





Mata Kuliah	Perancangan Situs & Aplikasi	Tanggal	27 November 2023
Kode MK	DKV230	Rumpun MK	MKP
Bobot (sks)	K (Kuliah)	1	Semester
	P (Praktik/Praktikum)	2	
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,	Kepala Program Studi,	Dekan
			
Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.	Retno Purwanti M., S.Sn., M.Ds.	Danto Sukmajati, ST., M.Sc., Ph.D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

CPL – PRODI yang dibebankan pada MK		
Capaian Pembelajaran (CP)	23-DKV-CPL-06	Memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi, serta produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.
	23-DKV-CPL-10	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain yang benar dan metodologi desain yang tepat untuk memenuhi kebutuhan klien atau pengguna.
	23-DKV-CPL-12	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi dengan mengorganisasikan unsur rupa dan unsur pendukung lainnya untuk menciptakan penyampaian pesan yang efektif.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

23-DKV-CPMK-061	Mampu memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi.
23-DKV-CPMK-062	Mampu memiliki pengetahuan tentang produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.
23-DKV-CPMK-101	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain dan metodologi desain yang tepat.
23-DKV-CPMK-121	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi

Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)

23-DKV-SCPMK-0616	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam media interaktif
23-DKV-SCPMK-0623	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada desain media interaktif.
23-DKV-SCPMK-1017	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media interaktif
23-DKV-SCPMK-1215	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif.

Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK

	23-DKV-SCPMK-0616	23-DKV-SCPMK-0623	23-DKV-SCPMK-1017	23-DKV-SCPMK-1215
23-DKV-CPMK-061	√			
23-DKV-CPMK-062		√		
23-DKV-CPMK-101			√	
23-DKV-CPMK-121				√

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot

Deskripsi Singkat MK

Mata kuliah ini mempelajari perancangan berbasis multimedia dan media interaktif. Mata kuliah ini akan membahas prinsip-prinsip dan pertimbangan desain dalam penerapan pembuatan halaman web dan *mobile apps* dalam cakupan *User Interface Design*. Penekanan pada prinsip-prinsip komunikasi visual dan aspek presentasi visual dari halaman web dan *mobile apps* meliputi tata letak halaman, tipografi, teori

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	warna, navigasi, dan pembuatan serta pengeditan gambar. Setelah menyelesaikan mata kuliah ini, mahasiswa akan memiliki keterampilan dalam merancang tampilan visual web dan <i>mobile apps</i> dengan melalui proses perancangan UI dengan menggunakan perspektif <i>User Experience</i> . <i>Software</i> yang dipelajari merupakan software pembuat Prototype seperti Figma atau Adobe XD.	
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terminologi User Interface dan User Experience 2. Terminologi web dan aplikasi (mobile apps). 3. Jenis, fungsi dan gaya desain layout User interface web 4. Metode dan proses desain web dan aplikasi 5. Prinsip dan navigasi web dan aplikasi 6. Pembuatan <i>prototype</i> web dan aplikasi 	
Pustaka	Utama	
	Hoffmann, H. J. (2003). Jesse James Garrett: The elements of user experience-User-centered design for the Web. <i>i-com</i> , 2(1), 44-44. Johnson, J. (2020). <i>Designing with the mind in mind: simple guide to understanding user interface design guidelines</i> . Morgan Kaufmann. Hartson, R., & Pyla, P. S. (2012). <i>The UX Book: Process and guidelines for ensuring a quality user experience</i> . Elsevier.	
	Pendukung	
	Goodwin, K. (2011). <i>Designing for the digital age: How to create human-centered products and services</i> . John Wiley & Sons.	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	Figma Adobe Illustrator/Affinity Designer Adobe Photoshop/Affinity Photo	Komputer/Laptop Proyektor
Dosen Pengampu		
Mata Kuliah Prasyarat	(jika ada)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian

Komponen Penilaian	Bobot
Ujian Tengah Semester	20%
Ujian Akhir Semester	25%
Tugas	50%
Diskusi Kelas	5%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	Kemampuan menjelaskan pengetahuan produksi dan teknologi media interaktif (Sub-CPMK0621)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami definisi UI/UX Mahasiswa memahami perkembangan sejarah website Mahasiswa memahami teknologi perancangan website Mahasiswa memahami jenis-jenis website sesuai dengan perkembangan 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami sejarah dan teknologi perancangan website</p> <p>Bentuk penilaian: Tanya Jawab</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'</p>	-	Pendahuluan UI/UX Website: <ul style="list-style-type: none"> Pengenalan & aturan akademik MK Perancangan situs dan aplikasi Pengantar umum web dan aplikasi Sejarah perkembangan website 	5%
2	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan pengetahuan elemen dan prinsip desain ke dalam rancangan karya multimedia. (Sub-CPMK0611).	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami proses desain UI/UX Website 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami proses desain dan metode perancangan website</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran:</p>	-	Proses dan Metode Perancangan UI/UX Website: <ul style="list-style-type: none"> Pengantar prinsip web dan 	5%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
		- Mahasiswa memahami metode desain website	Bentuk penilaian: Tanya Jawab	Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning. Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		<i>user interface.</i> - Proses tahapan atau Langkah-langkah dalam merancang <i>UI web.</i>	
3	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat dalam karya desain interaktif. (Sub-CPMK1012).	- Mahasiswa memahami definisi Information Architecture Website - Mahasiswa memahami jenis informasi pada sitemap - Mahasiswa memahami cara membuat sitemap	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami dan merancang sitemap website Bentuk penilaian: Project	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning. Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'	-	Information Architecture dan Navigasi Website: - Definisi Information Architecture - Prinsip perancangan sitemap/navigation web dalam merancang User Experience website. - Jenis informasi dalam sitemap - Metode perancangan pra-desain website	4%
4	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital. (Sub-CPMK1011).	- Mahasiswa memahami jenis grid pada website - Mahasiswa menggunakan grid pada perancangan wireframe - Mahasiswa memahami cara merancang wireframe website	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami dan merancang wireframe website menggunakan grid. Bentuk penilaian: Project	-	Bentuk pembelajaran: Online via Zoom Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Project Based Learning Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60'	Grid dan Wireframe pada Website: - Prinsip perancangan <i>Grid, Layout & User Interface web.</i> - Definisi Wireframe - Jenis Grid pada website.	2,5%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
					BS = 3 x 60'		
5	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat dalam karya desain interaktif. (Sub-CPMK1012).	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami unsur dan elemen pada website Mahasiswa memahami cara merancang komponen visual dan menyiapkan asset pada website 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam merancang unsur dan elemen website</p> <p>Bentuk penilaian: Project</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'</p>		Unsur dan elemen UI Website: <ul style="list-style-type: none"> Unsur UI dalam Website Komponen/Elemen visual dalam website Persiapan <i>asset design user interface Website.</i> 	3%
6	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat dalam karya desain interaktif. (Sub-CPMK1012).	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami final artwork pada website Mahasiswa memahami cara merancang visual final artwork website Mahasiswa memahami cara handover artwork UI. 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam merancang final artwork website</p> <p>Bentuk penilaian: Project</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'</p>		Perancangan final artwork UI Website: <ul style="list-style-type: none"> Static review Website Persiapan <i>asset handover design user interface Website.</i> 	3%
7	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat dalam karya desain interaktif. (Sub-CPMK1012).	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami jenis prototype Mahasiswa memahami membuat prototype website 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam merancang prototype website</p> <p>Bentuk penilaian: Project</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning.</p>	-	Perancangan High Fidelity Website: <ul style="list-style-type: none"> Jenis Prototype Perbedaan <i>asset creation tools</i> dan prototyping tools. Pembuatan prototype website. 	5%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
				Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'			
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya Mahasiswa mampu menerapkan prinsip perancangan website yang memuat unsur, elemen, konten, navigasi, <i>grid</i> dan <i>user interface layout</i> dengan contoh studi kasus perancangan website. Bobot: 20%						
9	Kemampuan menjelaskan pengetahuan produksi dan teknologi media interaktif (Sub-CPMK0621)	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa memahami definisi UI/UX - Mahasiswa memahami perkembangan sejarah mobile apps - Mahasiswa memahami teknologi perancangan mobile apps 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami sejarah dan teknologi perancangan mobile apps</p> <p>Bentuk penilaian: Tanya Jawab</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'</p>		Pendahuluan UI/UX Mobile Apps: - Pengenalan Perancangan aplikasi - Pengantar UI aplikasi - Sejarah perkembangan mobile apps	5%
10	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan pengetahuan elemen dan prinsip desain ke dalam rancangan karya multimedia. (Sub-CPMK0611).	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa memahami proses desain UI/UX Mobile Apps - Mahasiswa memahami metode desain Mobile Apps 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami proses desain dan metode perancangan Mobile Apps</p> <p>Bentuk penilaian: Tanya Jawab</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'</p>		Proses dan Metode Perancangan UI/UX Mobile Apps: - Pengantar prinsip mobile apps dan <i>user interface</i> . - Proses tahapan atau Langkah-langkah dalam merancang <i>UI mobile apps</i>	5%
11	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan prinsip dan metodologi	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa memahami definisi Information 	<p>Kriteria penilaian:</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p>		Information Architecture dan	4%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
	desain yang tepat dalam karya desain interaktif. (Sub-CPMK1012).	Architecture Mobile Apps - Mahasiswa memahami jenis informasi pada sitemap - Mahasiswa memahami cara membuat sitemap mobile apps	Ketepatan dalam memahami dan merancang sitemap mobile apps <u>Bentuk penilaian:</u> Project	<u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning. <u>Estimasi waktu:</u> TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Navigasi Mobile Apps: - Definisi Information Architecture - Prinsip perancangan sitemap/navigation mobile apps dalam merancang User Experience mobile apps. - Jenis informasi dalam sitemap - Metode perancangan pra-desain mobile apps.	
12	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital. (Sub-CPMK1011).	- Mahasiswa memahami jenis grid pada mobile apps - Mahasiswa menggunakan grid pada perancangan wireframe - Mahasiswa memahami cara merancangan wireframe mobile apps	<u>Kriteria penilaian:</u> Ketepatan dalam memahami dan merancang wireframe mobile apps menggunakan grid. <u>Bentuk penilaian:</u> Project	-	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Online via Zoom <u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Project Based Learning <u>Estimasi waktu:</u> TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'	Grid dan Wireframe pada Mobile Apps: - Prinsip perancangan <i>Grid, Layout & User Interface</i> mobile apps. - Definisi Wireframe - Jenis Grid pada mobile apps.	2,5%
13	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat dalam karya desain interaktif. (Sub-CPMK1012).	- Mahasiswa memahami unsur dan elemen pada mobile apps	<u>Kriteria penilaian:</u> Ketepatan dalam merancang unsur dan elemen mobile apps	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas		Unsur dan elemen UI mobile apps: - Unsur UI dalam mobile apps	3%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
		<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami cara merancang komponen visual dan menyiapkan asset pada mobile apps 	<p>Bentuk penilaian: Project</p>	<p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'</p>		<ul style="list-style-type: none"> Komponen/Elemen visual dalam mobile apps Persiapan asset <i>design user interface mobile apps</i>. 	
14	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat dalam karya desain interaktif. (Sub-CPMK1012).	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami final artwork pada mobile apps Mahasiswa memahami cara merancang visual final artwork mobile apps Mahasiswa memahami cara handover artwork UI. 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam merancang final artwork mobile apps</p> <p>Bentuk penilaian: Project</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'</p>		<p>Perancangan final artwork UI mobile apps:</p> <ul style="list-style-type: none"> Static review mobile apps Persiapan handover asset <i>design user interface mobile apps</i>. Jenis tampilan visual berdasarkan fitur mobile apps. 	3%
15	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat dalam karya desain interaktif. (Sub-CPMK1012).	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami jenis prototype Mahasiswa memahami membuat prototype mobile apps Mahasiswa memahami cara testing prototype 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam merancang prototype mobile apps</p> <p>Bentuk penilaian: Project</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60'</p>		<p>Perancangan High Fidelity mobile apps:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jenis Prototype Perbedaan asset creation tools dan prototyping tools. Pembuatan prototype mobile apps. Proses testing prototype mobile apps. 	5%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
				BS = 3 x 60'			
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa Mahasiswa mampu menerapkan prinsip perancangan mobile apps yang memuat unsur, elemen, konten, navigasi, <i>grid</i> dan <i>user interface layout</i> dengan contoh studi kasus perancangan mobile apps. Bobot: 25%						