
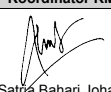



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah	Kode MK	Rumpun MK	Semester	Bobot (sks)	Tgl Penyusunan
Interaksi Manusia dan Komputer	IFC2213	Rekayasa Perangkat Lunak	4	T=3 P=0	1 Desember 2022
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua Prodi
	 Vessa Rizky Oktavia		 Ahmad Wali Salza Bahari Johan, S.ST., M.Kom		 Muhammad Dzulfikar Fauzi, S.Kom., M.Cs.
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL Prodi (Kode S, P, KU, KK)				
	P.2	Menguasai konsep dan prinsip-prinsip rekayasa perangkat lunak			
	KU.2	Mampu bekerja secara mandiri dan bekerjasama dalam tim yang interdisiplin dan multidisiplin			
	KK.2	Mampu merancang, membangun dan menganalisa perangkat lunak dengan menggunakan prinsip-prinsip proses rekayasa perangkat lunak			
	CPMK (Kode M)				
	M1	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang perbedaan antara UI dan UX dalam membangun antarmuka aplikasi (P07, KU01)			
	M2	Mahasiswa mampu menjelaskan metode-metode yang digunakan dalam membuat antarmuka (P07, KU01)			
	M3	Mahasiswa mampu merancang prototype antarmuka yang adaptif dan fleksibel dengan memperhatikan tren saat ini (KU01, KU05)			
	SUB-CPMK (Kode L)				
	L1	Mengidentifikasi ruang lingkup Interaksi Manusia dan Komputer dan merincikan instrumen yang diperlukan untuk memahami konsep IMK (M1)			
	L2	Menyebutkan elemen-elemen antarmuka pengguna (UI) yang kurang baik dan memahami mengapa penting untuk merancang antarmuka yang baik (M1)			
	L3	Menguraikan pengertian User Interface (UI) dan User Experience (UX) serta membedakan antara keduanya (M1)			
	L4	Mengidentifikasi istilah-istilah dalam UI/UX seperti Interaction, Experience, Affordance, dan Signifier (M2)			
	L5	Menjelaskan metode-metode dalam usability dan aktivitas UI/UX serta memahami perbedaan antara Contextual Inquiry dan Contextual Analysis (M2)			
	L6	Mendeskripsikan model-model dalam contextual analysis seperti Breakdown/Barriers, Flow Model, Social Model, dan Artifact Model (M2)			
	L7	Mendesain UI menggunakan Figma dan melakukan survey kepuasan (M3)			
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Deskripsi				
	Mata kuliah Dasar Jaringan Komputer mempelajari bagaimana konsep dasar jaringan komputer dan internet, pembagian layer dalam model OSI, perancangan jaringan komputer, jaringan komputer nirkabel, multimedia dalam jaringan, keamanan dalam jaringan serta konsep manajemen pada jaringan komputer.				
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	Bahan Kajian				
	Interaksi Manusia dan Komputer				
	Topik Bahasan				
	1. Pengenalan IMK				
	1.1. Ruang Lingkup IMK				
	1.2. Instrumen yang dibutuhkan untuk mempelajari IMK				
	1.3. Mengenal UI yang kurang baik				
	2. Pentingnya UI dan Sulitnya Mendesain				
	2.1. Pengertian User				
	2.2. Pengertian UI				
	2.3. Pengertian Usability				
	2.4. Pengertian UX				
	2.5. Istilah dalam UI UX (Interaction, Experience, Affordance, dan Signifier)				
	3. Contextual Inquiry				
	3.1. Usability Methods				
	3.2. UI/UX Activities				
	3.3. Elemen dalam User's Context				
	3.4. Perbedaan Contextual Inquiry dan Contextual Analysis				
	4. Contextual Analysis				
	4.1. Penjelasan Breakdown/Barriers				
	4.2. Flow Model				
	4.3. Social Model				
	4.4. Artifact Model				
	5. Analysis to Design				
	5.1. Design Thinking				
	5.2. Sketch				
	5.3. Prototype				
	5.4. Ideation				
	6. User Interface Design				
	6.1. UI and UX				
	6.2. Font				
	6.3. Logo				
	6.4. Color				
	6.5. Typography				
	6.6. Resources				
	7. Pengenalan Aplikasi Design				
	7.1. Pengenalan Figma				
	7.2. Komponen dalam Figma				
	7.3. Penerapan Layers dan Group dalam Figma				
	8. Designing UI using Figma				
	8.1. Basic Shapes				
	8.2. Text Properties				
	8.3. Color Schemes				
	9. Images in Figma				
	9.1. Editing Image using Figma				
	10. Using Tools in Figma				
	10.1. Pen Tool				
	10.2. Pencil Tool				
	11. Design Web using Figma				
	11.1. Membuat desain web				
Pustaka	Utama				
	1. Jennifer Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp. 2015. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction.				
	Pendukung				
	2. Steve Krug. 2014. Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability.				
	3. Jeff Gothelf, Josh Seiden. 2013. Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams				
	4. Emily Xie. 2021. Figma in the Browser: UI Design with No Coding				
Media Pembelajaran	Software		Hardware		
	Figma		PC & LCD Projector		
Teacher/Team Teaching/Tim LS	-				

Assessment		Pengetahuan: Tes tulis (UTS, UAS), Psikomotorik: Kinerja (Tugas), Sikap: Observasi harian								
Mata Kuliah Syarat		Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak								
Perte muan Ke	Kemampuan Akhir yang direncanakan	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Estimasi Waktu	Penilaian			Referensi
							Bentuk & Kriteria	Indikator Penilaian	Bobot (%)	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)
1	Menjelaskan tentang IMK	1.1. Menguraikan Ruang Lingkup IMK 1.2. Menyebutkan Instrumen yang dibutuhkan untuk mempelajari IMK 1.3. Menjelaskan bagaimana cara mengenal UI yang kurang baik	1. Pengenalan IMK 1.1. Ruang Lingkup IMK 1.2. Instrumen yang dibutuhkan untuk mempelajari IMK 1.3. Mengenal UI yang kurang baik	Bentuk: Kuliah Metode: Ceramah, diskusi kelompok/kelas, praktikum, tanya jawab, presentasi	Mendiskusikan tentang IMK	TM: 1x(3x50") BT: 1x(3x60") BM: 1x(3x60")	Tes: Tulis Pedoman Penskoran	Ketepatan menjelaskan tentang IMK	5	1, 2
2	Menjelaskan Pentingnya UI dan Sulitnya Mendesain	2.1. Menyebutkan Pengertian User 2.2. Menyebutkan Pengertian UI 2.3. Menyebutkan Pengertian Usability 2.4. Menyebutkan Pengertian UX 2.5. Menjelaskan definisi dari Istilah dalam UI UX (Interaction, Experience, Affordance, dan Signifier)	2. Pentingnya UI dan Sulitnya Mendesain 2.1. Pengertian User 2.2. Pengertian UI 2.3. Pengertian Usability 2.4. Pengertian UX 2.5. Istilah dalam UI UX (Interaction, Experience, Affordance, dan Signifier)	Bentuk: Kuliah Metode: Ceramah, diskusi kelompok/kelas, praktikum, tanya jawab, presentasi	Mendiskusikan tentang Pentingnya UI dan Sulitnya Mendesain	TM: 1x(3x50") BT: 1x(3x60") BM: 1x(3x60")	Tes: Tulis Pedoman Penskoran	Ketepatan menjelaskan Pentingnya UI dan Sulitnya Mendesain	5	1, 2
3	Menjelaskan mengenai Contextual Inquiry	3.1. Menjelaskan mengenai Usability Methods 3.2. Menjelaskan mengenai UI/UX Activities 3.3. Menyebutkan Elemen dalam User's Context 3.4. Menjelaskan mengenai Perbedaan Contextual Inquiry dan Contextual Analysis	3. Contextual Inquiry 3.1. Usability Methods 3.2. UI/UX Activities 3.3. Elemen dalam User's Context 3.4. Perbedaan Contextual Inquiry dan Contextual Analysis	Bentuk: Metode:		TM: 1x(3x50") BT: 1x(3x60") BM: 1x(3x60")	Tes: Tulis Pedoman Penskoran	ketepatan menjelaskan contextual inquiry	5	1,2
4	Menjelaskan mengenai Contextual Analysis	4.1. Memberikan Penjelasan tentang Breakdown/Barriers 4.2. Menguraikan tentang Flow Model 4.3. Menguraikan tentang Social Model 4.4. Menguraikan tentang Artifact Model	4. Contextual Analysis 4.1. Penjelasan Breakdown/Barriers 4.2. Flow Model 4.3. Social Model 4.4. Artifact Model	Bentuk: Kuliah Metode: Ceramah, diskusi kelompok/kelas, praktikum, tanya jawab, presentasi	Mendiskusikan tentang Contextual Analysis	TM: 1x(3x50") BT: 1x(3x60") BM: 1x(3x60")	Tes: Tulis Pedoman Penskoran	Ketepatan menjelaskan mengenai Contextual Analysis	10	1, 2
5	Menjelaskan bagaimana Analisis berubah menjadi Design	5.1. Menguraikan tentang Design Thinking 5.2. Menguraikan tentang Sketch 5.3. Menguraikan tentang Prototype 5.4. Menguraikan tentang Ideation	5. Analysis to Design 5.1. Design Thinking 5.2. Sketch 5.3. Prototype 5.4. Ideation	Bentuk: Kuliah Metode: Ceramah, diskusi kelompok/kelas, praktikum, tanya jawab, presentasi	Mendiskusikan tentang bagaimana Analisis berubah menjadi Design	TM: 1x(3x50") BT: 1x(3x60") BM: 1x(3x60")	Tes: Tulis Pedoman Penskoran	Ketepatan menjelaskan bagaimana Analisis berubah menjadi Design	5	1, 2
6, 7	Menjelaskan mengenai User Interface Design	6.1. Menjelaskan mengenai UI and UX 6.2. Menjelaskan mengenai Font 6.3. Menjelaskan mengenai Logo 6.4. Menjelaskan mengenai Color 6.5. Menjelaskan mengenai Typography 6.6. Menjelaskan mengenai Resources	6. User Interface Design 6.1. UI and UX 6.2. Font 6.3. Logo 6.4. Color 6.5. Typography 6.6. Resources	Bentuk: Kuliah Metode: Ceramah, diskusi kelompok/kelas, praktikum, tanya jawab, presentasi	Mendiskusikan tentang User Interface Design	TM: 2x(3x50") BT: 2x(3x60") BM: 2x(3x60")	Tes: Tulis Pedoman Penskoran	Ketepatan menjelaskan mengenai User Interface Design	10	1, 2
8	UTS									
9	Menyebutkan contoh-contoh Aplikasi Design	7.1. Menjelaskan konsep penggunaan Figma 7.2. Menyebutkan Komponen dalam Figma 7.3. Melakukan Penerapan Layers dan Group dalam Figma	7. Pengenalan Aplikasi Design 7.1. Pengenalan Figma 7.2. Komponen dalam Figma 7.3. Penerapan Layers dan Group dalam Figma	Bentuk: Metode:	Mendiskusikan design aplikasi	TM: 1x(3x50") BT: 1x(3x60") BM: 1x(3x60")	Tes: Tulis Pedoman Penskoran	ketepatan menjelaskan design aplikasi	5	1,2
10, 11	Menjelaskan cara Designing UI using Figma	8.1. Menerapkan Basic Shapes pada Figma 8.2. Menerapkan Text Properties Pada Figma 8.3. Menerapkan Color Schemes pada Figma	8. Designing UI using Figma 8.1. Basic Shapes 8.2. Text Properties 8.3. Color Schemes	Bentuk: Kuliah Metode: Ceramah, diskusi kelompok/kelas, praktikum, tanya jawab, presentasi	Mendiskusikan tentang cara Designing UI using Figma	TM: 2x(3x50") BT: 2x(3x60") BM: 2x(3x60")	Tes: Tulis Pedoman Penskoran	Ketepatan menjelaskan cara Designing UI using Figma	10	3
12	Menjelaskan konsep Images pada Figma	9.1. Menerapkan Editing Image using Figma	9. Images in Figma 9.1. Editing Image using Figma	Bentuk: Kuliah Metode: Ceramah, diskusi kelompok/kelas, praktikum, tanya jawab, presentasi	Mendiskusikan tentang konsep Images pada Figma	TM: 1x(3x50") BT: 1x(3x60") BM: 1x(3x60")	Tes: Tulis Pedoman Penskoran	Ketepatan menjelaskan konsep Images pada Figma	10	3
13	Menerapkan Penggunaan Tools pada Figma	10.1. Menerapkan penggunaan Pen Tool 10.2. Menerapkan penggunaan Pencil Tool	10. Using Tools in Figma 10.1. Pen Tool 10.2. Pencil Tool	Bentuk: Kuliah Metode: Ceramah, diskusi kelompok/kelas, praktikum, tanya jawab, presentasi	Menerapkan Penggunaan Tools pada Figma	TM: 1x(3x50") BT: 1x(3x60") BM: 1x(3x60")	Tes: Tulis Pedoman Penskoran	Ketepatan menerapkan Penggunaan Tools pada Figma	10	3
14, 15	Menerapkan Design Web using Figma	11.1. Membuat desain web menggunakan Figma	11. Design Web using Figma 11.1. Membuat desain web	Bentuk: Kuliah Metode: Ceramah, diskusi kelompok/kelas, praktikum, tanya jawab, presentasi	Menerapkan Design Web using Figma	TM: 2x(3x50") BT: 2x(3x60") BM: 2x(3x60")	Tes: Tulis Pedoman Penskoran	Ketepatan menerapkan Design Web using Figma	15	3
16	UAS									

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. Kriteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
6. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.

Catatan tambahan:

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

(2). TM: Tatap Muka; BT: Beban Tugas; BM: Belajar Mandiri.	
(3). 1 sks = (50' TM + 50' PT + 60' BM)/Minggu	
(4). Simbol-simbol elemen KKNI pada CPL-Prodi: S = Sikap; KU = Ketrampilan Umum; KK = Ketrampilan Khusus; P = Pengetahuan	