

Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

		Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K MANAJEMEN INFORMATIKA				Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pengantar Interaksi Manusia dan Komputer		MI-31205		T = 2	P = 0	1	24 Desember 2021
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		Sutarno				Dr. Hariyanto	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL3	Memiliki pemahaman keilmuan dan penguasaan keterampilan di bidang teknik komputer, meliputi sistem tertanam dan robotika, jaringan dan keamanan komputer, rekayasa perangkat lunak, multimedia, game, dan kecerdasan buatan yang ditopang oleh profesionalitas, pengetahuan sains dasar dan rekayasa yang kuat.					
	CPL7	Mampu menyajikan dan memaparkan hasil pengembangan solusi produk dan sistem dalam naskah akademik, tulisan non-akademik, dan/atau di forum ilmiah dengan baik, efektif, dan runtut sesuai dengan kaidah yang berlaku.					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK3-6	Mampu membuat perangkat lunak untuk keperluan Internet of things dengan menerapkan metode-metode pengembangan yang ada, terutama untuk aplikasi berbasis desktop, web, dan perangkat bergerak					
	CPMK3-7	Mampu melakukan integrasi sistem aplikasi yang ada baik pada level data maupun logik melalui penerapan konsep-konsep application programming interface (PI) maupun middleware					
	CPMK7-1	Mampu mengkomunikasikan ide dan gagasan secara tertulis dengan memperhatikan kaedah-kaedah penulisan ilmiah					
	CPMK7-2	Mampu untuk memaparkan secara detail solusi atau produk yang dibuat					
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang definisi dan sejarah perkembangan dengan akurat					
	Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu menjelaskan jenis-jenis IMK beserta contohnya dengan akurat					
	Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu menjelaskan aturan desain dan model antarmuka pengguna dengan akurat					
	Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan pengaruh karakteristik pengguna dalam IMK dengan akurat					
Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu menjelaskan aspek manusia dalam IMK dengan akurat						

	Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu menjelaskan atensi dan keterbatasan memori manusia dalam IMK dengan tepat													
	Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu menjelaskan gaya interaksi manusia dan komputer dengan tepat													
	Sub-CPMK8	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip desain antarmuka dan pengalaman pengguna dengan akurat													
	Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang pengalaman pengguna													
	Sub-CPMK10	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip desain UI, teknik perancangan <i>wireframe</i> , dan cara menangani masalah pada desain antarmuka pengguna dengan akurat													
	Sub-CPMK11	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip desain visual dan desain interaksi dalam IMK dengan akurat													
	Sub-CPMK12	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, metode, dan teknik evaluasi antarmuka pengguna juga menganalisis dan menginterpretasi hasil evaluasi dengan benar													
	Sub-CPMK13	Mahasiswa mampu menjelaskan alat-alat pendukung dan tren teknologi terbaru dalam IMK													
	Sub-CPMK14	Mahasiswa mampu menerapkan konsep IMK untuk memecahkan suatu permasalahan desain antarmuka pengguna dan mengkomunikasikan solusi desainnya secara lisan dengan efektif													
	Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK														
		Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
	CPL3	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	CPL7	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Interaksi Manusia Komputer ini bertujuan untuk mempelajari bagaimana manusia dan komputer dapat berinteraksi dengan efektif dan efisien. Mahasiswa akan mempelajari konsep-konsep dasar interaksi manusia komputer, termasuk antarmuka pengguna, pengalaman pengguna, desain interaksi, dan evaluasi antarmuka. Mahasiswa juga akan belajar tentang teknologi dan alat-alat yang digunakan dalam pengembangan antarmuka pengguna, serta bagaimana menerapkan prinsip-prinsip desain untuk menciptakan antarmuka pengguna yang lebih baik. Selain itu, di akhir pembelajaran mahasiswa akan terlibat dalam proyek praktis yang melibatkan pengembangan dan evaluasi antarmuka pengguna														
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan Interaksi Manusia-Komputer (IMK) 2. Jenis-jenis IMK dan contohnya 3. Aturan desain dan model antarmuka pengguna 4. Karakteristik pengguna dalam IMK 5. Aspek manusia dalam IMK 6. Atensi dan keterbatasan memori manusia 7. Gaya interaksi 8. Prinsip desain antarmuka dan pengalaman pengguna 9. Pengalaman pengguna (<i>User Experience</i>) 														

	10. Desain antarmuka pengguna (<i>User Interface</i>) 11. Desain visual dan desain interaksi dalam IMK 12. Evaluasi antarmuka pengguna 13. Alat-alat pendukung dan tren teknologi terbaru dalam IMK 14. Proyek Praktis IMK						
Pustaka	Utama :						
	(1) Preece, Jenny, Sharp, Helen, Rogers, Yvonne, <i>Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction</i> , 4th Edition, Wiley, 2015 (2) Ben Shneiderman, Catherine Plaisant, Maxine Cohen, Steven Jacobs, Niklas Elmqvist, dan Nicholas Diakopoulos, <i>Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction</i> , 6 th Edition, Pearson, 2018 (3) Dix, Alan, Finlay, Janet E., Abowd, Gregory D., Beale, Russell, <i>Human Computer Interaction</i> , 3rd/ Revised Edition, Prentice Hall, Europe, 2003. (4) Johnson, P., <i>Human-Computer Interaction : Psychology, Task Analysis and Software Engineering</i> , McGraw-Hill, England UK, 1992. (5) Dewi Agushinta R dan Ida Ayu Yulie Primashanti, <i>Interaksi Manusia dan Komputer Teori Dasar</i> , Gunadarma, Depok, 2009						
	Pendukung :						
	(6) Surbakti, Irfan; <i>Interaksi Manusia Dan Komputer</i> , Edisi Jurusan Teknik Informatika-ITS, 2006 (7) M. Zakaria, Teddy; <i>Perancangan Antarmuka Untuk Interaksi Manusia Dan Komputer</i> , Informatika Bandung, 2007 (8) Sudarmawan; Ariyus, Dony; <i>Interaksi Manusia dan Komputer</i> , Andi Offset Yogyakarta, 2007 (9) Santoso Insap, <i>Interaksi Manusia dan Komputer</i> , edisi 2, C.V. Andi Offset, Yogyakarta, 2009						
Dosen Pengampu	Sutarno, SKom., MMSI. Munich Heindari E, SKom, MMSI						
Matakuliah syarat	-						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Penilaian		Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi
				Indikator	Kriteria & Teknik		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang definisi dan sejarah perkembangan dengan akurat	Pengenalan IMK : • Definisi IMK • Sejarah perkembangan IMK • Tujuan, manfaat, dan tantangan dan IMK	Ceramah, praktek, diskusi dan tanya jawab	Mahasiswa mampu menjelaskan definisi dan perkembangan IMK		2.5	1,2, 3, 4, 5, 9
2	Mahasiswa mampu menjelaskan jenis-jenis IMK beserta contohnya dengan akurat	Pembahasan setiap jenis interaksi manusia dan komputer:	Ceramah, praktek, diskusi dan tanya jawab	Mahasiswa mampu menjelaskan	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi	2.5	1,2, 3, 5

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Penilaian		Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi
				Indikator	Kriteria & Teknik		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		<ul style="list-style-type: none"> • Textual interface • Graphicalinterface • Voice interface • Touch interface • Gesture interface • Automated interface Berikut contohnya.		jenis-jenis IMK dan contohnya	kuliah dan pemberian tugas terkait materi perkuliahan		
3	Mahasiswa mampu menjelaskan aturan desain dan model antarmuka pengguna dengan akurat	Aturan Desain dan Model Antarmuka Pengguna : <ul style="list-style-type: none"> • Aturan desain antarmuka pengguna • Model antarmukapengguna • Pentingnya merancang antarmuka yang baik 	Ceramah, praktek, diskusi dan tanya jawab	Tugas Review Aplikasi	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas terkait materi perkuliahan	5	1,2,3, 5
4	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan pengaruh karakteristik pengguna dalam IMK dengan akurat	Karakteristik Pengguna dalam IMK: <ul style="list-style-type: none"> • Tujuan perancangan berdasarkan faktor manusia • Pengertian dan jenis user profile • Pengaruh karakteristik psikologis dan fisik manusia dalam IMK 	Ceramah, praktek, diskusi dan tanya jawab	Mahasiswa mampu menjelaskan pengaruh karakteristik pengguna dalam IMK	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas terkait materi perkuliahan	2.5	1,2,5
5	Mahasiswa mampu menjelaskan aspek manusia dalam IMK dengan akurat	Aspek Manusia dalam IMK : <ul style="list-style-type: none"> • Model pengolahan informasi pada manusia 	Ceramah, praktek, diskusi dan tanya jawab	Mahasiswa mampu menjelaskan aspek	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi	2.5	1,2, 5

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Penilaian		Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi
				Indikator	Kriteria & Teknik		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		<ul style="list-style-type: none"> Teori persepsi visual 		manusia dalam IMK	kuliah dan pemberian tugas terkait materi perkuliahan		
6	Mahasiswa mampu menjelaskan atensi dan keterbatasan memori manusia dalam IMK dengan tepat	<p>Atensi dan Keterbatasan Memori Manusia:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengatasi <i>overload</i> informasi, memfokuskan perhatian, dan membagi perhatian Batasan memori Antarmuka yang berarti dan bentuk representasi icon 	Ceramah, praktek, diskusi dan tanya jawab	Tugas Analisis Antarmuka Web	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas terkait materi perkuliahan	7.5	1,2,5, 6,9
7	Mahasiswa mampu menjelaskan gaya interaksi manusia dan komputer dengan tepat	<p>Gaya Interaksi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menu dan navigasi Rancangan antropomorfik non Perancangan layar 	Ceramah, praktek, diskusi dan tanya jawab	Mahasiswa mampu menjelaskan gaya IMK	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas terkait materi perkuliahan	2.5	1,2,5
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester					25	
9	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip desain antarmuka dan pengalaman pengguna dengan akurat	Prinsip desain antarmuka dan pengalaman pengguna	Ceramah, praktek, diskusi dan tanya jawab	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip desain antarmuka	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas terkait materi perkuliahan	2.5	1,2

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Penilaian		Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi
				Indikator	Kriteria & Teknik		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
10	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang pengalaman pengguna	Pengalaman Pengguna (<i>User Experience</i>): <ul style="list-style-type: none"> Definisi dan konsep UX Komponen UX Faktor-faktor yang mempengaruhi UX 	Ceramah, praktek, diskusi dan tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi Tugas Kelompok 	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas terkait materi perkuliahan	5	1,2, 3, 4
11	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip desain UI, teknik perancangan <i>wireframe</i> , dan cara menangani masalah pada desain antarmuka pengguna dengan akurat	Desain Antarmuka Pengguna (<i>User Interface</i>): <ul style="list-style-type: none"> Prinsip desain UI Teknik perancangan <i>wireframe</i> Penanganan masalah pada desain antarmuka pengguna 	Ceramah, praktek, diskusi dan tanya jawab	Mahasiswa mengerti desain UI	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas terkait materi perkuliahan	2.5	1,2, 3, 4
12	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip desain visual dan desain interaksi dalam IMK dengan akurat	Desain Visual dan Desain Interaksi dalam IMK: <ul style="list-style-type: none"> <i>Gestalt Laws of Perceptual Organization</i> <i>Design Principles for Usability</i> Prinsip desain interaksi (responsif dan universal) Metode desain interaksi beserta studi kasusnya 	Ceramah, praktek, diskusi dan tanya jawab	Mahasiswa mengerti prinsip desain visual dan interaksi dalam IMK	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas terkait materi perkuliahan	2.5	1,2,3, 4, 5
13	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, metode, dan teknik evaluasi antarmuka pengguna juga menganalisis dan	Evaluasi Antarmuka Pengguna: <ul style="list-style-type: none"> Pengertian evaluasi 	Ceramah, praktek, diskusi dan tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mengerti metode dan 	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan	2.5	1,2, 3, 4, 5, 9

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Penilaian		Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi
				Indikator	Kriteria & Teknik		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	menginterpretasi hasil evaluasi dengan benar	<ul style="list-style-type: none"> • Metode evaluasi • Teknik pengumpulan data evaluasi • Pengukuran <i>usability</i> • Analisis dan interpretasi hasil evaluasi 		teknik evaluasi antarmuka <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menginterpretasi hasil evaluasi dengan benar 	Pemberian tugas terkait materi perkuliahan		
14	Mahasiswa mampu menjelaskan alat-alat pendukung dan tren teknologi terbaru dalam IMK	Tren Teknologi dan Alat-Alat PendukungIMK: <ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan teknologi yang mendukung IMK • Pengenalan alat- alat pendukung IMK • Pembahasan tren teknologi terbaru dalam IMK 	Ceramah, praktek, diskusi dan tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengerti alat-alat pendukung • Mahasiswa mengerti tren teknologi terbaru 	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas terkait materi perkuliahan	2.5	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
15	Mahasiswa mampu menerapkan konsep IMK untuk memecahkan suatu permasalahan desain antarmuka pengguna dan mengkomunikasikan solusi desainnya secara lisan dengan efektif	Proyek Praktis IMK: <ul style="list-style-type: none"> • Presentasi proyek praktis IMK • Evaluasi hasil proyek 	Ceramah, praktek, diskusi dan tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu mendesain antarmuka sesuai dengan kebutuhan pengguna • Mahasiswa mampu mempresentasikan nya dengan komunikasi yang efektif. 	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas terkait materi perkuliahan	7.5	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Penilaian		Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi
				Indikator	Kriteria & Teknik		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester					25	

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. **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.
6. **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.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Rancangan Tugas

		Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K MANAJEMEN INFORMATIKA				Kode Dokumen	
RANCANGAN TUGAS							
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
PENG INTERAKSI MANUSIA dan KOMPUTER		MI-31205		T = 2	P = 0	1	24 Desember 2021
Minggu ke	5	Tugas ke	1				
Tujuan tugas :							
Mencari contoh desain interface dan menyebutkan tipe interaksinya.							
Uraian tugas :							
a. Obyek		Tipe-tipe interface					
b. Yang dilakukan		Membuat dan mencari contoh-contoh interface terkini					
c. Metode/Cara pengerjaan		<ul style="list-style-type: none"> • Mencari gambar-gambar interface • Menyebutkan macam interface dan tipe interaksinya • Membuat laporannya 					
d. Deskripsi luaran tugas		Laporan terdiri atas: Cover (Judul, Logo Gunadarma, Penyusun, Tahun), Daftar Isi, Pendahuluan, gambar-gambar interface dan sumber referensi.					
Kriteria Penilaian							
a. Kelengkapan %		20					
b. Kebenaran %		60					
c. Ketelitian %		20					
Minggu ke	11	Tugas ke	2				
Tujuan tugas :							
Agar mahasiswa mampu menjelaskan Karakteristik GUI dan Web UI							

Uraian tugas :			
	a. Obyek	Materi yang akan ditugaskan adalah menentukan apakah kasus yang diberikan sebaiknya menggunakan GUI atau Web UI sesuai dengan karakteristik kasusnya.	
	b. Yang dilakukan	Membuat solusi teknologi User interface (UI) sesuai dengan karakteristik GUI dan Web UI	
	c. Metode/Cara pengerjaan	Mahasiswa secara individu mengerjakan resume tersebut. Acuan tugas ini dapat diambil dari berbagai sumber dan wajib dituliskan acuan sumber saat laporan/resume dibuat.	
	d. Deskripsi luaran tugas	Berupa hasil analisis dari kasus yang diberikan	
Kriteria Penilaian			
	a. Kelengkapan %	20	
	b. Kebenaran %	60	
	c. Ketelitian %	20	
Minggu ke	15	Tugas ke	3
Tujuan tugas :			
	Agar mahasiswa mampu memahami tahapan perancangan antarmuka yang baik dan dapat mengimplementasikannya dalam sebuah kasus nyata.		
Uraian tugas :			
	a. Obyek	Membuat sebuah rancangan antarmuka perangkat lunak sesuai kasusnya yang dikerjakan sesuai tahapan perancangannya	
	b. Yang dilakukan	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	
	c. Metode/Cara pengerjaan	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	
	d. Deskripsi luaran tugas	Berupa laporan tahapan perancangan antarmuka dan simulasi produk antarmuka yang dibuat.	

Kriteria Penilaian			
	a. Kelengkapan	%	20
	b. Kebenaran	%	60
	c. Ketelitian	%	20

KETERANGAN

1. TUJUAN TUGAS

adalah rumusan kemampuan yang diharapkan dapat dicapai oleh mahasiswa bila berhasil mengerjakan tugas ini (hardskill dan softskill).

2. URAIAN TUGAS

- a. Obyek : berisi deskripsi obyek material yang akan di pelajari dalam tugas ini
- b. Yang dilakukan : uraian besaran, Tingkat kerumitan dan keluasan masalah dari obyek material yang harus di pelajari, Tingkat ketajaman dan kedalaman studi yang distandarkan. Bisa juga ditetapkan hasil yang harus dipresentasikan di forum diskusi.
- c. Metode / cara pengerjaan: berupa petunjuk tentang teori/Teknik/alat yang sebaikna digunakan, alternatif Langkah-langkah yang bisa ditempuh, data dan buku acuan yang wajib dan yang disarankan untuk digunakan, ketentuan dikerjakan secara kelompok/individual.
- d. Deskripsi luaran tugas : adalah uraian tentang bentuk hasil studi/kinerja yang harus ditunjukkan/disajikan(missal hasil studi tersaji dalam paper minimum 20 halaman termasuk skema, tabel dan gambar dengan ukuran kertas kuarto, diketik dengan tipe dan besaran huruf tertentu dan mungkin dilengkapi sajian dalam bentuk CD dengan format power point).

3. KRITERIA PENILAIAN

Berisi butir-butir indikator yang dapaat menunjukkan Tingkat keberhasilan mahasiswa dalam usaha mencapai kompetensi yang telah dirumuskan.