemampuan untuk bekerja dalam bidang health , safety dan Environment di berbagai sektor industri yang berstandar internasional dan berbasis teknologi informasi
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) (<i>Course Learning Outcomes</i>)	CPMK8.1	Mampu membuat laporan dengan cara berkelompok
	CPMK8.1	Mampu membuat laporan dengan cara berkelompok
	CPMK8.2	Mampu memimpin tim dalam pembuatan laporan
CPMK8.2		Mampu memimpin tim dalam pembuatan laporan
	CPMK 11.2	Kemampuan untuk bekerja di berbagai sektor industri yang berbasis teknologi informasi

CPMK11.2.1	Mampu menjelaskan perlunya mempelajari HCI dan memahami karakteristik Graphical User Interface (GUI) dan Web antarmuka (UI)			
CPMK11.2.2	Mampu menjelaskan dan mengimplementasikan metode dalam merancang UI dan kapasitas dari manusia.			
CPMK11.2.3	Mampu mendefisikan Karakteristik Pengguna			
CPMK11.2.4	Mampu Memodelkan Task pengguna			
CPMK11.2.5	Mampu Menerapkan Prinsip UI			
CPMK11.2.6	Mampu Merancang struktur Menu			
CPMK11.2.7	Mampu memahami karakteristik setiap perangkat interaksi sehingga dapat menerapkannya dalam Desain UI			
CPMK11.2.8	Mampu Merancang Teks dan pesan			
CPMK11.2.9	Memapu menerapkan Graphics, Icons, Image dan Warna yang sesuai dengan kebutuhan antarmuka			
CPMK11.2.10	Mampu mengetahui dan mengerti teknik evaluasi User Interface			
CPMK11.2.11	Mampu mengenal dan mampu mengorganisasir dan menganalisis sebuah situs			
CPMK11.2.12	Mampu menganalisis situs website dengan metode yang telah dijelaskan			
CPMK11.2.13	Mampu mengenal rancangan antarmuka berbasis Web dan Aplikasi Media Sosial			
CPMK11.2.14	Mampu mengumpulkan, memilah, menyusun dan menguraikan kembali inti dari matakuliah HCI			
Matriks Sub-CPMK terhadap CPL dan CPMK	SUB-CPMK	CPL 8		CPL 11
		CPMK-8.1	CPMK8.2	CPMK-11
	CPMK8.1	√		
	CPMK8.2		√	
	CPMK11.2.1			√
	CPMK11.2.2			√
	CPMK11.2.3			√
	CPMK11.2.4			√
	CPMK11.2.5			√
	CPMK11.2.6			√
	CPMK11.2.7			√
	CPMK11.2.8			√
	CPMK11.2.9			√
	CPMK11.2.10			√
	CPMK11.2.11			√
CPMK11.2.12			√	
CPMK11.2.13			√	

	CPMK11.2.14			√
--	-------------	--	--	---

9. Deskripsi Mata Kuliah (*Course Description*)

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.

Pembelajaran yang dikembangkan untuk mendukung capaian pembelajaran, selain metode tutorial oleh dosen, dalam mata kuliah ini juga dilaksanakan metode pembelajaran *Student Centered Learning (SCL)* yang berusaha melibatkan mahasiswa agar aktif dalam pembuatan tugas pribadi/kelompok, diskusi, sharing dan presentasi di kelas. Mahasiswa akan mengerjakan sebuah project berkelompok yang bertujuan mencari gagasan solusi terhadap problem yang diberikan. Tiap project dirancang untuk mengakomodasi bahan – bahan kajian yang diperlukan untuk mewujudkan capaian - capaian pembelajaran yang telah ditentukan.

Bobot (SKS)	Komponen*	Persentase	Bobot Kredit (SKS)	Konversi Kredit ke Jam (dalam 14 pertemuan)**
	Kuliah	80 %	2,55	29,75 jam
	Presentasi Kelompok	20 %	0,45	5,25 jam
	Praktikum	-	-	0 jam
	Total	100%	3	35 jam
*Tidak termasuk tugas terstruktur dan tugas mandiri				
**[(Bobot SKS x 50 menit) x 14 pertemuan]/60				

10. Bahan Kajian (*Main Study Material*)

- a. Karakteristik dari GUI dan Web UI (CPMK 11)
- b. Metode Perancangan UI. (CPMK 11)
- c. Proses Desain UI (CPMK 11,8)
- d. Evaluasi UI (CPMK 11,8)
- e. Identifikasi Pengguna UI (CPMK 11)
- f. Desain UI (CPMK 11)

11. Implementasi Pembelajaran Mingguan (*Implementation Process of weekly learning time*)

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
1	Mampu menjelaskan perlunya mempelajari HCI dan memahami karakteristik <i>Graphical User Interface</i> (GUI) dan Web antarmuka (UI) (CPMK 11)	Pengenalan HCI <ul style="list-style-type: none"> Definisi dari UI dan UX (<i>User Experience</i>) Pentingnya desain UI yang baik Usability Karakteristik dari GUI dan Web UI <ul style="list-style-type: none"> <i>Interaction Framework</i> <i>Interaction Style</i> Karakteristik GUI dan Web UI 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Kelas Self Direct Learning 3sks x 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> PPT Review Text Book/Jurnal 	<ul style="list-style-type: none"> Kelengkapan Penjelasan Kebenaran Penjelasan Kebenaran Identifikasi 	<ul style="list-style-type: none"> Partisipasi dikelas Observasi 	1.5
2	Mampu menjelaskan dan mengimplementasikan metode dalam merancang UI dan kapasitas dari manusia. (CPMK 11)	Metode Perancangan UI <ul style="list-style-type: none"> User Center Design Goal Directed Design Kapasitas manusia <ul style="list-style-type: none"> Penginderaan Penglihatan Sistem Motor Memory (STM, LTM) Proses kognitif 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Kelas Self Direct Learning 3sks x 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> PPT Review Text Book/Jurnal 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mampu membuat proses desain yang terfokus pada user Mahasiswa mampu memahami penginderaan, sistem motorik, sistem memori dan proses kognitif 	<ul style="list-style-type: none"> Partisipasi dikelas Observasi 	2
3	Mampu mendefinisikan Karakteristik Pengguna (CPMK 11)	Proses Desain UI (Step 1) Memahami Pengguna Klien : <ul style="list-style-type: none"> Mengenali Pengguna Karakteristik Pengguna 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Kelas Self Direct Learning Diskusi Kelompok (Membuat Topik tugas) Project-based Learning (Step 1) 3sks x 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> PPT Review Text Book/Jurnal 	<ul style="list-style-type: none"> Mampu Memahami tentang UI dari Pengguna Mampu memahami karakteristik UI bagi pengguna 	<ul style="list-style-type: none"> Partisipasi dikelas Observasi 	3
4	Mampu Memodelkan Task pengguna (CPMK 11,8)	Proses Desain UI (Step 2) Memahami Fungsi Bisnis : <ul style="list-style-type: none"> Definisi bisnis dan analisis bisnis kebutuhan 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Kelas Self Direct Learning 	<ul style="list-style-type: none"> PPT Review Text Book/Jurnal 	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan Definisi bisnis dan analisis bisnis 	<ul style="list-style-type: none"> Partisipasi dikelas Observasi 	3

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
		<ul style="list-style-type: none"> Menentukan fungsi-fungsi bisnis dasar Desain standar atau panduan gaya (style guide) 	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi Kelompok (Membuat Topik tugas) Project-based Learning (Step 2) 3sks x 50 menit 		kebutuhan dan menentukan fungsi-fungsi bisnis dasar <ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami Desain standar sesuai dengan panduan 		
5	Mampu Menerapkan Prinsip UI (CPMK 11,8)	Proses Desain UI (Step 3) Memahami prinsip-prinsip desai UI dan layar yang baik : <ul style="list-style-type: none"> 3 Prinsip UI Panduan perancangan antarmuka 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Kelas Self Direct Learning Diskusi Kelompok (Membuat Topik tugas) Project-based Learning (Step 3) 3sks x 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> PPT Review Text Book/Jurnal 	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami 3 Prinsip dari UI Mampu memahami panduan perancangan antarmuk 	<ul style="list-style-type: none"> Partispasi dikelas Observasi 	3
6	Mampu Merancang struktur Menu (CPMK 11,8)	Proses Desain UI (step 4) Membangun menu sistem dan skema navigasi : <ul style="list-style-type: none"> Struktur dan fungsi menu Isi Menu Format Menu Penyusunan frase dalam menu Penentuan pilihan-pilihan menu Navigasi Website Jenis-jenis menu grafis 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Kelas Self Direct Learning Diskusi Kelompok (Membuat Topik tugas) Project-based Learning (Step 4) 3sks x 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> PPT Review Text Book/Jurnal 	Mampu membuat menu sistem sesuai dengan skema navigasi	<ul style="list-style-type: none"> Partispasi dikelas Observasi 	3
7	Mampu memahami karakteristik setiap perangkat interaksi sehingga dapat menerapkannya dalam Desain UI (CPMK 11,8)	Proses Desain UI (Step 5) <ul style="list-style-type: none"> Perangkat Input Perangkat Output 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Kelas Self Direct Learning Praktikum Diskusi Kelompok (Membuat Topik tugas) 	<ul style="list-style-type: none"> PPT Review Text Book/Jurnal 	Mampu menjelaskan karakteristik dari perangkat dalam Desain UI	<ul style="list-style-type: none"> Partispasi dikelas Observasi 	3

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
			<ul style="list-style-type: none"> Project-based Learning (Step 5) 3sks x 50 menit 				
8	Mampu Merancang Teks dan pesan (CPMK 11,8)	Proses Desain UI (Step 6) Menuliskan teks dan pesan dengan jelas: <ul style="list-style-type: none"> Kata, Kalimat, pesan dan teks Isi, Teks dalam halaman Web 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Kelas Self Direct Learning Diskusi Kelompok (Membuat Topik tugas) Project-based Learning (Step 6) 3sks x 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> PPT Review Text Book/Jurnal 	Mampu menerapkan penulisan teks dan pesan melalui Web	<ul style="list-style-type: none"> Partispasi dikelas Observasi 	3
9	Mampu menerapkan <i>Graphics, Icons, Image</i> dan Warna yang sesuai dengan kebutuhan antarmuka (CPMK 11,8)	Prosen Desain UI (Step 7) dalam penggunaan <i>Graphics, Icons, Image</i> dan Warna : <ul style="list-style-type: none"> Icons dan graphics Multimedia Penggunaan Warna Masalah yang mungkin muncul dengan warna Warna dan Penglihatan Manusia Penggunaan warna yang harus dihindari 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Kelas Self Direct Learning Praktikum Diskusi Kelompok (Membuat Topik tugas) Project-based Learning (Step 7) 3sks x 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> PPT Review Text Book/Jurnal 	Mampu menerapkan <i>Graphics, Icons, Image</i> dan Warna pada desain antarmuka	<ul style="list-style-type: none"> Partispasi dikelas Observasi 	3
10	Mampu menerapkan dan merancang antar muka sesuai dengan tahapan yang telah dipelajari (CPMK 11)	Seluruh materi yang telah diajarkan : <ul style="list-style-type: none"> <i>User Interface</i> (UI) Proses UI dari materi yang telah diberikan Tren-tren Desain UI yang terkini 	QUIZ	<ul style="list-style-type: none"> PPT Review Text Book/Jurnal Laporan 	<ul style="list-style-type: none"> Kebenaran penjelasan Kelengkapan Penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> Partispasi dikelas Observasi 	15
11	Mampu mengetahui dan mengerti teknik evaluasi User Interface (CPMK 11,8)	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan Evaluasi : <ul style="list-style-type: none"> -Usability Testing -Web Accessibility -Evaluasi Usability 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Kelas Diskusi Kelompok Self Direct Learning 	<ul style="list-style-type: none"> PPT Review Text Book/Jurnal 	Mampu Menjelaskan evaluasi dan mampu menjelaskan rancangan dari eksperimen	<ul style="list-style-type: none"> Partispasi dikelas Observasi 	4

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
		<ul style="list-style-type: none"> Perancangan Eksperimen Pengumpulan Data <ul style="list-style-type: none"> -Teknik -Metode -Trik -Data Objektif -Data Subjektif -Kuisisioner -Wawancara 	<ul style="list-style-type: none"> 3sks x 50 menit 				
12	Mampu mengenal dan mampu mengorganisir dan menganalisis sebuah situs (CPMK 11)	<ul style="list-style-type: none"> Identifikasi pengguna dan tujuan Mengorganisasikan isi Website (5 atribut kegunaan) Analisis situs 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Kelas Self Direct Learning 3sks x 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> PPT Review Text Book/Jurnal 	Mampu melakukan indentifikasi tujuan dari sebuah situs dan mampu menjelaskan 5 atribut kegunaan dan melakukan pengorganisasian isi website	<ul style="list-style-type: none"> Partisipasi dikelas Observasi 	2.5
13	Mampu menganalisis situs website dengan metode yang telah dijelaskan (CPMK 11)	Seluruh materi yang telah diajarkan tentang analisis situs website	Ujian Tengah Semester	<ul style="list-style-type: none"> PPT Review Text Book/Jurnal Laporan 	<ul style="list-style-type: none"> Kebenaran penjelasan Kelengkapan Penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> Partisipasi dikelas Observasi 	20
14	Mengenal Rancangan antarmuka (CPMK 11)	<ul style="list-style-type: none"> Desain UI berbasis Web <ul style="list-style-type: none"> - Pemilihan teknologi Aplikasi Media Sosial - Prinsip Desain Web dan Media Sosial - Pola Desain UI Web dan Media Sosial 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Kelas Self Direct Learning 3sks x 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> PPT Review Text Book/Jurnal 	Mampu menjelaskan rancangan antar muka Web dan Aplikasi Media Sosial	<ul style="list-style-type: none"> Partisipasi dikelas Observasi 	2.5
15	Mampu mengumpulkan, memilah, menyusun dan menguraikan kembali inti dari matakuliah HCI (CPMK 11)	<ul style="list-style-type: none"> Review seluruh materi kuliah 	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi Kelas Self Direct Learning 	<ul style="list-style-type: none"> PPT Review Text Book/Jurnal 	Review Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Partisipasi dikelas 	1.5
16	Mahasiswa mampu menjelaskan, membandingkan dan mengalisis UI	<ul style="list-style-type: none"> Laporan Hasil tugas kelompok untuk Proses 	<ul style="list-style-type: none"> Ujian Akhir Semester Diskusi Kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> PPT Review Text Book/Jurnal 	<ul style="list-style-type: none"> Kebenaran penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> Partisipasi dikelas Observasi 	30

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
	(CPMK 11)	Desain UI & Desain UI berbasis Web		• Hasil UTS	• Kelengkapan Penjelasan		

12. Pengalaman Belajar Mahasiswa (Student Learning Experiences)

Partisipasi dikelas dengan mengikuti tugas dan latihan

13. Kriteria dan Rubrik Penilaian (Criteria and Evaluation)

CPL	CPMK	MBKM	Observasi (Praktek)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tugas	Tes Tertulis		
						Kuis	UTS	UAS
CPL 8	CPMK 8			√	√			√
CPL 11	CPMK 11				√	√	√	√

CPL	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen	Kriteria	Bobot
CPL 8	CPMK-8	Perkuliahan Sebelum UTS	Tugas Tertulis Ujian Tertulis	Rubrik	Kelengkapan Berkas	46%
CPL 11	CPMK-11	UTS	Ujian Tertulis	Rubrik	Kelengkapan jawaban	20%
		Setelah UTS	Tes tertulis			4%
		UAS	Presentasi			30 %

Rubrik Penilaian

Jenjang (Grade)	Angka (Skor)	Deskripsi Perilaku (Indikator)
A	>80	Baik, mahasiswa baik dalam menguasai seluruh materi interaksi manusia dan komputer diantaranya : <ul style="list-style-type: none"> - Mampu menjelaskan dan mengidentifikasi karakteristik pengguna - Mampu menjelaskan kebutuhan task dan skenario task serta memodelkan task dalam bentuk model konseptual - Mampu menerapkan prinsip desain antarmuka (step 3 - 14) - Mampu mengukur usability dari antarmuka yang didesain

		- Ketepatan spesifikasi dengan kebutuhan end user dalam menyelesaikan setiap kasus desain antarmuka dengan baik
B	>70	Sangat cukup, mahasiswa sangat cukup menguasai sebagian besar materi interaksi manusia dan komputer diantaranya : <ul style="list-style-type: none"> - Mampu menjelaskan dan mengidentifikasi karakteristik pengguna - Mampu menjelaskan kebutuhan task dan skenario task serta memodelkan task dalam bentuk model konseptual - Mampu menerapkan prinsip desain antarmuka (step 3 - 13) - Mampu mengukur usability dari antarmuka yang didesain - Ketepatan spesifikasi dengan kebutuhan end user dalam menyelesaikan setiap kasus desain antarmuka dengan sangat cukup
C	>60	Cukup, mahasiswa cukup menguasai sebagian besar materi interaksi manusia dan komputer serta mampu menerapkan sebagian besar pemahamannya dalam menyelesaikan setiap kasus desain antarmuka.
D	>50	Kurang, mahasiswa menguasai hanya sebagian kecil materi interaksi manusia dan komputer serta mampu menerapkan sebagian kecil pemahamannya dalam menyelesaikan setiap kasus desain antarmuka
E	>40	Buruk, mahasiswa sama sekali tidak memahami dan menerapkan materi interaksi manusia dan komputer dalam menyelesaikan setiap kasus desain antarmuka

14. RENCANA ASSESMENT DAN EVALUASI

Minggu ke	Kajian	CPMK	Asesmen	Bobot (%)
1	Karakteristik dari GUI dan Web	(CPMK 11)	Tugas 1 : Menjawab pertanyaan dari materi yang telah dijelaskan tentang Karakteristik dari GUI dan Web	1.5
2	Metode Perancangan UI	(CPMK 11,8)	Tugas 2 : Menjawab pertanyaan dari materi yang telah dijelaskan Metode Perancangan UI	2.5
3-9	Proses Desain UI	(CPMK 11)	Tugas 3-9 : Menjawab pertanyaan dari materi yang telah dijelaskan tentang Proses Desain UI	21
10	QUIS	(CPMK 11)	QUIS	15
11	Evaluasi UI	(CPMK 11,8)	Tugas 10 : Mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan dari metode Evaluasi UI	4

Minggu ke	Kajian	CPMK	Asesmen	Bobot (%)
12	Identifikasi Pengguna UI	(CPMK 11)	Tugas 11 : Menjawab pertanyaan dari materi yang telah dijelaskan tentang identifikasi Pengguna UI	2.5
13	UTS	(CPMK 11)	UTS	20
14	Desain UI	(CPMK 11)	Tugas 12 : Menjawab pertanyaan dari materi yang telah dijelaskan tentang Desain UI	2.5
15-16	UAS	(CPMK 11,8)	UAS (Presentasi Kelompok dari Desain UI yang telah dikerjakan)	31.5
Total Bobot CPMK				100
Total Bobot CPL				100

15. Pembobotan Asesmen Terhadap CPL dan CPMK

CPL	CPMK	MBKM	Observasi (Praktek)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tugas	Tes Tertulis			Total
						Quis	UTS	UAS	
CPL 8, 11	CPMK 8, 11				35	15	20	30	100

Bobot penilaian (Ketentuan Bina Darma)

- ≥ 80 = A
- ≥ 70 s.d < 79 = B
- ≥ 60 s.d < 69 = C
- ≥ 50 s.d < 59 = D
- < 49 = E

16. RENCANA TUGAS MAHASISWA

1) Pertemuan 1 dan 2:

a. Tujuan Tugas

Agar mahasiswa mampu menjelaskan Karakteristik GUI dan Web UI

b. Uraian Tugas :

i. Obyek garapan

Materi yang akan ditugaskan adalah menentukan apakah kasus yang diberikan sebaiknya menggunakan GUI atau Web GUI sesuai dengan karakteristik kasusnya.

ii. Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan :

Membuat solusi teknologi user interface (UI) sesuai dengan karakteristik GUI dan Web UI

iii. Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan :

Mahasiswa secara individu mengerjakan resume tersebut, acuan tugas ini dapat diambil dari berbagai sumber wajib dituliskan acuan sumber saat laporan/resume dibuat

iv. Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan :

Berupa hasil analisis dari kasus yang diberikan

c. Kriteria Penilaian :

i. Sangat Baik : >80

ii. Baik : >70

iii. Kurang Baik : > 60

iv. Buruk : >50

2) Pertemuan ke 3-16 :

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 :

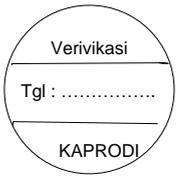
Berupa laporan tahapan perancangan antarmuka dan simulasi produk antarmuka yang dibuat

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%

- i. Sangat Baik : >80
- ii. Baik : >70
- iii. Kurang Baik : > 60
- iv. Buruk : >50

17. Lembar Soal Ujian Akhir Semester

 FAKULTAS TEKNIK	UJIAN AKHIR SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2021 / 2022	
Kelas : Teknik Industri	Mata kuliah / sks : Kalkulus / 3 sks	
Waktu : 24 Jam	Hari / Tanggal :	
Ruang : Kampus UBD	Penguji : Febriyanti Panjaitan, M.Kom	
Sifat Ujian : Buka Buku	Program Studi : Teknik Industri	

A. INSTRUKSI :

1. Menjelaskan materi kelompok dengan baik, sehingga dapat dipahami

B. SOAL : (100%)

Mempersentasikan Tugas kelompok, dimana materi telah dijelaskan pada pertemuan 3-9 tentang Desain UI sesuai dengan prinsip UI

18. Buku Sumber (*References*)

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 HumanComputer –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