



POLITEKNIK NEGERI MALANG
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
PROGRAM STUDI : D3 MANAJEMEN INFORMATIKA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

MATA KULIAH	KODE	RUMPUN MATA KULIAH	BOBOT (SKS)/jam	SEMESTER	TGL. PENYUSUNAN
DESAIN ANTARMUKA	RIF173001	Sistem Informasi	2 SKS/3 jam	3	1 Agustus 2018
OTORISASI	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK	Ka PRODI	
	Meyti Eka Apriyani, ST., MT Ariadi Retno Ririd, S.Kom, M.Kom		Mungki Astiningrum, S.T, M.Kom,	Rosa Andrie Asmara	
Capaian Pembelajaran (CP)	Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)				
	Ketrampilan Khusus: 1. Menguasai konsep matematika terapan, pengetahuan dasar TIK (Algoritma, Pemrograman, Basis Data, jaringan komputer, dll), sains rekayasa, dan prinsip rekayasa dalam bidang TIK.				
	Capaian Pembelajaran Lulusan yang dibebankan pada mata kuliah (CPL-MK)				
	Menguasai konsep Pengantar IMK, Faktor Manusia, Ragam Dialog, Piranti Input Output, Perancangan Tampilan, Aspek Ergonimik, Teknik Evaluasi.				
Diskripsi Singkat Mata Kuliah	Desain antarmuka adalah matakuliah yang mempelajari tentang dasar interaksi manusia dan komputer serta dapat membuat desain dengan konsep User Centered Desain				
Materi Pembelajaran / Pokok Bahasan	Pengantar IMK, Faktor Manusia, Ragam Dialog, Piranti Input Output, Perancangan Tampilan, Aspek Ergonimik, Teknik Evaluasi.				

Pustaka		Utama :						
		Kalbach, James. 2007. Designing Web Navigation. O'Reilly.						
		Pendukung :						
		1. England, David , et al. 2010. Task Models and Diagrams for User Interface Design. Springer. 2. Ballard, Barbara. 2007. Designing the Mobile User Experience. Little Springs Design, Inc., USA. 3. Galitz, Wilbert O. 2007. The Essential Guide to UI Design. Third Edition.						
Media Pembelajaran		Software :			Hardware :			
		1. Java Development Kit 1.7 2. Netbeans IDE 3. WIMP			PC/Laptop			
Nama Dosen Pengampu		1. Meyti Eka Apriyani 2. Ariadi Retno Ririd						
Matakuliah Syarat								
Minggu Ke	Kemampuan Akhir Yang Direncanakan (Sub-CP-MK)	Bahan kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria & Bentuk Penilaian	Indikator Penilaian	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep IMK dengan tingkat kualitas sebuah perangkat lunak dengan user.	<ul style="list-style-type: none">Antar muka manusia dan komputerKonsep dasar hubungan manusia dan komputerIMK dengan kualitas softwareLingkup	Tatap muka, Ceramah dan diskusi	3 X 50"	Latihan dan tugas mandiri	Tanya jawab, diskusi kelompok	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep IMK dengan kualitas sebuah komputer dan user serta mampu menjelaskan implementasi konsep IMK	2.5%

	Mahasiswa mampu mengerti peran dan posisi konsep IMK	implementasi IMK						
2	Mahasiswa mampu memahami berbagai macam bidang ilmu yang mendukung perkembangan IMK serta konsep usability	<ul style="list-style-type: none"> • Perkembangan teknologi user interface • Konsep usability • Konteks desain antarmuka sebuah system komputer 	Tatap muka, Ceramah dan diskusi	3 X 50"	Latihan dan tugas mandiri	Tanya jawab dan tugas	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep usability dan kriterianya. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep usability untuk mendukung IMK	2.5%
3	Mahasiswa mampu memahami konsep-konsep dasar faktor manusia, faktor komputer dan mampu mengerti kaitan antara kemampuan dan keterbatasan manusia dengan proses desain interaksi sebuah sistem perangkat lunak maupun perangkat keras	<p>Faktor manusia :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Panca indra • Batasan-batasan faktor manusia • Pengaruh mental dan psikologi terhadap desain interaksi • Individual differences <p>Faktor computer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perkembangan teknologi interaksi • Kaitan desain interaksi dengan teknologi input/output • Teknologi hardware atau software untuk user berkebutuhan 	Tatap muka Ceramah dan presentasi kelompok	3 X 50"	Latihan dan Tanya jawab	Tanya jawab, presentasi dan pembahasan diskusi kelompok dan evaluasi hasil diskusi	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan faktor manusia yang meliputi aspek fisik, psikologi/mental, dan sosiologi. • Mahasiswa mampu menjelaskan perkembangan teknologi sistem komputer, khususnya pada aspek desain interaksi user dan sistem. • Mahasiswa mampu menjelaskan beberapa teknologi sistem komputer yang ditujukan bagi user dengan kebutuhan khusus. 	2.5%

		husus						
4	Quiz 1	Quiz 1	Ujian	3 X 50"	Quiz 1	Quiz 1	Quiz 1	10%
5	Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengetahui konsep dasar desain dialog dan dialog style/ ragam dialog	<ul style="list-style-type: none"> • Command Language • WIMP • Direct Manipulation (DM) • PDA & Pen • Speech dan bahasa natural • User Interface Software 	Tatap muka Ceramah	3 X 50"	Latihan dan Tanya jawab	Tanya jawab, diskusi	Mahasiswa mampu menjelaskan dan merinci tentang konsep dasar desain dialog dan dialog style serta dapat menggunakan software user interface	2.5%
6	Setelah menyelesaikan kuliah ini, mahasiswa dapat mengetahui dan mampu menjelaskan tentang konsep dasar input dan output (I/O)	<ul style="list-style-type: none"> • Overview, utility • Jenis-jenis analisa tugas • Sumber dan penggunaan informasi • Data I/ O • Merepresentasikan data 	Tatap muka Ceramah	3 X 50"	Latihan dan Tanya jawab	Tanya jawab, diskusi	Mahasiswa dapat menjelaskan perangkat input output serta dapat mempresentasikan data	2.5%
7	Mahasiswa dapat memahami macam interaksi antara user dengan system. Mahasiswa mampu memahami berbagai kasus system yang buruk dan	<p>Desain antar muka yang user friendly, model interaksi</p> <p>Contoh-contoh kasus desain, interaksi yang buruk dan analisis dari perspektif IMK</p>	Tatap muka, ceramah, diskusi kelompok, pembahasan studi kasus.	3 x 50"	Latihan dan diskusi studi kasus	Tanya jawab dan diskusi kelompok	Mahasiswa dapat menjelaskan interaksi user dengan system dan menganalisis desain antarmuka yang buruk dan baik	2.5%

	bagaimana mengatasi hal tersebut							
8	UTS	UTS	UTS	3 X 50"	UTS	UTS	UTS	25%
9	Mahasiswa mampu memahami prinsip-prinsip desain antarmuka system komputer pada berbagai macam platform dan konteks kebutuhan.	Prinsip-prinsip desain antarmuka : <ul style="list-style-type: none"> • Prinsip desain antarmuka aplikasi stand-alone • Prinsip desain antarmuka aplikasi berbasis web • Prinsip desain antarmuka aplikasi mobile 	Tatap muka, ceramah, diskusi kelompok,	3 x 50"	Latihan dan diskusi	Tanya jawab dan diskusi kelompok	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip-prinsip desain antarmuka yang baik, mampu menerapkannya secara praktis dalam konteks perancangan antarmuka sistem komputer.	2.5 %
10	Setelah menyelesaikan kuliah ini, mahasiswa dapat mengetahui dan mampu merancang tentang konsep desain , Ide dalam membuat design, contoh design dalam kehidupan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> • Filosofi Desain • Prinsip Desain Grafik • Pembuatan User Interface • Teknik Koding • Tipografi (typography) • Fonts • Warna (atribut, asosiasi) • Desain Icon 	Tatap muka, ceramah, diskusi kelompok,	3 x 50"	Latihan dan diskusi	Tanya jawab dan diskusi kelompok	Mahasiswa mampu Merancang dan menjelaskan prinsip-prinsip desain antarmuka yang baik, mampu menerapkannya secara praktis dalam konteks perancangan antarmuka sistem komputer.	2.5%
11	Mahasiswa mampu	<ul style="list-style-type: none"> • Prototyping, 	Tatap muka,	3 x 50"	Tanya jawab,	Tanya jawab	Mahasiswa mampu	2.5%

	memahami pengertian dan konsep dasar prototyping, mampu memahami bagaimana membuat prototype	Pengertian Metode , • Tools Contoh implementasi	ceramah, diskusi kelompok,		presentasi dan pembahasan hasil diskusi kelompok, evaluasi hasil penugasan mandiri.	dan diskusi kelompok	menjelaskan konsep prototyping beserta variasi bentuknya, mampu menjelaskan konsep prototyping dan mengimplemantasikan nya dalam rancangan antarmuka aplikasi komputer	
12	Setelah menyelesaikan kuliah ini, mahasiswa dapat mengetahui dan mampu menjelaskan tentang konsep prototyping dan prototyping Tools dan aspek ergonomik	Rapid Prototyping • Dimensi Prototyping (Representasi, Ruang Lingkup, Executability, Tahapan) • Terminologi Prototyping • Metode Rapid Prototyping • Deskripsi Desain • Sketsa • Storyboard • Skenario	Tatap muka, ceramah, diskusi kelompok,	3 x 50"	Tanya jawab, presentasi dan pembahasan hasil diskusi kelompok, evaluasi hasil penugasan mandiri.	Tanya jawab dan diskusi kelompok	Mahasiswa mampu menjelaskan jenis prototyping , metode dll	2.5%
13	Quiz 2	Quiz 2	Ujian	3 X 45"	Quiz 2	Quiz 2	Quiz 2	10%
14	Mahasiswa dapat memahami konsep dasar dan poin-poin	Analisis task : • Pengertian task dalam konteks	Ceramah, diskusi kelompok,	3 x 50"	Latihan dan Tanya jawab	Tanya jawab, diskusi	Menjelaskan konsep pembagian task dalam konteks perancangan	2.5%

	penting pada pembagian task dalam konteks desain interaksi antara user dan sistem.	interaksi user dan sistem <ul style="list-style-type: none"> • Prinsip pembagian task dalam desain model interaksi • Contoh implementasi pembagian task 	penugasan mandiri.				interaksi user dan sistem, mampu melakukan pembagian task secara efektif dalam rangka menghasilkan desain interaksi yang berdaya guna optima	
15	Setelah menyelesaikan kuliah ini, mahasiswa dapat mengetahui dan mampu menjelaskan tentang jenis-jenis kesalahan dan slip, petunjuk pencegahan kesalahan, petunjuk memperbaiki kesalahan	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis dokumen dan alat bantu • Isu presentasi • Pengaturan dokumen 	Tatap muka, ceramah, diskusi kelompok, penugasan kelompok	3 x 50"	Latihan dan Tanya jawab	Tanya jawab, diskusi	Mahasiswa mampu menjelaskan jenis kesalahan dan mendokumentasikan kesalahan dalam konsep desain antarmuka	2.5%
16	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar dan manfaat teknik evaluasi, mampu memahami prinsip dasar dan implementasi teknik evaluasi dalam bentuk	Teknik evaluasi <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian • Metode • Tools dan perangkat evaluasi • Alur evaluasi • Contoh implementasi 	Tatap muka, ceramah, diskusi kelompok, presentasi kelompok	3 x 50"	Latihan dan Tanya jawab	Tanya jawab, diskusi kelompok dan evaluasi hasil diskusi	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan manfaat teknik evaluasi, berbagai macam bentuk dan contoh penerapannya. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan metode teknik evaluasi yang berbentuk	2.5%

	heuristic evaluation.						heuristic evaluation, dan mampu melaksanakannya dalam tataran praktis.	
17	UAS	UAS	UAS	3 X 45”	UAS	UAS	UAS	25%

Keterangan :
.....
.....