

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMK Negeri 1 Muara Enim
Bidang Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Desain Media Interaktif
Kelas/Semester	: XII / Gasal
Materi Pokok	: Desain User Interface
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit

A. Kompetensi Dasar

- 3.3. Menerapkan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
- 4.3. Membuat user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

B. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

1. Pengetahuan

a. Produk

- 1) **Memahami** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
- 2) **Menjelaskan** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
- 3) **Menentukan** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
- 4) **Menyimpulkan** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

b. Proses

- 1) **Menjelaskan** langkah-langkah desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

2. Keterampilan

- a. **Membuat** user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
- b. **Menunjukkan** hasil user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.

C. Tujuan Pembelajaran:

1. Pengetahuan :

a Produk

- 1) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswa mampu **memahami** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan benar berdasarkan LP4 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.
- 2) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswa mampu **menjelaskan** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan benar berdasarkan LP4 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.
- 3) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswa mampu **menentukan** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan benar berdasarkan LP4 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.
- 4) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswa mampu **menyimpulkan** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan benar berdasarkan LP4 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.

b Proses

- 1) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswa mampu **menjelaskan** langkah-langkah desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif sesuai dengan LP4 dengan penilaian memenuhi KKM.

2. Keterampilan:

- a. Melalui praktikum siswa mampu **membuat** desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif sesuai dengan prinsip-prinsip desain sesuai dengan rincian tugas kinerja di LP4 dengan disiplin, tanggung jawab, dan nilai kinerja minimal sama dengan KKM.
- b. Setelah melakukan praktikum siswa mampu **menunjukkan** hasil desain user interface menggunakan prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif sesuai dengan tugas kinerja di LP4 dengan disiplin, tanggung jawab, dan nilai kinerja minimal sama dengan KKM.

D. Materi Pembelajaran:

Desain User Interface

- Tujuan dan manfaat
- Prinsip desain user interface
- Interaksi Pengguna
- Perancangan : Template, Menu dan Tombol

E. Pendekatan, Model dan Metode:

- Pendekatan : *Scientific Learning*
- Model Pengajaran : *Project Based Learning* (PJBL)
- Metode : Demonstrasi, Diskusi, dan Tanya Jawab

F. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

Media

1. LMS Google Classroom
2. Slide Presentasi

Alat dan Bahan

1. Laptop / PC
2. Internet
3. Browser

Sumber Belajar

1. Buku TIK
Desain Media Interaktif Kelas XII SMK. 2019. Penerbit Buku Pendidikan IKAPI. Penulis Ricky Firmasyah, S.T., M.Kom.

Hanif Al Fatta. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan bersaing Perusahaan & Organisasi Modern, Penerbit Andi, Yogyakarta.

2. Video Pembelajaran
Youtube : Adwindu Priatma Chanell
<https://www.youtube.com/watch?v=IROKgXggR8k>
3. Video Tutorial
Youtube : Adwindu Priatma Chanell
<https://www.youtube.com/watch?v=uV9qTMfUZss>
4. Internet
<https://adilahekaputri.wordpress.com/2018/10/21/pertemuan-6-antarmuka-pemakai-multimedia-interaktif/>
<https://www.slideshare.net/materikuliaah/prinsip-user-interface-design>

G. Langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan

Kegiatan	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21	Alokasi Waktu
<ol style="list-style-type: none"> Memberi salam dan memulai pelajaran dengan membaca basmallah dan berdoa menurut kepercayaannya masing-masing. Guru menyapa kondisi peserta didik. Mengcek kehadiran peserta didik dengan cara absensi dan pengisian kehadiran melalui Google Classroom. Memotivasi siswa dengan menanyakan contoh berbagai macam desain user interface. Guru menjelaskan aturan pada saat kegiatan pembelajaran. Menjelaskan tujuan pembelajaran produk, proses, keterampilan, alat dan bahan yang dibutuhkan untuk mendesain user interface multimedia interaktif berbasis halaman web. 	<p>Disiplin Religius</p>	<p>Teknologi Communication</p>	<p>15 Menit</p>

2. Inti

Kegiatan	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21	Alokasi Waktu
<p>Sintak-1: Penentuan Project</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru meminta peserta didik untuk menyaksikan Powerpoint mengenai prinsip-prinsip perancangan user interface dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web. Guru memberikan Pertanyaan mendasar yang bersifat eksploratif pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik berdasarkan pengalaman belajar yang bermuara Pada penugasan diantaranya : <ol style="list-style-type: none"> Tujuan dan manfaat user interface Apa yang dimaksud dengan Template Perbedaan menu dan tombol Guru mempraktikkan perancangan desain user interface pada 	<p>Gotong Royong Mandiri</p>	<p>Critical Thingking Communication Collaboration</p>	<p>20 menit</p>

<p>multimedia interaktif berbasis halaman web menggunakan Google Sites.</p> <p>4. Peserta didik mengamati tahapan-tahapan perancangan desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web.</p> <p>5. Peserta didik diminta untuk menyampaikan pendapat tentang Tutorial yang telah ditampilkan.</p> <p>6. Guru memberikan aturan yang akan dikerjakan oleh peserta didik dalam membuat user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web menggunakan Google Sites.</p>			
<p>Sintak-2 : Perencanaan Langkah-langkah Penyelesaian Project</p> <p>7. Peserta didik mempersiapkan peralatan dan memeriksa kesiapan perangkat masing-masing.</p> <p>8. Peserta didik menggunakan peralatan dan perangkat yang sudah disampaikan oleh guru.</p> <p>9. Peserta didik menentukan rancangan yang telah ditentukan guru untuk dikerjakan.</p> <p>10. Peserta didik harus membuat akun (Google) jika belum memiliki akun sebelum memulai desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web menggunakan Google Sites.</p>	<p>Gotong royong</p> <p>Mandiri</p> <p>Bertanggung Jawab</p>	<p>Critical Thingking Communication Collaboration</p>	<p>5 menit</p>
<p>Sintak-3 : Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Project</p> <p>11. Peserta didik menyepakati rentang waktu yang akan dibutuhkan untuk membuat project user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web menggunakan Google Sites.</p> <p>12. Peserta didik menargetkan kesepakatan waktu yang telah ditentukan dalam menyelesaikan project membuat desain user interface multimedia berbasis web.</p>	<p>Gotong royong</p> <p>Mandiri</p> <p>Bertanggung Jawab</p>	<p>Critical Thingking Communication Collaboration</p> <p>HOTS</p>	<p>5 menit</p>

13. Guru memantau dan memberikan bimbingan jika peserta didik mengalami kesulitan.			
--	--	--	--

<p>Sintak-4 : Penyelesaian Project dengan Fasilitas dan Monitoring Guru</p> <p>14. Guru membagikan LKPD melalui Google Classroom.</p> <p>15. Melakukan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik melakukan Login melalui halaman Google.com Peserta didik memilih google Apps yang akan digunakan Peserta didik memilih Google Sites Peserta didik membuat user interface menggunakan prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web sesuai yang telah ditentukan oleh guru. Peserta didik merancang template, menu dan tombol yang digunakan. Peserta didik mengatur rancangan sesuai yang telah ditentukan oleh guru, sehingga tampilan terlihat menarik. Peserta didik mengkreasikan tampilan media interaktif berbasis web sehingga terlihat menarik. Peserta didik mereview hasil yang telah dibuat Peserta didik mempublish hasil yang telah dibuat. Peserta didik menunjukkan hasil user interface menggunakan prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dengan mengirim link melalui Google Classroom. <p>16. Guru memonitoring aktivitas peserta didik sesuai waktu yang telah disepakati.</p>	<p>Mandiri</p> <p>Bertanggung Jawab</p>	<p>Critical Thingking</p> <p>Communication</p> <p>Collaboration</p> <p>Creative</p> <p>HOTS</p>	<p>25 menit</p>
<p>Sintak-5 : Penyusunan Laporan dan Presentasi /Publikasi hasil Project</p> <p>17. Peserta didik berdiskusi bersama guru membahas desain project yang telah dibuat.</p> <p>18. Peserta didik memaparkan hasil dari desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif</p>	<p>Gotong royong</p> <p>Mandiri</p> <p>Bertanggung</p>	<p>Critical Thingking</p> <p>Communication</p> <p>Collaboration</p> <p>HOTS</p>	<p>10 menit</p>

<p>yang telah dibuat.</p> <p>19. Peserta didik memberikan tanggapan dan masukan terkait desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif yang telah dibuat.</p> <p>20. Peserta didik menyampaikan hasil publikasi project dalam bentuk link Multimedia Interaktif berbasis web yang telah dibuat melalui Google Classroom.</p>	Jawab		
<p>Sintak-6 : Evaluasi Proses dan Hasil Project</p> <p>21. Peserta didik bersama dengan guru menyimpulkan dan merefleksikan hasil dari desain proyek yang telah dibuat</p> <p>22. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan dari perancangan produk yang telah dilakukan.</p>	Mandiri Bertanggung Jawab	Critical Thingking Communication Collaboration	5 menit

3. Penutup

Kegiatan	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21	
<p>Guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi:</p> <p>1. Seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung.</p> <p>2. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok.</p> <p>3. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>4. Menutup Pembelajaran dengan Berdoa.</p>	Mandiri Bertanggung Jawab Religius	Critical Thingking Communication Collaboration HOTS	5 menit

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Teknik penilaian
 - a. Sikap Prilaku Karakter : Format Penilaian Sikap
 - b. Sikap Sosial : Format Penilaian Sikap
 - a. Produk : Ujian Tulis
 - b. Proses : Format Assesmen Kinerja Proses
 - c. Keterampilan : Format Assesmen Kinerja Keterampilan

2. Instrumen penilaian
 - a. LP1 : Sikap Prilaku Karakter
 - b. LP2 : Sikap Sosial
 - c. LP3 : Produk dilengkapi kunci LP1
 - d. LP4 : Proses
 - e. LP5 : Keterampilan

3. Pembelajaran remedial dan pengayaan

I. Lampiran

1. Materi pembelajaran
2. Rubrik penilaian

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Muara Enim, 7 Agustus 2021
Guru Mata Pelajaran,

Misniati, S.Pd., M.Si.
NIP.19680814 199512 2 001

Adwindu Priatma, S.Kom.
NIP. -

Lampiran 1. Materi pembelajaran

BAHAN AJAR

Sekolah	: SMK Negeri 1 Muara Enim
Bidang Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Desain Media Interaktif
Kelas/Semester	: XII / Gasal
Materi Pokok	: Desain User Interface
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit

A. Kompetensi Dasar

- 3.3. Menerapkan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
- 4.3. Membuat user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

B. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

1. Pengetahuan

a. Produk

- 1) **Memahami** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
- 2) **Menjelaskan** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
- 3) **Menentukan** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
- 4) **Menyimpulkan** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

b. Proses

- 1) **Menjelaskan** langkah-langkah desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

2. Keterampilan

- a. **Membuat** user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
- b. **Menunjukkan** hasil user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.

C. Tujuan Pembelajaran:

1. Pengetahuan :

a. Produk

- 1) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswa mampu **memahami** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan benar berdasarkan LP4 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.
- 2) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswamampu **menjelaskan** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan benar berdasarkan LP4 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.
- 3) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswa mampu **menentukan** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan benar berdasarkan LP4 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.
- 4) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswamampu **menyimpulkan** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan benar berdasarkan LP4 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.

b. Proses

- 1) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswamampu **menjelaskan** langkah-langkah desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif sesuai dengan LP4 dengan penilaian memenuhi KKM.

2. Keterampilan:

- a. Melalui praktikum siswa mampu **membuat** desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif sesuai dengan prinsip-prinsip desain sesuai dengan rincian tugas kinerja di LP4 dengan disiplin, tanggung jawab, dan nilai kinerja minimal sama dengan KKM.
- b. Setelah melakukan praktikum siswa mampu **menunjukkan** hasil desain user interface menggunakan prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif sesuai dengan tugas kinerja di LP4 dengan disiplin, tanggung jawab, dan nilai kinerja minimal sama dengan KKM.

D. Uraian Materi Ajar

Penggalan Materi 1

1. Pengantar

User interface merupakan bagian software, yang didalamnya terjadi interaksi antara manusia dan komputer. Perancangan interface penting untuk menentukan keberhasilan dari sebuah software. Seorang developer yang membuat program harus memikirkan bagian user interface sedemikian rupa sehingga program yang dibuat dapat berfungsi dengan baik. Berikut tujuan dari pembuatan user interface. Pengguna sering menilai sistem dari user interface, bukan dari fungsinya melainkan dari user interfacenya. Jika desain user interface yang buruk, maka itu sering jadi alasan untuk tidak menggunakan software. Selain itu interface yang buruk sebabkan pengguna membuat kesalahan fatal. Desain user interface dilakukan untuk mengantisipasi apa yang mungkin dilakukan oleh user dan menjamin interface memiliki elemen-elemen yang mudah diakses, dipahami, dan digunakan.

2. Desain User Interface

Antarmuka Pemakai (User Interface) merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna (user) dengan sistem. Antarmuka pemakai (User Interface) dapat menerima informasi dari pengguna (user) dan memberikan informasi kepada pengguna (user) untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan suatu solusi.

User Interface, berfungsi untuk menginputkan pengetahuan baru ke dalam basis pengetahuan sistem pakar (ES), menampilkan penjelasan sistem dan memberikan panduan pemakaian sistem secara menyeluruh step by step sehingga user mengerti apa yang akan dilakukan terhadap suatu sistem. Yang terpenting dalam membangun user interface adalah kemudahan dalam memakai/ menjalankan sistem, interaktif,

komunikatif, sedangkan kesulitan dalam mengembangkan/ membangun suatu program jangan terlalu diperlihatkan.

3. Tujuan Desain User Interface

- Menyesuaikan antar muka pengguna dengan tugas.
- Membuat antar muka pengguna menjadi efisien.
- Memberikan arus balik yang tepat kepada pengguna.
- Memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang dapat dimanfaatkan.
- Memperbaiki produktivitas dari pengetahuan pengguna

4. Manfaat Antarmuka (User Interface) Pengguna

Manfaat User Interface untuk menghubungkan atau penterjemah informasi antara pengguna dengan system operasi, sehingga computer dapat digunakan. Dengan demikian, user interface bisa juga diartikan sebagai mekanisme inter-relasi atau integrasi total dari perangkat keras dan lunak yang membentuk pengalaman bekomputer. Use interface dari sisi software bias berbentuk Graphical User Interface (GUI) atau Command Line Interfae (CLI), sedangkan dari sisi hardware bisa berbentuk Aplle Desktop Bus (ADB), USB, dan fire wire.

5. Prinsip Desain User interface

User interface desain adalah desain komputer, peralatan, mesin, perangkat komunikasi mobile, aplikasi perangkat lunak, dan situs web dengan fokus pada pengalaman pengguna dan interaksi. Tujuan dari user interface design adalah membuat interaksi pengguna sesederhana dan seefisien mungkin, dalam hal mencapai tujuan pengguna-apa yang sering disebut pengguna desain yang berpusat. User interface design yang bagus memfasilitasi dan menyelesaikan tugas di tangan tanpa menarik perhatian yang tidak perlu pada dirinya sendiri. Desain grafis dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegunaan. Proses desain harus menyeimbangkan fungsi teknis dan elemen visual (misalnya, model

mental) untuk menciptakan sebuah sistem yang tidak hanya operasional saja tetapi juga bermanfaat serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna berubah.

Interface design terlibat dalam berbagai proyek dari sistem komputer, untuk mobil, untuk pesawat komersial; semua proyek-proyek ini melibatkan banyak interaksi sama manusia dasar, namun juga membutuhkan beberapa keterampilan yang unik dan pengetahuan. Akibatnya, desainer cenderung mengkhususkan diri pada jenis proyek tertentu dan memiliki kemampuan berpusat di sekitar keahlian mereka, apakah itu perancangan perangkat lunak, penelitian pengguna, desain web, atau desain industri.

Kriteria perancangan tampilan yang User Friendly adalah :

- Memiliki tampilan warna yang menarik dan design yang bagus.
- Mudah dioperasikan.
- Mudah dipelajari
- Pengguna merasa senang menggunakan software tersebut.

Syarat untuk membuat tampilan :

- Mempunyai jiwa seni yang memadai
- Mengerti selera User secara umum
- Bisa meyakinkan pemrogramannya, agar yang dibayangkan dapat diwujudkan dengan piranti bantu (tool) yang tersedia
- Mendokumentasikan semua pekerjaan yang dilakukan.

Prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan suatu antarmuka sebuah aplikasi :

1. User compatibility

Antarmuka harus menyesuaikan dengan user yang memiliki karakter berbeda. Seorang desainer multimedia harus mencari & mengumpulkan berbagai karakteristik serta sifat dari end

user karena antar muka harus disesuaikan dengan end user yang memiliki karakter berbeda.

2. Product compatibility

Aplikasi perangkat lunak (software) dapat menjaga produk yang dihasilkan jauh lebih baik. Dalam hal ini, penggunaan interface pada sebuah aplikasi harus sesuai dengan sistem manual ataupun dengan sistem yang sudah ada.

3. TASK COMPATIBILITY

Bentuk task compatibility yang paling mudah dapat dilihat pada proses instalasi suatu aplikasi perangkat lunak, dimana end user melakukan klik instal dan melanjutkan dengan cara menekan tombol next->next->finish

Tujuan utama dari task compatibility adalah membantu para end user dalam menyelesaikan tugasnya, dimana semua pekerjaan beserta tugasnya dapat diadopsi pada aplikasi melalui penggunaan interface.

4. Workflow compatibility

Alur yang sesuai dengan pekerjaan sehingga dapat meminimalisir kesulitan end user dalam menyelesaikan pekerjaan karena kesulitan pengurutan pekerjaan pada sistem manual yang ternyata tidak ditemukan pada perangkat lunak yang dihadapinya.

5. Consistency

Sebuah sistem harus sesuai dengan real sistem produk yang dihasilkan. Misalnya perusahaan Microsoft membuat keseragaman tampilan toolbar pada word, excel, powerpoint dan access yang memiliki kesamaan dalam struktur menu dan font, warna serta keseragaman format desain pada antarmuka

dibeberapa bagian sehingga end user tidak mengalami kesulitan pada saat berpindah lokasi.

6. Familiarity

Memberikan tampilan yang mudah dikenali dan end user tidak kesulitan dalam pemakaiannya. Misalnya tampilan awal gmail.com yang sangat familiar dimata end user sehingga tidak mengalami kesulitan dalam menggunakannya.

7. Simplicity

Lebih menekankan pada kesederhanaan harus diperhatikan pada saat membangun sebuah interface . Hal penting yang perlu dipahami adalah kesederhanaan sebagai hal yang rigkas dan tidak berbelit-belit.

8. Direct Manipulation

Dalam prinisp ini, aplikasi yang dihadapi seseorang end user bisa disesuaikan dengan kebutuhan, sifat, dan karakteristik dari end user yang bersangkutan. Misalnya tampilan skin VLC media player yang bisa dirubah menjadi black metallic, dsb.

9. Control

Berkaitan dengan user yang memiliki tingkat konsentrasi yang berubah-ubah, misalnya salah entry atau salah ketik. Dengan demikian, seorang engineering harus merancang suatu kondisi yang mampu mengatasi dan menanggulangi hal-hal sederhana tersebut, misalnya mengatasi munculnya informasi bad command or file name, cant recognized input, illegal command, dll.

10. WYSIWYG

What you see is what you get. Prinsip ini apa yang kamu lihat itulah yang kamu dapatkan.

11. FLEXIBILITY

Pada dasarnya prinsip ini bertujuan membuat berbagai solusi penyelesaian untuk satu masalah tertentu. Misalnya menggunakan menu, hotkey, atau model dialog box pada ms.excell 2016

12. RESPONSIVENESS

Apabila diberikan inputan data ke aplikasi sistem, maka sistem harus langsung memberi respon terhadap inputannya. Contohnya tampilan Please Wait atau 68%.

13. INVISIBLE TECHNOLOGY

User tidak perlu mengetahui algoritma apa saja yang digunakan dalam perancangan user interface. Misalnya untuk mengurutkan, user tidak perlu tahu algoritma yang digunakan programmer.

14. PROTECTION

Melindungi user dari kesalahan yang umum dilakukan. Misalnya dengan memberikan fitur Back atau Undo.

15. EASE OF LEARNING

Aplikasi yang memudahkan user untuk dipelajari. Misal adanya fitur Help.

16. EASE OF USE

Aplikasi mudah untuk digunakan

6. Tujuan Perancangan User Interface

Tujuan dari Perancangan Antarmuka Pengguna adalah merancang interface yang efektif untuk sistem perangkat lunak. Efektif artinya siap digunakan, dan hasilnya sesuai dg kebutuhan. Kebutuhan disini adalah kebutuhan penggunaannya. Pengguna sering menilai sistem dari interface, bukan dari fungsinya melainkan dari user interfacenya. Jika desain user interfacenya yang buruk, maka itu sering jadi alasan untuk tidak menggunakan software. Selain itu interface yang buruk sebabkan pengguna membuat kesalahan fatal. Saat ini interface yang banyak digunakan dalam software adalah GUI (Graphical User Interface). GUI memberikan keuntungan seperti:

1. Gampang dipelajari oleh pengguna yang pengalaman dalam menggunakan komputer cukup minim.
2. Berpindah dari satu layar ke layar yang lain tanpa kehilangan informasi dimungkinkan.
3. Akses penuh pada layar dengan segera untuk beberapa macam tugas/keperluan.

7. Tipe-Tipe Interaksi Antar Muka (Interface) Pengguna

Pemilihan tipe interaksi yang tepat dapat memberikan efek yang baik terhadap dialog antara user dengan komputer. Terdapat beberapa tipe interaksi yang umum digunakan, yaitu :

1. Command Line Interface (CLI)

Merupakan bentuk dialog interaktif yang pertama digunakan dan masih dipakai hingga saat ini. Dengan CLI, user memberikan instruksi secara langsung kepada komputer menggunakan tombol fungsi, karakter tunggal, command dalam bentuk singkat maupun panjang. CLI memungkinkan user mengakses dengan cepat fungsi sistem dan beberapa tools.

2. Menu

Pada menu-driven interface , sekumpulan opsi / pilihan yang tersedia bagi user ditampilkan pada layar dan dapat dipilih dengan menggunakan mouse atau tombol numerik maupun alfabetik. Pilihan pada menu harus merepresentasikan arti dan dikelompokkan berdasarkan suatu kategori agar mudah dikenali dan memudahkan user memilih sesuai dengan tugas yang akan dilaksanakan.

3. Natural language

Mungkin merupakan mekanisme komunikasi yang atraktif. Umumnya, komputer tidak dapat mengerti instruksi yang dituliskan dalam bahasa sehari-hari. Natural language dapat mengerti input tertulis (written input) dan suara (speech input). Namun masih ada kekurangan dalam hal ambiguity (kerancuan) pada aspek sintaks dan semantik.

4. Q/A & query dialogue

Merupakan mekanisme sederhana untuk input pada beberapa aplikasi. User diberikan serangkaian pertanyaan umumnya dalam bentuk jawaban ya/tidak (Y/N), pilihan ganda atau dalam bentuk kode, dan dibimbing tahap demi tahap selama proses interaksi. Interface ini mudah dipelajari namun terbatas fungsinya.

5. Form-fills and spreadsheet

Form-fill utamanya digunakan untuk aplikasi pemasukan (data entry) dan pencarian (data retrieval) data. Bentuk form-fill adalah berupa display yang menyerupai selembar kertas dengan beberapa slot / field untuk diisi. Spreadsheet adalah variasi dari form-fill. Spreadsheet terdiri dari sel yang dapat berisi nilai atau formula.

6. WIMP interface (Windows, Icons, Menu, Pointers)

WIMP merupakan default interface untuk sebagian besar sistem komputer interaktif yang digunakan saat ini terutama pada PC dan desktop workstation.

7. Window

Merupakan area layar yang berperilaku seperti terminal independent dan berisi grafik atau teks yang dapat dipindahkan dan diubah ukurannya. Satu layar dapat terdiri dari lebih 1 window yang memungkinkan lebih dari satu tugas aktif pada saat yang sama. Icon merupakan sebuah gambar kecil yang digunakan untuk merepresentasikan windows yang sedang berada dalam keadaan tertutup (closed). Window dapat diaktifkan / diperbesar dengan meng-klik icon yang bersangkutan, dan sebaliknya jika user tidak menggunakan / mengerjakan tugas pada satu window tertentu maka dia dapat menon-aktifkan window menjadi icon yang disebut sebagai iconifying . Menu adalah tehnik interaksi yang umum digunakan bahkan oleh sistem non-window sekalipun.

Menu menampilkan pilihan operasi atau layanan yang diberikan / tersedia oleh sistem. User dapat memperoleh petunjuk mengenai operasi apa saja pada sistem melalui menu. Oleh karena itu penamaan pada menu haruslah memiliki arti dan informatif.

Pointer merupakan komponen yang penting dalam sistem WIMP karena interaksi pada sistem ini memerlukan aktifitas menunjuk (pointing) dan memilih (selecting). User diberikan cursor pada layar yang dapat dikendalikan oleh peralatan input seperti mouse, joystick, ataupun trackball.

8. Perancangan Tampilan Berbasis Teks

Salah satu kriteria penting untuk membangun system dari sebuah antarmuka adalah tampilan yang menarik bagi seorang pengguna atau sering disebut dengan kata User Friendly.

Pada perancangan tampilan untuk antarmuka berbasis teks, ada 6 faktor yang harus dipertimbangkan agar diperoleh tata letak yang berkualitas tinggi, antara lain :

1. Urutan penyajian

Harus disesuaikan dengan model pengguna, apabila tidak dapat dicapai, maka perancang harus membuat semacam kesepakatan dengan calon pengguna tentang urutan tampilan yang akan digunakan.

2. Kelonggaran (Spaciousness)

Penyusunan tata letak yang tidak mengindahkan estetika akan mempersulit pengguna dalam melakukan pencarian suatu teks. Teks-teks tertentu harus ditempatkan dalam posisi tertentu dengan harapan ia dapat langsung memusatkan perhatian pengguna.

3. Pengelompokan

Data yang saling berkaitan sebaiknya dikelompokkan untuk mempermudah penstrukturan layar tampilan secara keseluruhan.

4. Relevansi

Tampilkan hanya pesan-pesan yang relevan dengan topik yang sedang ditampilkan pada layar.

5. Konsistensi

Dalam sistem berbasis frame, pengguna dihadapkan pada sejumlah tampilan yang penuh dengan informasi. Perancang harus konsisten dalam menggunakan ruang tampilan.

6. Kesederhanaan

Cara paling mudah untuk menyajikan arah informasi yang dapat dipahami dengan cepat oleh pengguna.

9. Perancangan Tampilan Berbasis Grafis

Ada 5 faktor yang harus diperhatikan pada saat merancang antarmuka berbasis grafis :

1. Ilusi pada obyek-obyek yang dapat dimanipulasi. Harus melibatkan 3 komponen :

- i. Gunakan kumpulan obyek yang sesuai dengan aplikasi, jika belum ada dikembangkan sendiri

- ii. Penampilan obyek-obyek harus dilakukan dengan keyakinan agar mudah dimengerti oleh pengguna
 - iii. Gunakan mekanisme yang konsisten untuk memanipulasi obyek yang akan muncul dilayar
2. Urutan visual dan fokus pengguna
Antarmuka grafis dapat digunakan untuk menarik perhatian pengguna dengan membuat suatu obyek berkedip/menggunakan warna tertentu/animasi. Gunakanlah rangsangan visual tertentu untuk maksud tertentu.
 3. Struktur internal
Merupakan suatu tanda khusus yang digunakan untuk menunjukkan adanya perbedaan khusus pada obyek-obyek yang dapat dimanipulasi perancang harus memberikan struktur internal dalam bentuk yang berbeda dengan yang digunakan pada dokumen tekstual.
 4. Kosakata grafis yang konsisten dan sesuai
Penggunaan simbol-simbol obyek/icon, tidak ada standar dan biasanya disesuaikan dengan kreatifitas perancang.
 5. Kesesuaian dengan media
Karakteristik khusus dari layar tampilan yang digunakan akan mempunyai pengaruh yang besar terhadap keindahan antarmuka yang akan ditampilkan.

10. Waktu Tanggap

Waktu yang lama akan mengalihkan perhatian pengguna untuk melakukan aktifitas lain.

Penggalan Materi 2

A. Membuat User Interface Menggunakan Prinsip Desain User Interface pada Multimedia Interaktif berbasis Halaman Web

Pada pembahasan materi ini pada aspek keterampilan akan dipelajari bagaimana cara A. Membuat User Interface Menggunakan Prinsip Desain User Interface pada Multimedia Interaktif berbasis Halaman Web menggunakan program Google Sites.

Google Site merupakan suatu tool yang digunakan untuk menciptakan custom website. Mirip dengan wiki, Anda dapat mengembangkan situs anda sendiri dalam membuat website dan isinya. Kemudian Anda dapat memilih kepada siapa saja situs tersebut dibagikan. Anda dapat menentukan siapa pemiliknya, siapa yang Anda izinkan untuk mengedit dan memperbaiki situs, dan siapa yang Anda izinkan untuk melihat situs. Anda dapat membatasi siapa saja yang dapat melihat situs menjadi kelompok kecil dan pribadi atau Anda dapat memilih untuk mempublikasikan supaya situs mudah diakses siapa saja di dunia.

Karena situs anda disimpan "di dunia maya", situs Anda tersedia untuk perangkat apa saja yang yang dapat mengakses internet dan dapat diakses darimana saja yang memiliki koneksi internet tersedia.

Mengapa menggunakan situs google?

- i. Gratis
- ii. Mudah di buat. Jika anda memasukkan teks, Anda dapat langsung membuat sebuah halaman web.
- iii. Anda bisa mengkolaborasikan dengan yang lain untuk membuat dan menyunting isi situs.
- iv. Terintegrasi dengan perangkat Google lain jadi anda dapat dengan mudah berbagi video, foto, presentasi dan kalender.
- v. Situs anda mudah dicari menggunakan teknologi pencari Google.
- vi. Semua versi halaman anda tersimpan. Anda dapat melihat kapan dan oleh siapa perbaikan-perbaikan dilakukan.
- vii. Anda dapat menentukan siapa yang memiliki akses ke situs anda dan tingkatan izin yang anda berikan pada pengguna.
- viii. Pengguna dapat berlangganan untuk merubah halaman pengumuman. Pembaharuan akan dikirim ke iGoogle atau halaman Google Reader mereka.
- ix. Situs anda tersimpan di server keamanan Google.
- x. Gratis penyimpanan online 100 MB.

Langkah-langkah membuat Google Sites:

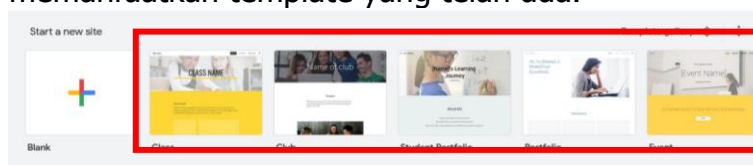
1. Daftar Akun Google terlebih dahulu.
2. Jika telah terdaftar lakukan Login. Melalui alamat www.google.com
3. Kemudian masuk ke Menu Google di pojok kanan atas (Google Apps)



4. Kemudian Pilih Sites



5. Anda akan diarahkan pembuatannya apakah Lembar Kosong atau memanfaatkan template yang telah ada.



6. Pada pembelajaran ini kita akan merancang template userinterface berbasis web menggunakan Google Sites.

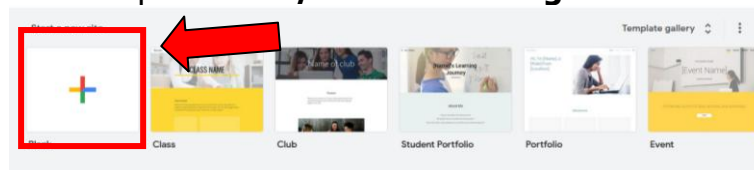
1. Perancangan Template

Template bisa diartikan sebagai pola atau tatanan dengan bentuk tertentu. Template adalah Sebuah dokumen atau file yang memiliki format preset, digunakan sebagai titik awal untuk aplikasi tertentu sehingga format tidak harus diciptakan kembali setiap kali digunakan.

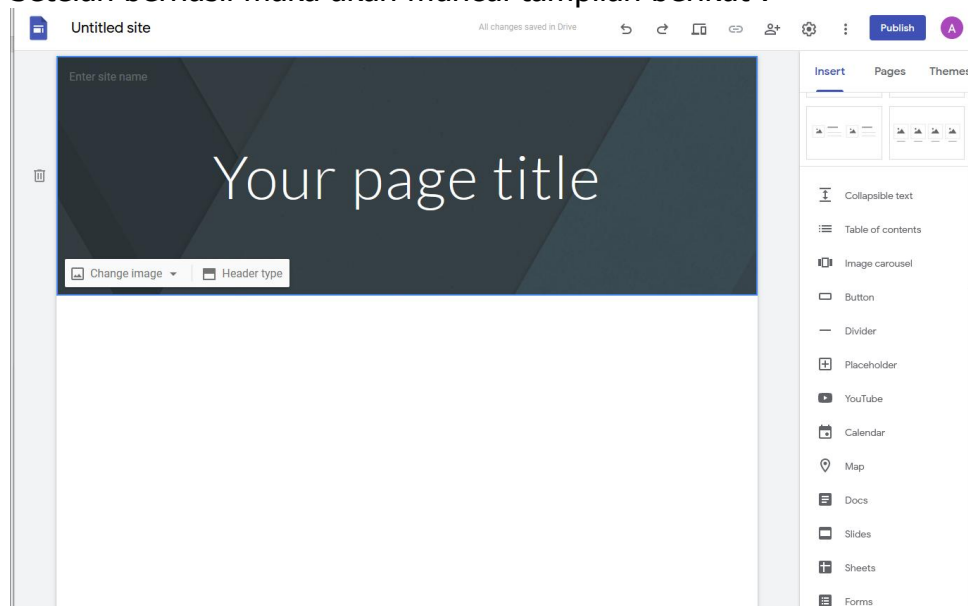
Dalam perancangan ini, kita akan membuat 3 halaman, yang terdiri dari Home, Gallery dan About.

Langkah-langkah dalam perancangan Template Halaman Home :

1. Silahkan pilih **Blank/Lembar Kosong**

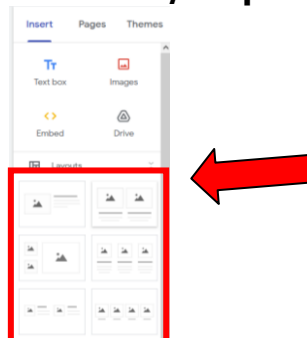


2. Setelah berhasil maka akan muncul tampilan berikut :

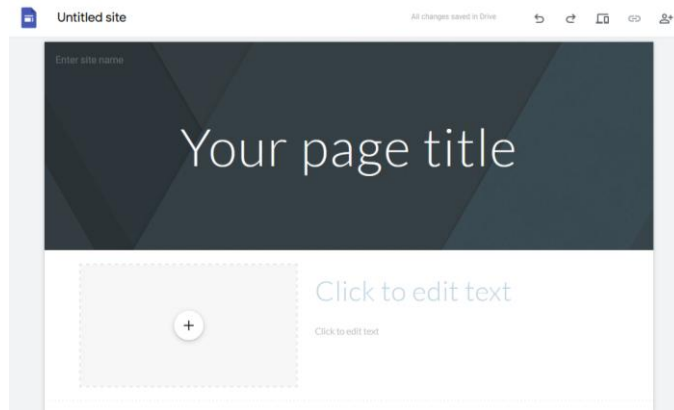


3. Memilih layout untuk tampilan awal

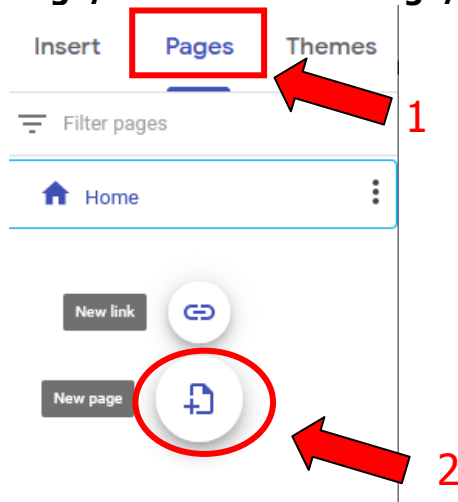
Klik **Insert/Sisipkan** → Pilih Layout yang ingin Anda pilih



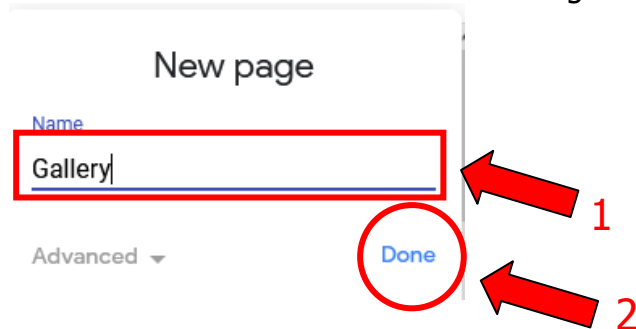
4. Jika telah tampil maka akan muncul tampilan berikut :



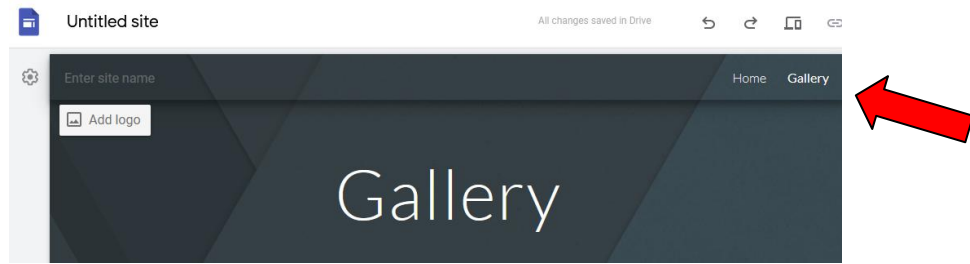
5. Membuat menu pada tampilan Home, silahkan klik **Page/Halaman**→**New Page/Halaman Baru**



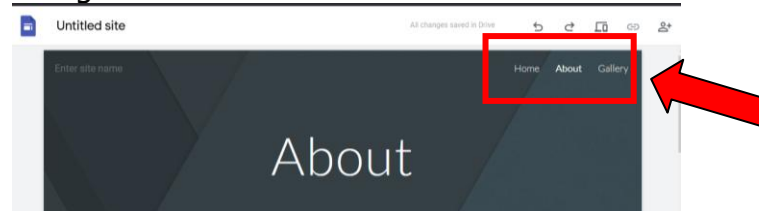
6. Ini merupakan menu yang akan tampil di Halaman Home/Beranda. Silahkan tambahkan Halaman Baru dengan nama Gallery. Done.



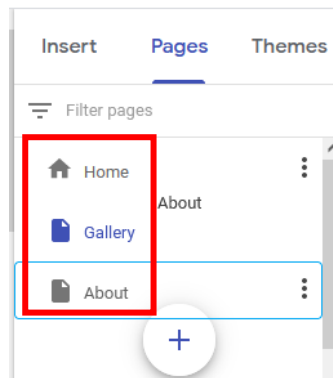
7. Jika berhasil maka akan muncul tampilan berikut:



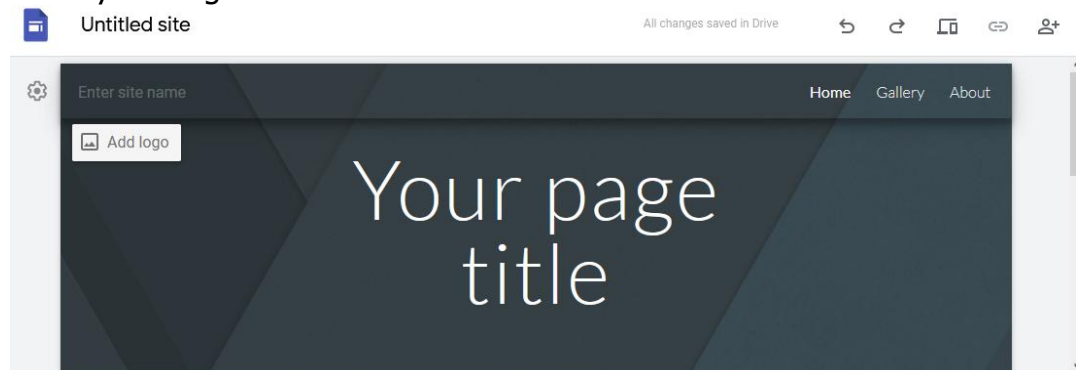
8. Selanjutnya dengan menambahkan 1 menu lagi dengan Nama About. Langkah-langkahnya sama seperti di atas. Sehingga tampil hasilnya sebagai berikut :



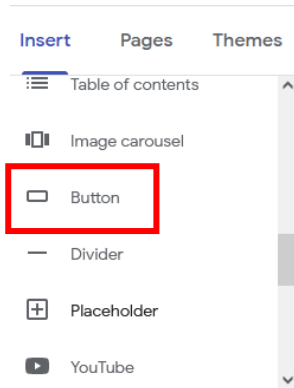
9. Jika pada penyusunan menu tersebut terbalik silahkan Anda atur melalui Pages/Halaman dengan menarik halaman tersebut sesuai urutan yang Anda inginkan.



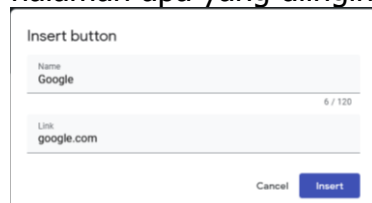
10. Hasilnya sebagai berikut :



11. Jika Anda ingin menambahkan tombol pada halaman Anda silahkan klik **Insert/Sisipkan → Button/Tombol**

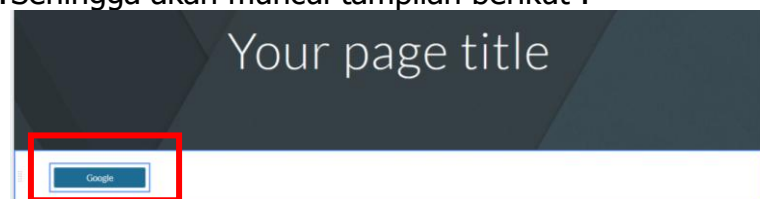


12. Silahkan ketik Nama Link yang ingin Anda buat dan mengatah ke halaman apa yang diinginkan



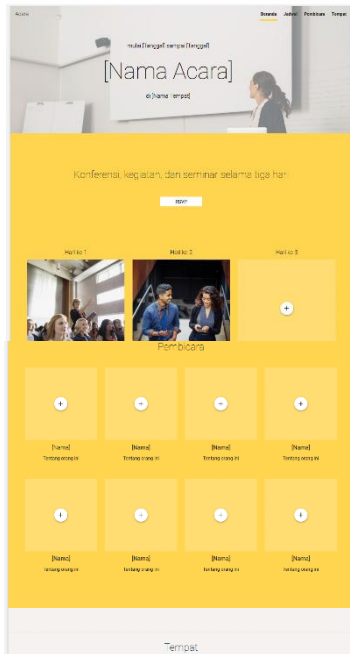
13. Kemudian Klik **Insert**

14. Sehingga akan muncul tampilan berikut :



15. Jika telah selesai. Template tersebut yang anda buat akan tersimpan otomatis.

B. Menunjukkan hasil user interface menggunakan prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif



Pada pembahasan sebelumnya telah dilampirkan langkah-langkah dalam membuat template, menu, dan tombol berbasis halaman web dan media interaktif menggunakan Google Sites. Tahap berikutnya adalah menunjukan hasil dari user interface yang telah Anda buat dengan menerapkan prinsip desain user interface pada Multimedia interaktif berbasis halaman web tersebut.

Pada gambar di berikut terlihat sebuah template dari Google Sites yang sudah telah dibuat dengan menerapkan prinsip desain user interface dan diperlukan sebuah teknik tata letak / layouting dari prinsip desain user interface agar terlihat menarik untuk dikunjungi dan di baca.

Selain harus menguasai keterampilan dalam menggunakan fitur – fitur tersebut yang di bahas pada modul ini, peserta didik juga harus memahami sistem tata letak yang baik dan benar, agar media interaktif yang dirancang lebih menarik dan informasi yang ingin di sampaikan dapat ditampilkan secara baik.

E. Rujukan

Ricky Firmansyah. 2019. Desain Media Interaktif, Penerbit HUB Buku Pendidikan, Bandung.

Hanif Al Fatta. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan bersaing Perusahaan & Organisasi Modern, Penerbit Andi, Yogyakarta.

<https://adilahekaputri.wordpress.com/2018/10/21/pertemuan-6-antarmuka-pemakai-multimedia-interaktif/>

<https://www.sekawanmedia.co.id/apa-itu-user-interface/>

<https://www.slideshare.net/materikuliaah/prinsip-user-interface-design>

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

DESAIN USER INTERFACE

Nama Kelompok :

Nama Siswa :

Kelas :

A. Kompetensi Dasar

- 3.3. Menerapkan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
- 4.3. Membuat user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

B. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

1. Pengetahuan

a. Produk

- 1) **Memahami** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
- 2) **Menjelaskan** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
- 3) **Menentukan** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
- 4) **Menyimpulkan** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

b. Proses

- 1) **Menjelaskan** langkah-langkah desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

2. Keterampilan

- a. **Membuat** user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
- b. **Menunjukkan** hasil user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.

C. Tujuan Pembelajaran:

1. Pengetahuan :

a. Produk

- 1) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswa mampu **memahami** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan benar berdasarkan LP4 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.
- 2) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswamampu **menjelaskan** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan benar berdasarkan LP4 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.
- 3) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswa mampu **menentukan** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan benar berdasarkan LP4 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.
- 4) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswamampu **menyimpulkan** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan benar berdasarkan LP4 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.

b. Proses

- 2) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswamampu **menjelaskan** langkah-langkah desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif sesuai dengan LP4 dengan penilaian memenuhi KKM.

2. Keterampilan:

- a. Melalui praktikum siswa mampu **membuat** desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif sesuai dengan prinsip-prinsip desain sesuai dengan rincian tugas kinerja di LP4 dengan disiplin, tanggung jawab, dan nilai kinerja minimal sama dengan KKM.
- b. Setelah melakukan praktikum siswa mampu **menunjukkan** hasil desain user interface menggunakan prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif sesuai dengan tugas kinerja di LP4 dengan disiplin, tanggung jawab, dan nilai kinerja minimal sama dengan KKM.

D. Langkah Pembelajaran

Untuk membantu peserta didik dalam menguasai kemampuan di atas, LKPD ini dibagi menjadi 3 LKPD sebagai berikut :

1. LKPD 1 - Produk

Kerjakan soal berikut ini dengan menuliskan deskripsi hasil penjelasan dari soal desain user interface berikut :

1. Jelaskan apa yang di maksud dengan User Interface !

.....
.....
.....
.....

2. Dalam merancang user interface sehingga pengguna merasa nyaman dan menarik setiap kali menggunakan media interaktif yang Anda buat. Kriteria apa saja dalam perancangan User Interface yang dianggap User Friendly?

.....
.....
.....
.....

3. Pada penerapan desain user interface ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan sehingga pengguna merasa nyaman dan betah dalam menggunakannya. Tuliskan 16 prinsip-prinsip desain user interface!

.....
.....
.....
.....

4. Merancang sebuah user interface harus user friendly, untuk menerapkan hal tersebut tentunya mempunyai maksud dan tujuan tertentu. Sebagai contoh keseragaman tampilan toolbar pada Word, Excell, PowerPoint, Access hampir sama. Dalam penerapan prinsip-prinsip desain user interface, hal ini termasuk kedalam prinsip...

.....
.....
.....
.....

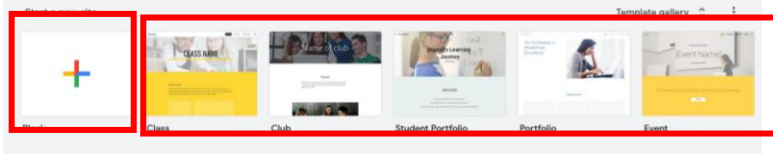
5. Setiap pengguna akan merasa nyaman dalam menggunakan aplikasi yang kita buat. Manfaat yang diperoleh dari user interface adalah

.....
.....
.....
.....

6. Setiap kali kita melihat User Interface kita akan merasa nyaman jika user interface yang dibuat telah memenuhi prinsip-prinsip desain user interface. Terutama seorang programmer maupun desainer harus bisa memahami hal tersebut. User tidak mau tahu betapa sulitnya seorang programmer / desainer merancang hal tersebut termasuk kode-kode program didalamnya. Berkaitan hal tersebut prinsip-prinsip desain user interface yang cocok untuk menggambarkan hal tersebut adalah....

.....
.....
.....
.....

7. Pada lembar kerja awal Google Sites terdapat tampilan berikut :



Yang membedakan antara kedua hal yang di dalam kotak merah tersebut adalah Jelaskan!

.....
.....
.....
.....

Hasil jawaban ditulis tangan kemudian di fotokan dengan format .jpg. Dikumpulkan melalui media **Google Classroom** Kelas pada Tab Tugas Kelas.

2. LKPD 2– Proses

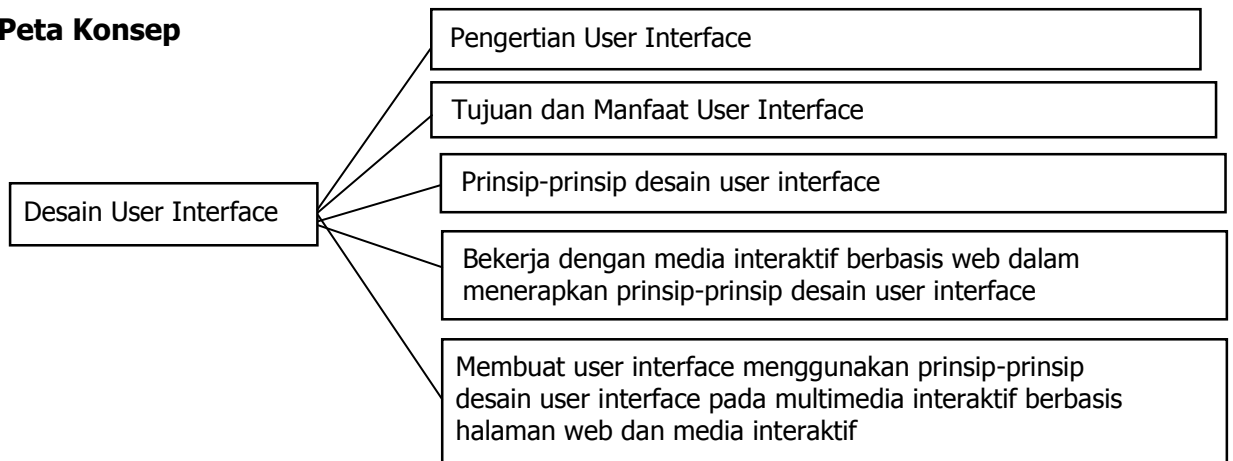
Guru meminta siswa menjelaskan langkah-langkah cara membuat desain userinterface pada multimedia interaktif berbasis web sehingga terlihat menarik dan User Friendly!

3. LKPD 3- Keterampilan

Bersama kelompok (2 orang) /Individu buatlah sebuah user interface media interaktif berbasis halaman web menggunakan Google Sites seperti yang dijelaskan dan dicontohkan pada Bahan Ajar, dengan ketentuan membuat halaman yang berisi:

- a. Judul
- b. Layout
- c. Placeholder,
- d. Tombol/Button
- e. Menu : Home, Gallery dan About

E. Peta Konsep



F. Daftar Pustaka

Ricky Firmansyah. 2019. Desain Media Interaktif, Penerbit HUB Buku Pendidikan, Bandung.

Hanif Al Fatta. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan bersaing Perusahaan & Organisasi Modern, Penerbit Andi, Yogyakarta.

<https://adilahekaputri.wordpress.com/2018/10/21/pertemuan-6-antarmuka-pemakai-multimedia-interaktif/>

<https://www.sekawanmedia.co.id/apa-itu-user-interface/>

<https://www.slideshare.net/materikuliah/prinsip-user-interface-design>

LP4 - Proses

LKPD 2 PROSES

Nama Kelompok :

Nama Siswa :

Kelas :

Tanggal :

Prosedur :

1. Guru meminta siswa menjelaskan langkah-langkah cara membuat desain user interface pada multimedia interaktif berbasis web sehingga terlihat menarik dan User Friendly!
2. Penentuan skor kinerja siswa mengacu pada Format Assesmen Kinerja dibawah ini
3. Berikan format ini kepada siswa sebelum assessmen dimulai
4. Siswa diijinkan mengakses kinerja mereka sendiri dengan menggunakan format ini:

Format Assesmen Kinerja Proses

No	Rincian Tugas Kinerja	Skor Maksimum	Skor Assesmen	
			Oleh Siswa Sendiri	Oleh Guru
1	Siswa menjelaskan langkah-langkah masuk ke halaman Google Sites	20		
2	Siswa menjelaskan langkah-langkah memilih lembar kerja baru antara Blank dan Template	15		
3	Siswa menjelaskan langkah-langkah membuat layout	15		
4	Siswa menjelaskan langkah-langkah membuat menu	15		
5	Siswa menjelaskan langkah-langkah membuat tombol	15		
6	Siswa menjelaskan langkah-langkah menampilkan hasil dan mempublish	20		
	Skor Total	100		

Siswa

()

Muara Enim,
Guru,

()

2021

LKPD 3 – KETERAMPILAN

Nama Kelompok :
Nama Siswa :
Kelas :
Tanggal :

A. LKPD 3KETERAMPILAN

Bersama kelompok (2 orang) /Individu buatlah sebuah user interface media interaktif berbasis halaman web menggunakan Google Sites seperti yang dijelaskan dan dicontohkan pada Bahan Ajar, dengan ketentuan membuat halaman yang berisi:

- 1) Judul : Kelas Anda
- 2) Layout
- 3) Placeholder,
- 4) Tombol/Button : Google
- 5) Menu :
 - Home : Wisata Muara Enim
 - Gallery : Foto Wisata Muara Enim
 - About : Biodata Anda

Desainlah user interface semenarik mungkin dan memenuhi kriteria user interface!

B. CAPAIAN

Setelah mempelajari Bahan ajar dan materi yang terdapat di LKPD serta menggali informasi secara mandiri lewat internet, peserta didik diharapkan dapat membuat dan menunjukkan hasil desain media interaktif berbasis halaman web yang baik dan menarik menggunakan program Google Sites.

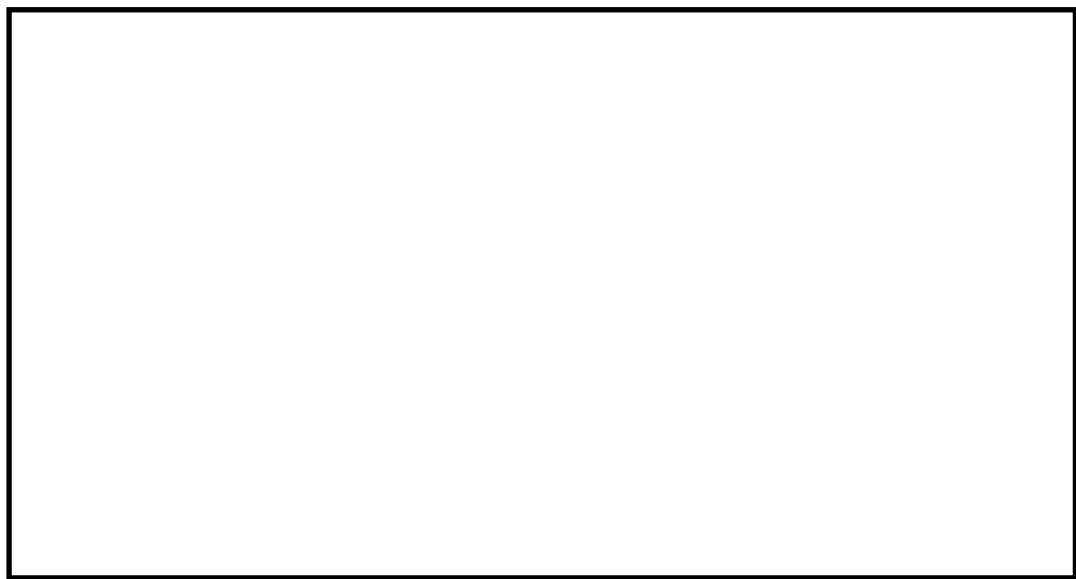
C. LANGKAH KERJA

1. Bersama kelompok (2 orang) /Individu buatlah sebuah user interface media interaktif berbasis halaman web menggunakan Google Sites seperti yang dijelaskan dan dicontohkan pada Bahan Ajar, dengan ketentuan membuat halaman yang berisi:
 - Judul : Kelas Anda
 - Layout
 - Placeholder
 - Tombol / Button : Google
 - Menu :
 - Home : Wisata Muara Enim
 - Gallery : Foto Wisata Muara Enim
 - About : Biodata Anda

2. Perhatikan Tata Letak dalam menyusun konten sehingga menarik dan user friendly
3. Masukkan alamat situs Google Sites yang telah dibuat pada Penugasan Google Classroom Tab Tugas Template DMI Google Sites.
4. Siapkan perwakilan dari kelompok / individu untuk mempresentasikan Hasil kerja yang telah dibuat.

D. TEMPAT PENYELESAIAN

1. Screenshot tampilan keseluruhan Halaman Utama (Home) dari Google Sites yang telah dibuat.



2. Pada tabel project dibawah ini isilah nama anggota anda baik kelompok maupun individu. Jika Anda terdiri dari 2 Anggota maka buat sebanyak 2 tabel. Contoh :

No	Isi Biodata Diri	Keterangan
1	NIS	
2	Nama Lengkap	
3	Tempat, Tgl Lahir	
4	Kelas	
5	Foto	
6	Tugas	Membuat Halaman : Home / Gallery / About
7	Link Alamat Google Sites	

No	Isi Biodata Diri	Keterangan
1	NIS	
2	Nama Lengkap	
3	Tempat, Tgl Lahir	
4	Kelas	
5	Foto	
6	Tugas	Membuat Halaman : Home / Gallery / About
7	Link Alamat Google Sites	

KUNCI JAWABAN LKPD 1PRODUK

1. Jelaskan apa yang di maksud dengan User Interface !

Jawaban :

User interface merupakan bagian software, yang didalamnya terjadi interaksi antara manusia dan komputer.

atau

User interface merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna (user) dengan sistem. Antarmuka pemakai (User Interface) dapat menerima informasi dari pengguna (user) dan memberikan informasi kepada pengguna (user) untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan suatu solusi.

2. Dalam merancang user interface sehingga pengguna merasa nyaman dan menarik setiap kali menggunakan media interaktif yang Anda buat. Kriteria apa saja dalam perancangan User Interface yang dianggap User Friendly!

Jawaban :

- Memiliki tampilan warna yang menarik dan design yang bagus.
- Mudah dioperasikan.
- Mudah dipelajari
- Pengguna merasa senang menggunakan software tersebut.

3. Pada penerapan desain user interface ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan sehingga pengguna merasa nyaman dan betah dalam menggunakannya. Tuliskan 16 prinsip-prinsip desain user interface!

Jawaban :

1. User compatibility
2. Product compatibility
3. Task compatibility
4. Workflow compatibility
5. Consistency
6. Familiarity
7. Simplicity
8. Direct manipulation
9. Control
10. WYSIWYG
11. Flexibility
12. Responsiveness
13. Invisible Technology
14. Protection
15. Ease of Learning
16. Ease of Use

4. Merancang sebuah user interface harus user friendly, untuk menerapkan hal tersebut tentunya mempunyai maksud dan tujuan tertentu. Sebagai contoh keseragaman tampilan toolbar pada Word, Excell, PowerPoint, Access hampir sama. Dalam penerapan prinsip-prinsip desain user interface, hal ini termasuk kedalam prinsip....

Jawaban :

Consistency

5. Setiap pengguna akan merasa nyaman dalam menggunakan aplikasi yang kita buat. Manfaat yang diperoleh dari user interface adalah

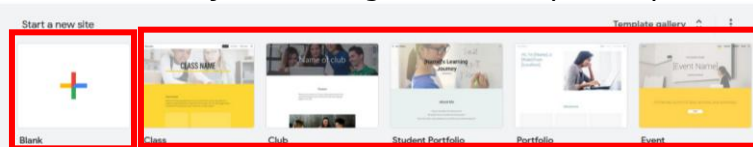
Jawaban :

Manfaat User Interface untuk menghubungkan atau penterjemah informasi antara pengguna dengan sistem, sehingga komputer dapat digunakan. Dengan demikian, user interface bisa juga diartikan sebagai mekanisme inter-relasi atau integrasi total dari perangkat keras dan lunak yang membentuk pengalaman bekomputer.

6. Setiap kali kita melihat User Interface kita akan merasa nyaman jika user interface yang dibuat telah memenuhi prinsip-prinsip desain user interface. Terutama seorang programmer maupun desainer harus bisa memahami hal tersebut. User tidak mau tahu betapa sulitnya seorang programmer / desainer merancang hal tersebut termasuk kode-kode program didalamnya. Berkaitan hal tersebut prinsip-prinsip desain user interface yang cocok untuk menggambarkan hal tersebut adalah....

Jawaban : Invisible Technology

7. Pada lembar kerja awal Google Sites terdapat tampilan berikut :



Yang membedakan antara kedua hal yang di dalam kotak merah tersebut adalah
Jelaskan!

Jawaban :

Untuk kotak pertama Blank / Lembar Kerja Kosong

Untuk kotak kedua berupa template.

LP 3 : Produk

INSTRUMEN PENILAIAN LKPD 1

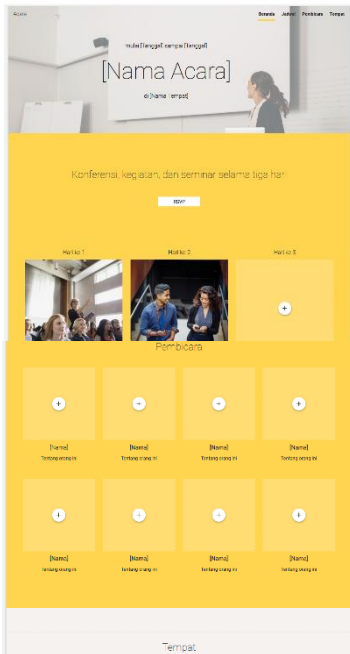
No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai (Pengetahuan)	Skor Max	Skor
1		Soal No 1	10	
		Soal No 2	20	
		Soal No 3	10	
		Soal No 4	20	
		Soal No 5	10	
		Soal No 6	20	
		Soal No 7	10	
Total			100	
2		Soal No 1	10	
		Soal No 2	20	
		Soal No 3	10	
		Soal No 4	20	
		Soal No 5	10	
		Soal No 6	20	
		Soal No 7	10	
Total			100	
3		Soal No 1	10	
		Soal No 2	20	
		Soal No 3	10	
		Soal No 4	20	
		Soal No 5	10	
		Soal No 6	20	
		Soal No 7	10	
Total			100	

Kriteria penilaian :

- a. Tidak Sesuai dengan kunci jawaban, skor 0
- b. Skor = kesesuaian dengan kunci jawaban sesuai denganskormax pada masing-masing soal
- c. Total = Jumlah total skor

KUNCI JAWABAN LKPD 3 KETERAMPILAN

1. Bersama kelompok/Individu buatlah sebuah user interface media interaktif berbasis halaman web menggunakan Google Sites seperti yang dijelaskan dan dicontohkan pada Bahan Ajar, dengan ketentuan membuat 1 halaman utama yang berisi:
 - Judul
 - Layout
 - Placeholder
 - Tombol / Button
 - Menu : Home, Gallery dan About



Perhatikan Tata Letak dalam menyusun konten sehingga menarik dan user friendly

Lampirkan alamat situs Google Sites yang telah dibuat pada Halaman Google Classroom Tab Tugas Template DMI Google Sites.

Siapkan perwakilan dari kelompok / individu untuk mempresentasikan Hasil kerja yang telah dibuat

LP5 : Keterampilan

INSTRUMEN PENILAIAN LKPD 3

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai					Nilai Akhir	
		Hasil Karya	0	1	2	3		4
1		Judul						
		Layout						
		Placeholder						
		Tombol / Botton						
		Home, Gallery dan About						
2		Judul						
		Layout						
		Placeholder						
		Tombol / Botton						
		Home, Gallery dan About						
3		Judul						
		Layout						
		Placeholder						
		Tombol / Botton						
		Home, Gallery dan About						
4		Judul						
		Layout						
		Placeholder						
		Tombol / Botton						
		Home, Gallery dan About						

Kriteria penilaian :

- Tidak lengkap dan tidak sesuai nilai 1
- Kurang lengkap dan kurang Sesuai nilai 2
- lengkap dan Sesuai nilai 3
- lengkap dan Sesuai serta tata letak konten yang menarik nilai 4

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Total Skor (20)}} \times 100$$

Lampiran 2. Rubrik penilaian

Tabel Spesifikasi Lembar Penilaian

	LP1 dan Butir Soal	Kunci LP dan Butir Soal
Sikap Prilaku Karakter	LP1	Deskripsi
Sikap Sosial	LP2	
Produk: 17. Menjelaskan desain user interface, tujuan dan manfaat 18. Menjelaskan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	LP 3 Produk Butir 1,2, 3, 4,5, 6 dan 7	Kunci LP 1 produk Butir 1, 2, 3, 4, 5, 6 dan 7
Proses: Menjelaskan langkah-langkah desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	LP 4 Proses RTK 1, 2, 3, 4, 5, dan 6	Dipercayakan kepada judgement Penilai/Guru
Keterampilan: Membuat dan menunjukan hasil user interface menggunakan prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	LP 5 Keterampilan: RTK 1, 2, 3, 4, dan 5	Dipercayakan kepada judgement Penilai/Guru

Siswa :
 Kelas :
 Tanggal :

LP 1: Format Penilaian Sikap Prilaku Karakter

Petunjuk:

Untuk setiap sikap berikut ini, beri penilaian atas siswa siswa dengan menggunakan skala berikut ini:

No	Aspek Sikap /ranah Non-instruksional/ (Attitude) (Standar Isi Kompetensi Inti SMK berdasarkan Lampiran Permendikbud No.21 Tahun 2016, halaman 11)	Skor Perolehan									
		Believe (B) (Preferensi oleh Peserta didik ybs.)					Evaluation (E) (Oleh Guru/ mentor)				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Kedisiplinan										
2	Kejujuran										
3	Kerja sama (Peduli)										
4	Responsif terhadap informasi										
5	Tanggung Jawab										
6	Memecahkan masalah										
7	Kemandirian (Pro-aktif)										
8	Ketekunan (Berkesinambungan)										

$$\text{Nilai Attitude (Nat)} = \frac{\sum(B_n + E_n)}{(5 + 5) \times n_{max}} \times S_{max}$$

Keterangan:

B_n dan E_n skor B dan E pada aspek sikap ke n

n_{max} = banyak aspek sikap =8

S_{max} = Skor maksimum 100 atau sesuai dengan ketentuan tertentu

Peserta didik dapat mengisi skor diri sendiri terlebih dahulu, kemudian diserahkan kepada guru/mentor untuk diisi dan diolah nilai Nat

DESKRIPSI PENETAPAN SKOR SIKAP (*ATTITUDE*)

No	Komponen	Deskripsi Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kedisiplinan	Mentaati semua peraturan kerja secara konsisten tanpa instruksi dan pengawasan guru	Mentaati semua peraturan kerja secara konsisten dengan sedikit pengawasan dariguru	Mentaati semua peraturan kerja dengan pengawasan guru	Peraturan kerja kadang-kadang dilanggar meskipun diawasi	Peraturan kerja sering dilanggar meskipun diawasi
2	Kejujuran	Selalu jujur	Jujur selama diawasi	Kadang-kadang jujur	Kadang-kadang tidak jujur walaupun diawasi	Sering tidak jujur walaupun diawasi
3	Kerja sama (Peduli)	Dapat bekerjasama dengan semua pihak (sesama temanmaupun guru,pegawai)	Bisa bekerjasama dengan group tertentu tanpa pengawasan	Dapat bekerjasama dalam group kerja selama diawasi guru	Hanya dapat bekerjasama dengan guru	Tidak dapat bekerjasama
4	Responsif terhadap informasi	Respon terhadap akses informasi dan memanfaatkannya	Respon terhadap akses informasi tapi kurang memanfaatkannya	Kadang-kadang respon dalam mencari informasi baru	Respon terhadap akses informasi baru tetapi terlambat	Kurang mampu mengakses informasi baru
5	Tanggung jawab	Dapat bertanggung jawab dalam segala kewajiban	Bertanggungjawab tetapi hanya sebagian saja	Kadang kadang bertanggung jawab jika diawasi	Bertanggungjawab selama menguntungkan dan diawasi	Kurang bertanggungjawab pada kewajibannya
6	Memecahkan masalah	Dapat memecahkan masalah dengan baik tanpa bimbingan Semua	Dapat memecahkan masalah dengan baik atas bimbingan	Dapat memecahkan sebagian besar masalah tanpa bimbingan	Dapat memecahkan sebagian masalah walau tanpa bimbingan	Semua masalah diselesaikan selalu dengan bimbingan
7	Kemandirian (Pro-aktif)	Dapat belajar sendiri tanpa pengawasan guru	Dapat belajar sendiri dengan pengawasan guru	Kadang kadang dapat belajar mandiri	Kadang kadang mandiri jika diawasi	Kurang mampu bekerja mandiri
8	Ketekunan (berkesinambungan)	Tekun tanpa harus dibimbing	Tekun selama dibimbing	Kadang kadang tekun	Kadang kadang kurang tekun walau dibimbing	Kurang tekun walau dibimbing

Siswa :
Kelas :
Tanggal :

LP 2 : Format Pengamatan Sikap Sosial

Petunjuk:

Untuk setiap keterampilan sosial berikut ini, beri penilaian atas keterampilan sosial siswa dengan menggunakan skala berikut ini:

Format Pengamatan Keterampilan Sosial

No	Rincian Tugas Kinerja (RTK)	Memerlukan perbaikan (D)	Menunjukkan kemajuan (C)	Memuaskan (B)	Sangat baik (A)
1	Bertanya				
2	Menyumbang ide atau pendapat				
3	Menjadi pendengar yang baik				
4	Berkomunikasi				

Keterangan;

D = Memerlukan perbaikan
C = Menunjukkan kemajuan
B =Memuaskan
A = SangatBaik

Muara Enim,
Pengamat,

()