|  |  |
| --- | --- |
| Description: C:\Users\User\Pictures\TU-logo-primer-utama.jpg | **FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI** |
| **Program Studi S1 Sistem Informasi** |

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mata Kuliah** | : | **Perancangan Interaksi** |
| **Kode Mata Kuliah** | : | **ISH2F3** |
| **SKS** | : | **3** |
| **Semester** | : | **Genap** |
| **Tahun Akademik** | : | **2018/2019** |

***Program Outcomes* / Capaian Pembelajaran:**

1. PO2 Kemampuan menganalisis permasalahan, melakukan identifikasi dan mendefinisikan kebutuhan komputasi yang bersesuaian dengan solusi
2. PO3 Kemampuan untuk merancang, melakukan implementasi dan mengevaluasi sistem berbasis komputer, proses, komponen, atau program untuk memenuhi kebutuhan yang diinginkan
3. PO7 Kemampuan untuk menganalisis dampak lokal dan global dari komputasi pada individu, organisasi dan masyarakat

*Garis Entry Behavior*

Mata kuliah: PERANCANGAN INTERAKSI (ISH2F3) / 3 SKS / Semester 4

**LO5** Mahasiswa mampu mengevaluasi sistem dengan proses pengujian pengguna (*usability testing*)

**LO1** Mahasiswa mampu memahami dasar interaksi manusia dan komputer

**LO2** Mahasiswa mampu menerapkan prinsip dasar interaksi dalam membuat konsep perancangan interaksi

**LO3** Mahasiswa mampu menerapkan proses *design thinking* pada proses perancangan interaksi

**LO4** Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi desain grafis untuk membuat prototipe produk digital

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**  **PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**  **FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI – TELKOM UNIVERSITY** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **MATA KULIAH** | | | | | | | **KODE** | | **Rumpun MK** | | **BOBOT (sks)** | | | | **SEMESTER** | | **Direvisi** | | | |
| **Perancangan Interaksi** | | | | | | | ISH2F3 | | UMUM | | T=3 | | P=0 | | 4 | | Januari 3, 2019 | | | |
|  | | | | | | **OTORISASI** | **Pengembang RPS** | | | | **Ketua Kelompok Keahlian** | | | | **Ka PRODI** | | | | | |
| **Alvi Syahrina, S.T., M.Sc.** | | | | **Dr. Irfan Darmawan** | | | | **Dr. Tien Kusumasari** | | | | | |
| **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi/*Student Outcomes* dan Capaian Pembelajaran MK/ *Learning Outcomes*** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **PO2** Kemampuan menganalisis permasalahan, melakukan identifikasi dan mendefinisikan kebutuhan komputasi yang bersesuaian dengan solusi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | **LO1** Mahasiswa mampu memahami dasar interaksi manusia dan komputer | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | **LO2** Mahasiswa mampu menerapkan prinsip dasar interaksi dalam membuat konsep perancangan interaksi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **PO3** Kemampuan untuk merancang, melakukan implementasi dan mengevaluasi sistem berbasis komputer, proses, komponen, atau program untuk memenuhi kebutuhan yang diinginkan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | **LO3** Mahasiswa mampu menerapkan proses *design thinking* pada proses perancangan interaksi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | **LO4** Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi desain grafis untuk membuat prototipe produk digital | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **PO7** Kemampuan untuk menganalisis dampak lokal dan global dari komputasi pada individu, organisasi dan masyarakat | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | **LO5** Mahasiswa mampu mengevaluasi sistem dengan proses pengujian pengguna (*usability testing*) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Assessment Table** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **LO** | **LO1** | | **LO2** | | **LO3** | **LO4** | **LO5** | **Total** | | **Assessment Tools** | **Kuis** | **UTS** | **Analisis** | **UTS** | **Tugas PBL** | **Mockup** | **Usability Test** |  | | **Bobot (%)** | **10** | **10** | **10** | **10** | **30** | **10** | **20** | | **Sub Total (%)** | **10** | **20** | **30** | **40** | **70** | **80** | **100** | **100** |      |  |  | | --- | --- | | **Komponen** | **Total (%)** | | **Kuis** | **10** | | **Analisis** | **10** | | **UTS** | **20** | | **Tugas PBL** | **30** | | **Mockup** | **10** | | **Usability Testing** | **20** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Deskripsi Singkat MK** | | | | Matakuliah ini dimulai dengan mempelajari pengetahuan dasar tentang interaksi manusia dan komputer dan prinsip perancangan interaksi. Dengan prinsip yang telah dipelajari, mahasiswa akan menjalankan proses perancangan interaksi yang menghasilkan sebuah prototipe produk digital. | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Pustaka** | | | | **Utama :** | | |  | | | | | | | | | | | | | |
| 1. David Benyon. Designing Interactive Systems: A Comprehensive Guide to HCI, UX and Interaction Design. Addison-Wesley, Pearson 2013. 2. Rubin, Jeffrey, and Dana Chisnell. "Handbook of usability testing.". 2008. 3. Schlatter, Tania, and Deborah Levinson. *Visual usability: Principles and practices for designing digital applications*. Newnes, 2013. 4. Donald A. Norman. The Design of Everyday Things. Basic Books 2002. 5. Design Thinking method. IDEO U. <http://www.designkit.org/methods> | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Pendukung :** | | |  | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Interaction Design Literature . <https://www.interaction-design.org/literature> 2. Artikel NN Group. <https://www.nngroup.com/articles/> | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Media Pembelajaran** | | | | **Software :** | | | | | | | **Hardware :** | | | | | | | | | |
| 1. Adobe XD CC | | | | | | | 1. PC with internet connections & LCD Projector 2. Karton, Post its | | | | | | | | | |
| **Team Teaching** | | | | Alvi Syahrina (ALV), Muharman Lubis (MRL), Rahmat Fauzi (RFZ) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Matakuliah Syarat** | | | | Database, OOP, Web Application Development | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Mg Ke -** | | **Kemampuan Akhir**  **Sesuai Tahapan Belajar** | | | **Materi Pembelajaran**  **[Pustaka]** | | | **Metode Pembelajaran**  **[Estimasi Waktu]** | | **Asesmen** | | | | | | | | | |
| **Metode** | | **Kriteria** | | **Waktu Pelaksanaan** | | **Base**  **line** | | **Target Pencapaian** | **Bobot LO**  **(%)** |
| **PO2** Kemampuan menganalisis permasalahan, melakukan identifikasi dan mendefinisikan kebutuhan komputasi yang bersesuaian dengan solusi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **1-3** | | **LO1** | Mahasiswa mampu memahami dasar interaksi manusia dan komputer | | **Interaksi Manusia & Komputer & Desain**   * Definisi sistem interaktif   + Definisi antarmuka   + Definisi interaksi   + Properti pada sistem interaksi   + *User’s mental model*   + Pengertian istilah-istilah populer: UX, IX, CX, UI, dsb * Definisi desain   + Apa itu desain?   + Mengapa mempelajari desain   + Pendekatan multidisiplin   + Peran pada tim desain   + Proses Desain     - *Waterfall*     - *Iterative* * Sejarah Perkembangan IMK * Visi IMK * Hidung panjang inovasi   **Psikologi 101**   * Rangkaian aksi-persepsi * Penglihatan * Pendengaran * Peraba * Gerak (*gesture*) * Daya ingat dan daya tangkap * *Action Theory* | | | Kuliah presentasi  **[TM: 3x(3x50”)]**  Diskusi kelompok  **[PT: 3x(1x50”)]** | | Kuis | | * Ketepatan memahami lingkup sistem interaktif * Ketepatan memahami desain, pendekatan dan prosesnya * Ketepatan memahami IMK sebagai bidang ilmu * Ketepatan memahami tentang perilaku manusia dan konteksnya dalam IMK | | Mgg ke 1-3 | | **N.A** | | Lulus 100% | **10%** |
| **4-5** | | **LO2** | Mahasiswa mampu menerapkan prinsip dasar interaksi dalam membuat konsep perancangan interaksi | | **Prinsip Dasar Interaksi**   * Prinsip perancangan universal * *Affordance* * *Signifiers* * *Mapping* * *Feedback* * *Conceptual Model* * *Discoverability*   **Gaya Interaksi**   * *Conversational* * Menu & formulir * Navigasi * *Direct Manipulation* * Antarmuka WIMP * *Gesture-based Interaction* * *Multimodal interaction* * *Virtual, augmented, and mixed interaction* | | | Kuliah presentasi  **[TM: 2x(3x50”)]**  Diskusi kelompok  **[PT: 2x(1x50”)]** | | Tugas 1: Analisis “*Design of Everyday Things*” | | * Pemahaman bahwa setiap objek memiliki desain menurut fungsinya * Ketepatan menggunakan prinsip dasar interaksi untuk melakukan analisis objek sehari-hari | | Mgg ke 4-5 | |  | |  | **10%** |
| **PO3** Kemampuan untuk merancang, melakukan implementasi dan mengevaluasi sistem berbasis komputer, proses, komponen, atau program untuk memenuhi kebutuhan yang diinginkan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **6-7** | | **LO3** | Mahasiswa mampu menerapkan proses design thinking pada proses perancangan interaksi (bag I) | | **Emphatize**   * Mengapa perlu empati? * Metode pengumpulan data   + Survei   + Wawancara   + Observasi * Teknik wawancara   + Persiapan wawancara   + Membuat pertanyaan   **Define**   * Tujuan “define” * Affinity diagraming   + Definisi   + Langkah-langkah   + Menemukan masalah * Membangun persona   + Definisi persona   + Langkah-langkah * Membangun persona | | | Kuliah presentasi  **[TM: 2x(3x50”)]**  Diskusi kelompok  **[PT: 2x(1x50”)]**  Penelitian Tindakan Kelas (siklus 1)  **[PTK: 1x(1x50”)]** | | Tugas Project-Based Learning bag 1 | | * Ketepatan dalam menjelaskan prinsip perancangan interaksi secara universal * Ketepatan dalam mengaplikasikan penetapan desain untuk semua/inklusif dengan prinsip universal dalam perancangan antarmuka yang sederhana | | Mgg ke 6-7 | | **N.A** | | Lulus 100% | **15%** |
| **8** | | **Ujian Tengah Semester** | | | | | | | | | | | | | | | | | **20%** |
| **PO7** Kemampuan untuk menganalisis dampak lokal dan global dari komputasi pada individu, organisasi dan masyarakat | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **9-10** | | **LO5** | Mahasiswa mampu mengevaluasi sistem dengan proses pengujian pengguna (*usability testing*) | | **Usability Testing**   * Definisi * Kapan melakukan *usability testing*: formatif dan sumatif * Jenis-jenis usability testing   + Structured, unstructured, semi-structured   + In-house, remote   + Kuantitatif, kualitatif * 10 heuristik kegunaan * Proses testing   + Membuat rencana   + Menyiapkan perlengkapan   + Rekrutmen partisipan   + Menyiapkan materi test   + Menjalankan tes * Analisis data * Membuat laporan dan rekomendasi | | | Kuliah presentasi  **[TM: 2x(3x50”)]**  Diskusi kelompok  **[PT: 2x(1x50”)]** | | Tugas 2: Usability Testing | | * Ketepatan dalam mengidentifikasi kebutuhan dan bentuk interaksi yang tepat untuk sebuah aplikasi * Ketepatan dalam menentukan teknologi yang tepat untuk membangun sistem | | Mgg ke 9-10 | | **N.A** | | Lulus 100% | **30%** |
| **13** | | **LO4** | Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi desain grafis untuk membuat prototipe produk digital | | **Prinsip Perancangan Antarmuka Grafis**   * *Consistency* * *Hierarchy* * *Personality* * *Layout* * *Type* * *Color* * *Image* * *Control & Affordance* | | | Kuliah presentasi  **[TM: 1x(3x50”)]**  Tutorial  **[PS: 1x(1x50”)]** | | Tugas 3: Membuat Mockup | | * Ketepatan dalam menganalisa kebutuhan sistem berdasarkan karakter pengguna | | Mgg ke 13 | | **N.A** | | Lulus 100% | **10%** |
| **11, 12,**  **14, 15** | | **LO3** | Mahasiswa mampu menerapkan proses design thinking pada proses perancangan interaksi (bag II) | | **Ideate**   * Tujuan “ideate” * Brainstorming   + Definisi   + Langkah-langkah   + Crazy 8s method * Memilih dan memprioritaskan ide * Membangun konsep * Membuat storyboard   **Prototype**   * Tujuan prototyping * Jenis-jenis prototype   + Berdasarkan Representasi   + Berdasarkan Presisi   + Perdasarkan Interaktivitas * Paper-prototyping * Role-Playing * Wizard of Oz * Clickable prototype   **Test**   * Tujuan “testing” * Peraturan pada testing * Concept Testing   + Definisi   + Langkah-langkah * Design Walkthrough   + Definisi   + Langkah-langkah * Mengumpulkan rekomendasi | | | Kuliah presentasi  **[TM: 4x(3x50”)]**  Diskusi kelompok  **[PT: 4x(1x50”)]**  Penelitian Tindakan Kelas (siklus 2)  **[PTK: 1x(1x50”)]** | | Tugas Project-Based Learning bag 2 | | * Ketepatan dalam menjelaskan prinsip perancangan interaksi secara universal * Ketepatan dalam mengaplikasikan penetapan desain untuk semua/inklusif dengan prinsip universal dalam perancangan antarmuka yang sederhana | | Mgg ke 11, 12, 14, 15 | | **N.A** | | Lulus 100% | **15%** |

**Catatan :** 1 sks = (50’ TM + 50’ PT + 60’ BM)/Minggu BM = Belajar Mandiri T = Teori (aspek ilmu pengetahuan)

TM = Tatap Muka (Kuliah) PS = Praktikum Simulasi (1sks=2,76 jam/minggu) P = Praktek (aspek ketrampilan kerja)

PTK = Penelitian Tindakan Kelas

**SILABUS**

**Mata Kuliah : Perancangan Interaksi**

**Kode/Bobot/Semester** : **ISH2F3 / 3 SKS / 4**

**Capaian Pembelajaran Matakuliah (CP-MK)/*Program Outcomes* :**

Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa memiliki:

**PO2** Kemampuan menganalisis permasalahan, melakukan identifikasi dan mendefinisikan kebutuhan komputasi yang bersesuaian dengan solusi

**PO3** Kemampuan untuk merancang, melakukan implementasi dan mengevaluasi sistem berbasis komputer, proses, komponen, atau program untuk memenuhi kebutuhan yang diinginkan

**PO7** Kemampuan untuk menganalisis dampak lokal dan global dari komputasi pada individu, organisasi dan masyarakat

**Kemampuan yang direncanakan tiap tahapan belajar (Sub-CP-MK)/*Learning Outcomes*:**

Setelah mengikuti matakuliah ini:

**LO1** Mahasiswa mampu memahami dasar interaksi manusia dan komputer

**LO2** Mahasiswa mampu menerapkan prinsip dasar interaksi dalam membuat konsep perancangan interaksi

**LO3** Mahasiswa mampu menerapkan proses *design thinking* pada proses perancangan interaksi

**LO4** Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi desain grafis untuk membuat prototipe produk digital

**LO5** Mahasiswa mampu mengevaluasi sistem dengan proses pengujian pengguna (*usability testing*)

**Deskripsi Singkat MK**

Matakuliah ini dimulai dengan mempelajari pengetahuan dasar tentang interaksi manusia dan komputer dan prinsip perancangan interaksi. Dengan prinsip yang telah dipelajari, mahasiswa akan menjalankan proses perancangan interaksi yang menghasilkan sebuah prototipe produk digital.

**Pokok Bahasan (*Subject Matter*):**

Definisi Perancangan Interaksi, Karakteristik Manusia, Karakteristik Komputer, Perancangan Sistem yang Interaktif, Kegunaan dan Prinsip Perancangan, Pemahaman akan Kebutuhan Perancangan, Pengevaluasian Perancangan Interaksi, Perancangan Antarmuka, dan Ubiquitous Computing.

**Pustaka Utama:**

1. David Benyon. Designing Interactive Systems: A Comprehensive Guide to HCI, UX and Interaction Design. Addison-Wesley, Pearson 2013.
2. Rubin, Jeffrey, and Dana Chisnell. "Handbook of usability testing.". 2008.
3. Schlatter, Tania, and Deborah Levinson. *Visual usability: Principles and practices for designing digital applications*. Newnes, 2013.
4. Donald A. Norman. The Design of Everyday Things. Basic Books 2002.
5. Design Thinking method. IDEO U. <http://www.designkit.org/methods>

**Pustaka Penunjang :**

1. Interaction Design Literature . <https://www.interaction-design.org/literature>
2. Artikel NN Group. <https://www.nngroup.com/articles/>

**RANCANGAN TUGAS**

TUGAS KE - 1 : ANALISIS “DESIGN OF EVERYDAY THINGS”

MATA KULIAH : PERANCANGAN INTERAKSI

SEMESTER : 4

**1. TUJUAN TUGAS:**

**2. LEARNING OUTCOMES:**

**LO**

**3. URAIAN TUGAS:**

1. Obyek garapan:
2. Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan:
3. Metodologi/cara pengerjaan:
4. Kriteria luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan:
   1. Makalah dengan format: A4, font: Calibri, size: 12, line spacing: single, margin: normal (2-2-3-2), minimum 3 halaman. Menggunakan tatatulis ilmiah. Dikumpulkan dalam bentuk hardcopy.
   2. Tuliskan NAMA, NIM dan KELAS.

**4. KRITERIA PENILAIAN:**

1. Penyusunan latar belakang (bobot 10%)

Menjelaskan secara gamblang dan detail mengenai permasalahan yang terjadi disertai dengan alasan pentingnya penerapan suatu aplikasi dalam menunjang aktivitas yang berhubungan. Tulisan menggunakan font yang mudah dibaca dengan menambahi potensi dan kontribusi dari penggunaan aplikasi tersebut di lingkungan.

1. Penyusunan Persona (bobot 30%)

Jelas, konsisten, sedehana dan lengkap, menampilkan karakteristik serta segala hal yang relevan, sehingga pembaca dapat membayangkan secara menyeluruh dan langsung tokoh fiktif yang dimaksudkan.

1. Penyusunan Skenario (bobot 30%)

Jelas, konsisten, sedehana dan lengkap, menampilkan langkah demi langkah cara menggunakan suatu sistem serta alternatif aktivitasnya sehingga pembaca dapat memperkirakan masalah yang mungkin akan terjadi ketika memanfaatkan fitur tertentu dalam konteks yang tertentu juga.

1. Presentasi Sketch (bobot 30%)

Rancangan yang luwes dan simpel yang mengutamakan visibilitas pengguna, serta menerapkan konsep yang mudah dipelajari, dipahami dan digunakan.

**5. JADWAL PELAKSANAAN:**

1. Pengumpulan tugas : Pertemuan ke – 4
2. Pengumuman hasil evaluasi : Pertemuan ke – 5

**6. LAIN-LAIN:**

1. Bobot tugas kali ini adalah 10% dari total bobot evaluasi matakuliah PI.
2. Bobot nilai juga termasuk dari nilai quiz 1, 2 dan 3.
3. Akan dipilih 2 tugas terbaik yang mendapat tambahan nilai.

**RANCANGAN TUGAS**

TUGAS KE - 2 : USABILITY TESTING

MATA KULIAH : PERANCANGAN INTERAKSI

SEMESTER : 4

**1. TUJUAN TUGAS:**

**2. LEARNING OUTCOMES:**

**LO2**

**3. URAIAN TUGAS:**

1. Obyek garapan:
2. Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan:
3. Metodologi/cara pengerjaan:
4. Kriteria luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan:

**4. KRITERIA PENILAIAN:**

**5. JADWAL PELAKSANAAN:**

1. Pengumpulan tugas : Pertemuan ke –
2. Pelaksanaan Presentasi : Pertemuan ke –
3. Pengumuman hasil evaluasi : Pertemuan ke –

**6. LAIN-LAIN:**

1. Bobot tugas kali ini adalah 15% dari total bobot evaluasi matakuliah PI
2. Tes oral dilakukan kepada masing-masing individu dalam grup.
3. Akan dipilih 2 penampilan terbaik yang mendapat tambahan nilai.

**RANCANGAN TUGAS**

TUGAS KE - 3 : DESAIN MOCKUP

MATA KULIAH : PERANCANGAN INTERAKSI

SEMESTER : 4

METODE : TEAM-BASED LEARNING

**1. TUJUAN TUGAS :**

Mampu merancang tampilan mockup integrasi aplikasi.

**2. LEARNING OUTCOMES:**

**LO**

**3. URAIAN TUGAS :**

1. Obyek Garapan:
2. Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan:
3. Metodologi/cara Pengerjaan:
4. Kriteria luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan:

**4. KRITERIA PENILAIAN :**

1. Cara Penggunaan (bobot 50%)

Ketepatan dan kesesuaian pemakaian prinsip terhadap konsep, manfaat dan daya tarik.

1. Cara Penyajian (bobot 50%)

Kejelasan dan keindahan paparan, estetika, kombinasi dan penguasaan media presentasi.

**5. JADWAL PELAKSANAAN:**

1. Pengumpulan tugas : Pertemuan ke – 8
2. Pengumuman hasil evaluasi : Pertemuan ke – 9

**6. LAIN-LAIN:**

1. Bobot tugas kali ini adalah 30% dari total bobot evaluasi matakuliah PI.
2. Bobot nilai adalah salah satu bagian dari nilai prototype.
3. Akan dipilih 2 nilai terbaik yang mendapat tambahan nilai.

**RANCANGAN TUGAS**

TUGAS KE - 4 : PROTOTIPE PRODUK

MATA KULIAH : PERANCANGAN INTERAKSI

SEMESTER : 4

METODE : TEAM-BASED LEARNING

**1. TUJUAN TUGAS:**

Mampu merancang tampilan

**2. LEARNING OUTCOMES:**

**LO**

**3. URAIAN TUGAS :**

1. Obyek Garapan: Rancangan Mockup Web/Mobile Application.
2. Yang Harus Dikerjakan Dan Batasan-batasan:
3. Dikerjakan secara Kelompok.
4. Menyusun tulisan berdasarkan studi literatur dari berbagai sumber, yang didukung oleh data, baik data yang berskala nasional maupun internasional. Dalam hal ini aktualisasi data (kekinian data/5 tahun terakhir) menjadikan bobot penilaian tinggi.
5. Menyusun slide presentasi kemudian mempresentasikannya. Keberhasilan presentasi ditentukan oleh tampilan, penguasaan materi, penguasaan audiens.
6. Metodologi/Cara Pengerjaan:
7. Penelusuran dan pengumpulan data.
8. Menyusun dan menulis tugas.
9. Memilih point-point penting yang akan dipresentasikan.
10. Mendiskusikan dalam hal proses merancang dan menyusun slide presentasi.
11. Uji coba presentasi sendiri di kelompok sendiri.
12. Persiapan presentasi di kelas.
13. Kriteria luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan:
14. Makalah dengan format: A4, font: Trebuchet MS, size12, margin 3-2-2-2, minimum 4 halaman. Menggunakan tata tulis ilmiah. Dikumpulkan dalam bentuk softcopy format (\*.rtf)
15. Slide Presentasi PowerPoint, terdiri dari: Text, grafik, tabel, gambar, animasi ataupun video clips. Minimun10 slide. Dikumpulkan softcopy format (\*.ppt atau \*.pptx).
16. Tuliskan NAMA & NIM serta NO. KELOMPOK & KELAS.
17. Tugas dikumpulkan dalam folder dengan isi: makalah (\*.rtf), slide (\*.ppt atau \*.pptx) dan softcopy referensi yang digunakan.

**4. KRITERIA PENILAIAN :**

1. Penyusunan Makalah (bobot 30%)

Tata tulis ilmiah & kepatuhan terhadap format yang ditentukan, kemutakhiran data (5 tahun terakhir), Pengolahan & penyajian tulisan (tidak dari capture & paste hasil download), susunan setidaknya terdiri dari; abstrak, pendahuluan, ulasan sistem, tampilan data, kesimpulan, referensi (sumber web jika ada).

1. Penyusunan Slide Presentasi (bobot 30%)

Jelas dan konsisten, sederhana & inovative, menampilkan gambar & blok sistem, tulisan menggunakan font yang mudah dibaca, jika diperlukan didukung dengan video clip yang relevant.

1. Presentasi (bobot 40%)

Bahasa komunikatif, penguasaan materi, penguasaan audiensi, pengendalian waktu (15 menit presentasi+ 5 menit diskusi), kejelasan & ketajaman paparan, penguasaan media presentasi.

**5. JADWAL PELAKSANAAN:**

1. Pengumpulan tugas : Pertemuan ke – 10
2. Pelaksanaan Presentasi : Pertemuan ke – 11
3. Pengumuman hasil evaluasi : Pertemuan ke – 11

**6. LAIN-LAIN:**

1. Bobot tugas kali ini adalah 15% dari total bobot evaluasi matakuliah PI.
2. Bobot nilai adalah salah satu bagian dari nilai prototype.
3. Akan dipilih 2 kelompok penampilan terbaik.

# RUBRIK PENILAIAN

Kriteria Penilaian dalam Mengerjakan Tugas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **JENJANG** | **ANGKA** | **DISKRIPSI PERILAKU** |
| A (Istimewa) | 80 < NSM | |  | | --- | | * Solusi yang ditawarkan jelas, inovatif, dan mampu menyelesaikan masalah dengan cakupan luas, mampu memilih dan menggunakan metode dan tool yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan serta analisis yang tajam * Mampu menyampaikan dan mengkomunikasikan solusi permasalahan dengan terstruktur, visualisasi yang menarik | |
| AB (Baik Sekali) | 70 < NSM ≤ 80 | * Solusi yang ditawarkan jelas, inovatif, dan mampu menyelesaikan masalah dengan cakupan luas, mampu memilih dan menggunakan metode dan tool yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan * Mampu menyampaikan dan mengkomunikasikan solusi permasalahan dengan terstruktur |
| B (Baik) | 65 < NSM ≤ 70 | * Solusi yang dikemukakan jelas, mampu menyelesaikan masalah, inovatif, cakupan tidak terlalu luas, mampu menggunakan tool dengan terbatas * Mampu menyampaikan dan mengkomunikasikan solusi permasalahan dengan terstruktur |
| BC (Cukup Baik) | 60 < NSM ≤ 65 | * Solusi yang dikemukakan jelas, mampu menyelesaikan masalah, inovatif, cakupan tidak terlalu luas, kurang mampu memanfaatkan tool yang ada * Mampu menyampaikan dan mengkomunikasikan solusi permasalahan dengan terstruktur |
| C (Cukup) | 50 < NSM ≤ 60 | * Ide yang dikemukakan jelas dan sesuai, namun kurang inovatif * Mampu menyampaikan dan mengkomunikasikan solusi permasalahan namun kurang terstruktur |
| D (Kurang) | 40 < NSM ≤ 50 | * Ada ide yang dikemukakan, namun kurang sesuai dengan permasalahan * Mampu menyampaikan dan mengkomunikasikan solusi namun tidak terstruktur |
| E (Sangat Kurang) | . NSM ≤ 40 | * Tidak ada solusi yang jelas untuk menyelesaikan masalah |

Ket: NSM = Nilai Skor Matakuliah