

Instruksi Tugas Besar

Mata Kuliah Desain Interaksi

Deskripsi Tugas Besar Desain Interaksi

Mahasiswa secara berkelompok akan merancang dan mengembangkan sebuah produk interaktif dalam bentuk *high-fidelity prototype* yang dapat digunakan dan diuji oleh pengguna nyata. Produk ini bisa berupa pengimplementasian pada *platform mobile*, *website*, perangkat *wearable*, atau sistem interaktif lainnya yang memberikan solusi atas permasalahan nyata. Setiap kelompok wajib melalui proses penelitian pengguna, perancangan, pembuatan prototipe, hingga pengujian produk tersebut ke pengguna akhir. Produk akhir ini bertujuan untuk memberikan gambaran pengalaman pengguna yang nyata dan valid sebagai dasar untuk pengembangan produk sesungguhnya.

Topik dan Subtopik yang bisa dipilih:

- Smart City dan Teknologi Ramah Lingkungan.
 - Subtopik: Sistem pengelolaan sampah digital, aplikasi monitoring kualitas udara, smart transportation.
- Digital Health dan Kesejahteraan Masyarakat.
 - Subtopik: Aplikasi monitoring kesehatan mental, telemedicine untuk daerah terpencil, edukasi kesehatan interaktif.
- Pemberdayaan Pendidikan Digital.
 - Subtopik: Platform belajar daring inklusif, media edukasi interaktif bagi anak berkebutuhan khusus, gamifikasi pembelajaran.
- Keberlanjutan dan Energi Terbarukan
 - Subtopik: Monitoring dan pengelolaan energi rumah tangga, aplikasi edukasi konservasi energi, sistem efisiensi energi berbasis IoT.
- Inklusi Sosial dan Aksesibilitas
 - Subtopik: Produk interaktif untuk disabilitas, platform partisipasi masyarakat dalam pengambilan keputusan, aplikasi bahasa isyarat digital.

Deliverables Proyek Tugas Akhir Desain Interaksi

1. Proposal

- Diselesaikan dan dikumpulkan pada saat pelaksanaan Ujian Tengah Semester (UTS).
- Instruksi detail dan format proposal akan diinformasikan pada saat pelaksanaan UTS.

2. Laporan Akhir

- Laporan akhir merupakan dokumentasi komprehensif hasil tugas besar yang disusun secara sistematis dengan struktur sebagai berikut:
 - Judul aplikasi atau produk interaktif.
 - Permasalahan yang diangkat.
 - Persona pengguna yang menjadi target produk.
 - Deskripsi lengkap aplikasi/prototype.
 - Metode perancangan dan teknik prototyping yang digunakan.
 - Metode evaluasi termasuk proses pengujian dengan pengguna.
 - Pembahasan hasil pengujian, refleksi desain, serta tantangan yang dihadapi.
 - Kesimpulan dan rekomendasi pengembangan selanjutnya.
- Laporan akhir maksimal 15 halaman A4, termasuk halaman sampul dan daftar pustaka, diketik rapi.

3. Produk (*High-Fidelity Prototype*)

- Produk akhir berupa *high-fidelity prototyping* lengkap dengan interaksi yang memungkinkan uji coba pada pengguna akhir.
- Prototipe harus memenuhi kriteria fungsionalitas utama, estetika, serta user experience yang baik sesuai konsep desain interaksi.
- File prototipe diserahkan dalam format yang dapat diakses (contoh: link Figma, Adobe XD file, atau platform lain).

4. Video Explainer

- Video berdurasi maksimal 4 menit yang menjelaskan secara singkat konsep, fitur utama, dan cara penggunaan produk interaktif.

- Video harus informatif dan menarik, memuat gambaran mengenai fitur dan tujuan produk.

Ketentuan Pelaksanaan dan Mentoring

- Setiap kelompok wajib melakukan sesi mentoring dengan asisten perkuliahan minimal sebanyak 3 kali selama masa pengerjaan tugas besar.
- Sesi mentoring digunakan untuk:
 - Membahas progress pengerjaan (proposal, desain, prototyping).
 - Mendapatkan masukan dan solusi atas kendala teknis maupun desain.
 - Persiapan evaluasi dan presentasi deliverables.
- Kelompok wajib menyimpan bukti atau catatan hasil mentoring sebagai dokumentasi yang dapat diminta oleh dosen pengampu.
- Seluruh artifak produk interaktif dan produk akhirnya wajib tersedia pada github masing-masing kelompok.
- Keaktifan personal juga akan dimonitoring melalui log github.
- Keterlambatan pengumpulan deliverables atau tidak memenuhi ketentuan mentoring dapat berakibat pada pengurangan nilai akhir.
- Jadwal dan mekanisme mentoring akan diinformasikan bersama panduan pelaksanaan tugas besar oleh dosen dan asisten perkuliahan.