





RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (SEMESTER LESSON PLAN)

Nomor Dok	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	02
Tgl. Berlaku	1 Januari 2018
Klausa ISO	7.5.1 & 7.5.5

Disusun oleh (<i>Prepared by</i>)	Diperiksa oleh (<i>Checked by</i>)	Disetujui oleh (<i>Approved by</i>)	Tanggal Validasi (<i>Valid date</i>)
		 <small>Universitas Bina Darma Fakultas Sains Teknologi</small>	
Tim	Nita Rosa Damayanti, M.Kom., Ph.D	Dr. Tata Sutabri, M.MSI., MKM	

- | | | | |
|---|--|---|--|
| 1. Fakultas (<i>Faculty</i>) | : Ilmu Komputer | Jenjang (<i>Grade</i>) | : S1 |
| 2. Program Studi (<i>Study Program</i>) | : Sistem Informasi | SKS (<i>Credit</i>) | : 2SKS Semester (<i>Semester</i>) : 5 |
| 3. Mata Kuliah (<i>Course</i>) | : UI/UX Design | Sertifikasi (<i>Certification</i>) | : ya/(yes) ✓ Tidak (No) |
| 4. Kode Mata Kuliah (<i>Code</i>) | : 2214114007 | | |
| 5. Mata Kuliah Prasyarat (<i>Prerequisite</i>) | : - | | |
| 6. Dosen Koordinator (<i>Coordinator</i>) | : Kurniawan, M.M., M.Kom | ✓ Tim (Team) | Mandiri (<i>Personal</i>) |
| 7. Dosen Pengampuh (<i>Lecturer</i>) | : Kurniawan, M.M., M.Kom
Irman Effendy, M.Kom.
Taqrim Ibad, M.Kom. | | |
| 8. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (<i>Course Learning Outcomes</i>) | : | | |

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	CPL04-KK CPL09-KK	Mampu memahami teknik untuk memperoleh, mengubah, mentransmisi, dan menyimpan data dan informasi secara berkualitas Mampu menganalisis, menemukan pola dan merancang arsitektur enterprise, basis data, mengembangkan strategi, dan perencanaan sistem informasi untuk organisasi/ bisnis;
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	CPMK-10 CPMK-11 CPMK-22	Mampu menguasai teknik merancang, dan menganalisis algoritma dan penerapannya yang digunakan untuk pemodelan dan desain sistem berbasis komputer Mampu menyimpan data dengan cara mengidentifikasi, merumuskan dan memberikan solusi alternatif dalam bentuk implementasi desain atau gagasan secara tepat sesuai bidang keahlian Mampu membuat perencanaan sistem Informasi untuk menyelesaikan masalah dalam organisasi/bisnis
SUB-CPMK	10400701	Mahasiswa mampu memahami Interaksi Manusia dan Komputer dan memahami karakteristik GUI dan Web UI

SUB-CPMK 10400702	Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan metode dalam merancang User Interface
SUB-CPMK 10400703	Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan metode dalam merancang User Interface, memodelkan Task Pengguna, Menerapkan Prinsip UI
SUB-CPMK 11400701	Mahasiswa mampu merancang struktur menu, merancang windows, menerapkan screen – based controls
SUB-CPMK 11400702	Mahasiswa mampu merancang teks dan pesan, feedback, guidance, dan assistance dengan efektif
SUB-CPMK 11400703	Mahasiswa mampu menerapkan internasionalisasi dan aksesibilitas
SUB-CPMK 22400701	Mahasiswa mampu menerapkan Graphics, Icons, Images dan Warna yang sesuai dengan kebutuhan
SUB-CPMK 22400702	Mahasiswa mampu merancang organisasi dan susunan layout windows dan halaman
SUB-CPMK 22400703	Mahasiswa mampu mengevaluasi desain UI yang telah dirancang
SUB-CPMK 22400704	Mahasiswa mampu membuat Project Project UI yang akan di uji coba oleh User

Matriks Sub-CPMK terhadap CPL dan CPMK	SUB-CPMK	CPL04		CPL09
		CPMK-10	CPMK-11	CPMK-12
	SUB-CPMK 10400701	√		
	SUB-CPMK 10400702	√		
	SUB-CPMK 10400703	√		
	SUB-CPMK 11400701		√	
	SUB-CPMK 11400702		√	
	SUB-CPMK 11400703		√	
	SUB-CPMK 22400701			√
	SUB-CPMK 22400702			√
	SUB-CPMK 22400703			√
	SUB-CPMK 22400704			√

9. Deskripsi Mata Kuliah

Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah ini mempelajari tentang bagaimana proses perencanaan, pengumpulan requirement, arsitektur, infrastruktur, desain, persiapan data, information delivery, deployment. Selain itu, berisi pengajaran tentang data, teknik-teknik mengolah data, teknik penggali data, sehingga diperoleh pola-pola tertentu yang dapat menjadi informasi yang berguna dan juga aplikasi dan permasalahan penerapannya pada kondisi riil.
-------------------------------	---

Bobot (SKS)	Komponen*	Persentase	Bobot Kredit (SKS)	Konversi Kredit ke Jam (dalam 14 pertemuan)**
	Kuliah			
	Presentasi Kelompok			
	Praktikum			
	Total			
*Tidak termasuk tugas terstruktur dan tugas mandiri **[(Bobot SKS x 50 menit) x 14 pertemuan]/60				

10. Bahan Kajian

Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	<ol style="list-style-type: none"> a. Pengenalan Konsep definisi UI dan UX b. Metode perancangan User Interface c. Memahami pengguna/klien d. Fungsi Bisnis e. Prinsip – prinsip desain UI f. Struktur Menu g. Pemilihan Tipe Windows h. Pemilihan perangkat interaksi i. Memilih screen based controls j. Menerapkan Graphics, Icons, Images dan Warna k. Pengorganisasian dan Penyusunan windows dan halaman l. Membuat project UI
------------------------------------	--

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

Pokok Bahasan (<i>Subject</i>)	Kemampuan Akhir yang Diharapkan (<i>Expected Learning Outcomes</i>)	Bahan Kajian (<i>Study Material</i>)	Bentuk dan Metode Pembelajaran (<i>Learning Method</i>)	Indikator (<i>Indicator</i>)	Alokasi Waktu (<i>Time Allocation</i>)	Teknik Penilaian (<i>Assessment techniques</i>)	Sumber Belajar (<i>Learning Resource</i>)
Pengenalan IMK	Mampu menjelaskan perlunya mempelajari Interaksi Manusia dan Komputer dan memahami karakteristik GUI dan Web UI	Pengenalan IMK - Definisi UI dan UX - Pentingnya desain	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Kelas • Self Learning Direct • Project based learning 	<ul style="list-style-type: none"> • Kelengkapan Penjelasan • Kebenaran Penjelasan • Kebenaran Indentifikasi 	3 sks x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Partispasi dikelas • Observasi • Elearning 	<ul style="list-style-type: none"> • PPT • Review Text Book/Jurnal

Pokok Bahasan (<i>Subject</i>)	Kemampuan Akhir yang Diharapkan (<i>Expected Learning Outcomes</i>)	Bahan Kajian (<i>Study Material</i>)	Bentuk dan Metode Pembelajaran (<i>Learning Method</i>)	Indikator (<i>Indicator</i>)	Alokasi Waktu (<i>Time Allocation</i>)	Teknik Penilaian (<i>Assessment techniques</i>)	Sumber Belajar (<i>Learning Resource</i>)
		UI yang baik - Usability - Karakteristik GUI dan Web UI - Interaction Framework - Interaction Style					
Metode Perancangan User Interface	Mampu menjelaskan dan mengimplementasikan metode dalam merancang User Interface	Metode perancangan User Interface - User Center Design - Goal Directed Design	<ul style="list-style-type: none"> • <i>E-Learning</i> • Diskusi • Self Direct Learning 		3 sks x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Partisipasi tugas dan diskusi pada <i>E-Learning</i> • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • PPT • Review Text Book/Jurnal
Proses Desain UI Step 1	Mampu Mendefinisikan Karakteristik Pengguna	Proses Desain UI Step 1 Memahami Pengguna/ Klien : - Mengenal Pengguna - Karakteristik Pengguna	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Kelas • Self Direct Learning • Praktikum • Project based learning (step 1) 		3 sks x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Partisipasi dikelas • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • PPT • Review Text Book/Jurnal
Proses Desain UI Step 2	Mampu memodelkan Task Pengguna	Proses Desain UI Step 2 memahami fungsi Bisnis: - Definisi bisnis dan analisa kebutuhan - Menentukan fungsi – fungsi bisnis dasar - Desain standar atau panduan gaya (style guide) - Kebutuhan pelatihan dan dokumentasi sistem	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Kelas • Self Direct Learning • Praktikum • Project based learning (step 2) 		3 sks x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Partisipasi tugas dan diskusi pada <i>E-Learning</i> • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • PPT • Review Text Book/Jurnal

Pokok Bahasan (<i>Subject</i>)	Kemampuan Akhir yang Diharapkan (<i>Expected Learning Outcomes</i>)	Bahan Kajian (<i>Study Material</i>)	Bentuk dan Metode Pembelajaran (<i>Learning Method</i>)	Indikator (<i>Indicator</i>)	Alokasi Waktu (<i>Time Allocation</i>)	Teknik Penilaian (<i>Assessment techniques</i>)	Sumber Belajar (<i>Learning Resource</i>)
Proses Desain UI Step 3	Mampu Menerapkan Prinsip UI	Proses Desain U Step 3 Memahami prinsip – prinsip desain UI dan layar yang baik : - 3 prinsip dasar UI - Panduan Perancangan antarmuka	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Kelas • Self Direct Learning • Praktikum • Project based learning (step 3) 		3 sks x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Partisipasi tugas dan diskusi pada <i>E-Learning</i> • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • PPT • Review Text Book/Jurnal
Proses Desain UI Step 4	Mampu merancang struktur menu	Proses Desain UI Step 4 Membangun menu sistem dan skema navigasi : - 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 • Praktikum • Project based learning (step 4) 		3 sks x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Partisipasi tugas dan diskusi pada <i>E-Learning</i> • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • PPT • Review Text Book/Jurnal
Proses Desain UI Step 5	Mampu memilih dan merancang windows	Proses Desain UI Step 5 memilih tipe windows yang tepat : - Karakteristik windows - Komponen – komponen sebuah windows - Gaya Penampilan windows - Tipe – tipe windows - Pengaturan fungsi windows - Web dan browser	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Kelas • Self Direct Learning • Praktikum • Project based learning (step 5) 		3 sks x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Partisipasi dikelas • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • PPT • Review Text Book/Jurnal • Laporan

Pokok Bahasan (<i>Subject</i>)	Kemampuan Akhir yang Diharapkan (<i>Expected Learning Outcomes</i>)	Bahan Kajian (<i>Study Material</i>)	Bentuk dan Metode Pembelajaran (<i>Learning Method</i>)	Indikator (<i>Indicator</i>)	Alokasi Waktu (<i>Time Allocation</i>)	Teknik Penilaian (<i>Assessment techniques</i>)	Sumber Belajar (<i>Learning Resource</i>)
QUIZ	Mampu menyelesaikan soal yang diberikan dari materi yang telah dari jelaskan sampai minggu ke 6 melalui pertemuan dikelas (zoom) dan <i>e-Learning</i>	QUIZ	Ujian Tertulis	<ul style="list-style-type: none"> • Kebenaran penjelasan • Kelengkapan Penjelasan 	3 sks x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • PPT • Review Text Book/Jurnal
Proses Desain UI Step 6	Mampu memahami karakteristik setiap perangkat interaksi sehingga dapat menerapkannya dalam desain UI	Proses Desain UI Step 6 memilih perangkat interaksi yang tepat : <ul style="list-style-type: none"> - Perangkat input - Perangkat Output 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Kelas • Self Direct Learning • Praktikum • Project based learning (step 6) 		3 sks x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Partisipasi tugas dan diskusi pada <i>E-Learning</i> • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • PPT • Review Text Book/Jurnal
Proses Desain UI Step 7	Mampu memilih dan menerapkan screen – based controls yang tepat dengan kebutuhan	Proses Desain UI Step 7 memilih screen based controls yang tepat : <ul style="list-style-type: none"> - Operable controls - Tezt only / read ony controls - Selection controls - Other operable controls - Custom controls - Presentation controls - Memilih control yang tepat 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Kelas • Self Direct Learning • Praktikum • Project based learning (step 7) 		3 sks x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Partisipasi dikelas • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • PPT • Review Text Book/Jurnal
Proses Desain UI Step 8	Mampu merancang teks dan pesan	Proses Desain UI Step 8 Menuliskan teks dan pesan dengan jelas : <ul style="list-style-type: none"> - Kata, kalimat, pesan, dan teks - Isi dan teks dalam halaman web 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Kelas • Self Direct Learning • Praktikum • Project based learning (step 8) 		3 sks x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Partisipasi dikelas • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • PPT • Review Text Book/Jurnal

Pokok Bahasan (Subject)	Kemampuan Akhir yang Diharapkan (Expected Learning Outcomes)	Bahan Kajian (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran (Learning Method)	Indikator (Indicator)	Alokasi Waktu (Time Allocation)	Teknik Penilaian (Assessment techniques)	Sumber Belajar (Learning Resource)
Proses Desain UI Step 9	Mampu Merancang feedback, guidance, dan assistance dengan efektif	Proses Desain UI Step 9 Memberikan feedback, guidance dan assistance dengan efektif : - Menyediakan feedback dengan tepat - Guidance dan assistance	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Kelas • Self Direct Learning • Praktikum • Project based learning (step 9) 		3 sks x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Partisipasi dikelas • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • PPT • Review Text Book/Jurnal
Ujian Tengah Semester (UTS)	Mampu menyelesaikan soal yang diberikan dari materi yang telah dari jelaskan sampai minggu ke 10 melalui pertemuan dikelas / zoom dan e-Learning	UTS	Ujian Tertulis	<ul style="list-style-type: none"> • Kebenaran penjelasan • Kelengkapan Penjelasan 	3 sks x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • PPT • Review Text Book/Jurnal •
Proses Desain UI Step 10	Mampu menerapkan internasionalisasi dan aksesibilitas	Proses Desain UI Step 10 Menerapkan internasionalisasi dan aksesibilitas : - Pertimbangan internasional - Aksesibilitas	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Kelas • Self Direct Learning • Praktikum • Project based learning (step 10) 		3 sks x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • PPT • Review Text Book/Jurnal •
Proses Desain UI Step 11 dan 12	Mampu menerapkan Graphics, Icons, Images dan Warna yang sesuai dengan kebutuhan	Proses Desain UI Step 11 dan 12 menggunakan Graphics, Icons, Images dan Warna : - Icons & Graphics - Multimedia - Penggunaan Warna - Masalah yang mungkin muncul dengan warna - Warna dan Penglihatan Manusia - Pemilihan warna - Penggunaan warna yang harus dihindari	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Kelas • Self Direct Learning • Praktikum • Project based learning (step 11 dan 12) 		3 sks x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • PPT • Review Text Book/Jurnal •

Pokok Bahasan (Subject)	Kemampuan Akhir yang Diharapkan (Expected Learning Outcomes)	Bahan Kajian (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran (Learning Method)	Indikator (Indicator)	Alokasi Waktu (Time Allocation)	Teknik Penilaian (Assessment techniques)	Sumber Belajar (Learning Resource)
Proses Desain UI Step 13	Mampu merancang organisasi dan susunan layout windows dan halaman	Proses Desain UI Step 13 Pengorganisasian dan Penyusunan windows dan halaman : - Pengorganisasian dan penyusunan layout - Contoh layar	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Kelas • Self Direct Learning • Praktikum • Project based learning (step 13) 		3 sks x 50 menit	• Observasi	<ul style="list-style-type: none"> • PPT • Review Text Book/Jurnal •
Proses Desain UI Step 14	Mampu mengevaluasi desain UI yang telah dirancang	Proses Desain UI Step 14 Testing : - Evaluasi Usablity - Evaluasi Heuristik - Walk – through - Web Accessibility - Usability Tetsing	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi Kelas • Self Direct Learning • Praktikum • Project based learning (step 14) 		3 sks x 50 menit	• Observasi	<ul style="list-style-type: none"> • PPT • Review Text Book/Jurnal •
Ujian Akhir Semester	Mampu membuat Project Project UI yang akan di uji coba oleh User	UAS - Proses Desain UI Step 1-14 - Desain UI Berbasis web dan perangkat bergerak - Desain antar muka	Project Step 1- 14	<ul style="list-style-type: none"> • Kebenaran penjelasan • Kelengkapan Penjelasan 	3 sks x 50 menit	Observasi	<ul style="list-style-type: none"> • PPT • Review Text Book/Jurnal

12. Pengalaman Belajar Mahasiswa (Student Learning Experiences)

Latihan Praktikum

13. Kriteria dan Bobot Penilaian (Criteria and Evaluation)

CPL	CPMK	MBKM	Observasi (Praktek)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tes Tertulis		Tes Lisan (Tgs Kel)
					UTS	UAS	
CPL04-KK	CPMK-10				√		
	CPMK-11				√		
CPL09-KK	CPMK-10					√	
	CPMK-11					√	

CPL	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen	Kriteria	Bobot
CPL04-KK	CPMK-10	Ujian Tengah Semester	Tes Tertulis (UTS)	Rubrik	Kelengkapan Jawaban	20%
	CPMK-11	Ujian Tengah Semester	Tes Tertulis (UTS)	Rubrik	Kelengkapan Jawaban	20%
CPL09-KK	CPMK-22	Akhir Semester	Tes Tertulis (UAS)	Rubrik	Kelengkapan Jawaban	30%

CPL	CPMK	MBKM	Observasi (Praktek)	Tugas	Tes Tertulis			Tes Lisan (Tgs Kel)	Total
					Quiz	UTS	UAS		
CPL04-KK	CPMK-10			5	10			5	20
	CPMK-11			5		10		10	25
CPL09-KK	CPMK-12			5		15	25	10	55
Total Mata Kuliah User Experience Design									100

Rubrik Penilaian MK User Experience Design

No	Kategori / Metode Evaluasi	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian			
				Kurang 55 - <65	Cukup 65 - <75	Baik 75 - <85	Sangat Baik 85-100
1	UTS	CPMK-10	Menjawab Konsep dasar Definisi UI dan UX, merancang User Interface, Mendefinisikan Karakteristik Pengguna, memodelkan Task Pengguna dan Menerapkan Prinsip UI.	Mahasiswa tidak mampu menjawab Konsep dasar Definisi UI dan UX, merancang User Interface, Mendefinisikan Karakteristik Pengguna, memodelkan Task Pengguna dan Menerapkan Prinsip UI.	Mahasiswa cukup mampu menjawab Konsep dasar Definisi UI dan UX, merancang User Interface, Mendefinisikan Karakteristik Pengguna, memodelkan Task Pengguna dan Menerapkan Prinsip UI.	Mahasiswa mampu menjawab Konsep dasar Definisi UI dan UX, merancang User Interface, Mendefinisikan Karakteristik Pengguna, memodelkan Task Pengguna dan Menerapkan Prinsip UI.	Mahasiswa mampu menjawab dengan sangat baik Konsep dasar Definisi UI dan UX, merancang User Interface, Mendefinisikan Karakteristik Pengguna, memodelkan Task Pengguna dan Menerapkan Prinsip UI.

		CPMK-10	Menjawab konsep dasar merancang struktur menu, merancang windows, menerapkan screen – based controls, dan merancang teks dan pesan.	Mahasiswa tidak Mampu Menjawab konsep dasar merancang struktur menu, merancang windows, menerapkan screen – based controls, dan merancang teks dan pesan.	Mahasiswa Cukup Mampu Menjawab konsep dasar merancang struktur menu, merancang windows, menerapkan screen – based controls, dan merancang teks dan pesan.	Mahasiswa Mampu Menjawab konsep dasar merancang struktur menu, merancang windows, menerapkan screen – based controls, dan merancang teks dan pesan.	Mahasiswa Mampu menjawab dengan sangat baik konsep dasar merancang struktur menu, merancang windows, menerapkan screen – based controls, dan merancang teks dan pesan.
2	UAS	CPMK-11	Mampu Merancang feedback, guidance, dan assistance dengan efektif, menerapkan internasionalisasi dan aksesibilitas, dan menerapkan Graphics, Icons, Images dan Warna yang sesuai dengan kebutuhan.	Mahasiswa tidak mampu Merancang feedback, guidance, dan assistance dengan efektif, menerapkan internasionalisasi dan aksesibilitas, dan menerapkan Graphics, Icons, Images dan Warna yang sesuai dengan kebutuhan.	Mahasiswa cukup mampu Merancang feedback, guidance, dan assistance dengan efektif, menerapkan internasionalisasi dan aksesibilitas, dan menerapkan Graphics, Icons, Images dan Warna yang sesuai dengan kebutuhan.	Mahasiswa mampu Menjawab Merancang feedback, guidance, dan assistance dengan efektif, menerapkan internasionalisasi dan aksesibilitas, dan menerapkan Graphics, Icons, Images dan Warna yang sesuai dengan kebutuhan.	Mahasiswa mampu merancang dengan sangat baik feedback, guidance, dan assistance dengan efektif, menerapkan internasionalisasi dan aksesibilitas, dan menerapkan Graphics, Icons, Images dan Warna yang sesuai dengan kebutuhan.
		CPMK-11	Mampu merancang organisasi dan susunan layout windows dan halaman, mengevaluasi desain UI yang telah dirancang dan membuat Project Project UI yang	Mahasiswa tidak mampu merancang organisasi dan susunan layout windows dan halaman, mengevaluasi desain UI yang telah dirancang dan membuat Project	Mahasiswa cukup mampu merancang organisasi dan susunan layout windows dan halaman, mengevaluasi desain UI yang telah dirancang dan membuat Project	Mahasiswa mampu merancang organisasi dan susunan layout windows dan halaman, mengevaluasi desain UI yang telah dirancang dan membuat Project	Mahasiswa mampu merancang dengan sangat baik organisasi dan susunan layout windows dan halaman, mengevaluasi desain UI yang telah dirancang dan

			akan di uji coba oleh User.	Project UI yang akan di uji coba oleh User.	Project UI yang akan di uji coba oleh User.	Project UI yang akan di uji coba oleh User.	membuat Project UI yang akan di uji coba oleh User.
--	--	--	-----------------------------	---	---	---	---

a. Bobot penilaian

- ≥ 83 = A
- ≥ 70 s.d < 83 = B
- ≥ 60 s.d < 70 = C
- ≥ 50 s.d < 60 = D
- < 50 = E

Buku Sumber (References):

- (1) Dix, Alan et.al, **HUMAN-COMPUTER INTERACTION**, 2nd Edition, Prentice Hall, Europe, 1998
- (2) Galitz, W. O, **The Essential Guide to User Interface Design : An Introduction to GUI Design Principles and Techniques**, John Wiley & Sons, Canada, 1996.
- (3) Johnson, P., **HUMAN-COMPUTER INTERACTION : Psychology, Task Analysis and Software Engineering**, McGraw-Hill, England UK, 1992.
- (4) Newman, W. M and Lamming, M. G, **Interactive System Design**, Addison Wesley, Cambridge, Great Britain, 1995.
- (5) P. Insap Santoso, **Interaksi Manusia dan Komputer : Teori dan Praktek**, Andi Offset, Yogyakarta, 2004.
- (6) Raskin, J, **The Human Interface**, Addison Wesley, 2000
- (7) Shneiderman, B, **Designing The User Interface**, 3rd Edition, Addison Wesley, 1998
- (8) Sutcliffe, A. G., **HUMAN-COMPUTER INTERFACE DESIGN**, 2ND Edition, MacMillan, London, 1995.

Lecture Notes / Slide-Presentation / Referensi lain yang diperoleh melalui internet :

- (9) <http://www.hcibook.com/hcibook/resource.html> (folder : HCI-Alan Dix.rar)
- (10) <http://www.dcs.gla.ac.uk/~stephen/otherlinks.shtml>
- (11) <http://www.informatics.sussex.ac.uk/users/johnhall> (folder : IMK-Sussex Uni.rar)
- (12) Hewett, Baecker, et.al, ACM SIGCHI Curricula for Human-Computer Interaction (folder : IMK-ACM.rar) Folder : IMK-cc-Gatech-edu.rar

