

## SILABUS

**Mata Kuliah** : PERANCANGAN INTERAKSI (PI)  
**Kode/bobot/Semester** : ISH2F3 / 3 sks / 4

### Capaian Pembelajaran Matakuliah (CP-MK):

Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa:

1. Memahami pentingnya menerapkan konsep dalam pengembangan aplikasi.
2. Memahami berbagai konsep dasar dan utama dari perancangan interaksi.
3. Mengetahui best practice pembuatan perancangan interaksi untuk aplikasi dengan berbagai platform.
4. Memahami alur hidup interaksi manusia dan komputer untuk mendesain sebuah antarmuka aplikasi.
5. Mampu membuat desain untuk sebuah aplikasi dengan mengikuti konsep alur hidup perancangan interaksi.
6. Mampu membuat aplikasi dengan antarmuka sesuai dengan kaidah-kaidah perancangan interaksi.

### Kemampuan yang direncanakan tiap tahapan belajar (Sub-CP-MK):

Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa:

1. mampu menjelaskan pengertian dan pentingnya penerapan konsep perancangan interaksi.
2. mampu menjelaskan elemen - elemen dan alur hidup dari perancangan interaksi manusia dan komputer.
3. mampu menjelaskan peran dan fungsi kegunaan berdasarkan prinsip perancangan universal.
4. mampu menganalisa kebutuhan perancangan interaksi manusia dan komputer sebuah sistem dengan teknik tertentu.
5. mampu mengimplementasikan konsep prototipe dalam perancangan interaksi.
6. mampu melakukan evaluasi desain Interaksi manusia dan komputer dengan teknik tertentu.
7. mampu melakukan perbaikan desain Interaksi manusia dan komputer sesuai dengan feedback hasil evaluasi.
8. mampu menghasilkan sebuah aplikasi menggunakan prinsip yang sesuai dengan kaidah kegunaan dan grafis yang relevan.
9. Mahasiswa mengetahui best practice dalam mendesain interaksi pada aplikasi berbasis web dan mobile.
10. Mahasiswa mampu memahami perkembangan trend yang memanfaatkan perancangan ruang informasi.

### 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. Rex Hartson and Pardha S. Pyla. The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience. Elsevier 2012.

**Pustaka Penunjang :**

1. Alan Dix, Janet Finlay, Gregory D. Abowd and Russell Beale. Human-Computer Interaction. Prentice Hall, Pearson 2003.
2. Donald A. Norman. The Design of Everyday Things. Basic Books 2002.
3. Helen Sharp, Jenny Preece and Yvonne Rogers. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. John-Wiley & Sons. 2007.