







**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/03/BP/POB-01/F-03

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	Perancangan Situs & Aplikasi		Tanggal	31 Juli 2024
Kode MK	DKV230		Rumpun MK	MKP
Bobot (sks)	K (Kuliah)	1	Semester	4
	P (Praktik/Praktikum)	2		
Dosen Pengembang RTM,	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

NOMOR TUGAS
1
BENTUK TUGAS
Kelompok (3 orang per kelompok)
JUDUL TUGAS
Perancangan <i>User Interface</i> (UI) Situs/Website

SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (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.
DESKRIPSI TUGAS	
<p>Mahasiswa diminta untuk merancang User Interface (UI) sebuah situs/website dari tahap Pra Desain (pre-design) hingga tahap Desain lengkap dengan semua elemen yang diperlukan. Tugas ini mencakup:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Desain UI Situs (10%) <ol style="list-style-type: none"> a. Definisikan tujuan dan audiens situs. b. Buatlah sketsa atau mood board untuk menggambarkan konsep desain. 2. Information Architecture (Sitemap) (10%) <ol style="list-style-type: none"> a. Buatlah sitemap yang jelas, menunjukkan struktur dan hierarki informasi situs. 3. Grid, Layout, dan Wireframe (20%) <ol style="list-style-type: none"> a. Desain grid dan layout yang sesuai. b. Buatlah wireframe untuk setiap halaman situs, menunjukkan elemen dan navigasi utama. 4. Assets Design (20%) <ol style="list-style-type: none"> a. Desain semua elemen visual seperti ikon, tombol, dan gambar. b. Siapkan aset dalam format yang diperlukan untuk pengembangan. 5. Digital Draft Design (Offline) (20%) <ol style="list-style-type: none"> a. Buatlah draft desain digital dari situs yang mencakup semua halaman utama. b. Gunakan alat desain seperti Adobe XD atau Figma untuk membuat desain desktop-size. 6. Prototype UI Situs (20%) <ol style="list-style-type: none"> a. Buatlah prototipe interaktif menggunakan Figma. b. Sertakan elemen seperti Header, Sitemap, Content (image/text/video), Footer, Side Bar (jika diperlukan), serta seluruh layout halaman desain. c. Tambahkan elemen desain seperti Logo, Menu Bar, Image, Text, dan Button. 	
METODE Pengerjaan Tugas	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Minggu 4-5: <ol style="list-style-type: none"> a. Aktivitas: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembagian tugas dalam kelompok (3 orang per kelompok). 2. Identifikasi dan definisi konsep desain situs. 3. Buatlah mood board dan sketsa awal. b. Persiapan: Mengumpulkan konsep desain awal dan mood board. c. Kegiatan Kelas: Presentasikan konsep desain dan mood board untuk mendapatkan feedback dari dosen. 	

2. **Minggu 6:**
- Aktivitas:**
 - Penyusunan sitemap dan wireframes.
 - Desain grid dan layout awal.
 - Persiapan:** Mengumpulkan sitemap dan wireframes.
 - Kegiatan Kelas:** Presentasikan sitemap dan wireframes untuk mendapatkan feedback dan approval dari dosen. Lakukan sesi konsultasi jika diperlukan.
3. **Minggu 7:**
- Aktivitas:**
 - Desain elemen visual dan finalisasi draft desain digital.
 - Buat prototype interaktif di Figma.
 - Persiapan:** Mengumpulkan desain elemen visual dan draft desain digital.
 - Kegiatan Kelas:** Uji prototipe dengan teman atau orang lain untuk mendapatkan umpan balik dan melakukan iterasi jika perlu.

BENTUK DAN FORMAT LUARAN

- Laporan Proses Desain: Dokumen PDF berisi semua tahapan perancangan, termasuk konsep, sitemap, wireframes, assets, dan digital draft design.
- Prototype UI: File Figma dengan ukuran desktop, berisi prototipe interaktif yang dapat diakses.

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

- Konsep Desain Situs User Interface (10%)**
 - Indikator: Kesesuaian konsep desain dengan tema yang dipilih.
 - Kriteria: Konsep desain mencerminkan pemahaman yang baik tentang tema dan tujuan situs.
- Information Architecture (Sitemap) Situs User Interface (10%)**
 - Indikator: Kejelasan dan logika struktur informasi dalam sitemap.
 - Kriteria: Sitemap menunjukkan struktur yang jelas dan mudah dipahami.
- Grid, Layout, dan Wireframe Situs User Interface (20%)**
 - Indikator: Penggunaan grid yang tepat dan desain layout yang konsisten.
 - Kriteria: Wireframe menunjukkan tata letak yang teratur dan sesuai dengan prinsip desain grid.
- Assets Design Situs User Interface (20%)**
 - Indikator: Kualitas dan konsistensi elemen visual yang dirancang.
 - Kriteria: Elemen visual seperti ikon, tombol, dan gambar sesuai dengan desain dan berfungsi dengan baik.
- Digital Draft Design (Offline) Situs User Interface (20%)**
 - Indikator: Kesesuaian draft desain digital dengan desain akhir yang diinginkan.
 - Kriteria: Draft desain digital lengkap dan menunjukkan semua elemen desain utama.
- Prototype Situs User Interface (Figma) (20%)**
 - Indikator: Fungsionalitas dan interaktivitas prototipe.

- b. Kriteria: Prototipe harus interaktif, sesuai dengan desain yang telah disetujui, dan menunjukkan hasil pengujian yang efektif. Mahasiswa diharapkan menguji prototipe dengan teman atau pengguna lain, dan mengimplementasikan umpan balik untuk perbaikan.

JADWAL PELAKSANAAN

Diberikan di Minggu ke-3
Dikumpulkan di Minggu ke-7

LAIN-LAIN

DAFTAR RUJUKAN

- Hoffmann, H. J. (2003). Jesse James Garrett: The elements of user experience-User-centered design for the Web. *i-com*, 2(1), 44-44.
- Johnson, J. (2020). *Designing with the mind in mind: simple guide to understanding user interface design guidelines*. Morgan Kaufmann.
- Hartson, R., & Pyla, P. S. (2012). *The UX Book: Process and guidelines for ensuring a quality user experience*. Elsevier.

NOMOR TUGAS

2

BENTUK TUGAS

Kelompok (3 orang per kelompok)

JUDUL TUGAS

Perancangan UI Aplikasi berbasis Riset Pengalaman Pengguna (*User Experience/UX*)

SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (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.

DESKRIPSI TUGAS

Mahasiswa diminta untuk merancang User Interface (UI) untuk sebuah aplikasi mobile dengan mengikuti tahapan pra-desain hingga desain akhir. Tugas ini akan mengintegrasikan riset pengalaman pengguna (UX) sebagai bagian dari proses desain. Mahasiswa harus melakukan riset awal untuk memahami kebutuhan pengguna, merancang persona, dan menggunakan temuan tersebut untuk memandu desain UI.

METODE Pengerjaan Tugas

1. Minggu 10-11:

a. Aktivitas:

1. Lakukan riset pengalaman pengguna untuk memahami kebutuhan dan tujuan pengguna.
2. Buat profil pengguna (persona) berdasarkan riset yang dilakukan.
3. Gambarkan user flow yang relevan dengan aplikasi.
4. Identifikasi alat bantu atau fitur yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

c. Persiapan:

1. Mengumpulkan hasil riset, profil pengguna, dan user flow.

d. Kegiatan Kelas:

2. Presentasikan hasil riset dan persona untuk mendapatkan umpan balik dari dosen.
3. Diskusikan dan konsultasikan temuan untuk mengintegrasikan ke dalam desain UI.

2. Minggu 12-13:

a. Aktivitas:

1. Penyusunan sitemap dan wireframes berdasarkan riset dan persona.
2. Desain grid dan layout awal untuk aplikasi.

b. Persiapan:

1. Mengumpulkan sitemap, wireframes, dan desain grid.

c. Kegiatan Kelas:

2. Presentasikan sitemap dan wireframes untuk mendapatkan umpan balik dan approval dari dosen.
3. Lakukan sesi konsultasi jika diperlukan untuk iterasi.

2. Minggu 14-15:

a. Aktivitas:

1. Desain elemen visual final dan finalisasi draft desain digital.
2. Buat mockup digital interaktif di Adobe XD/Figma.

b. Persiapan:

1. Mengumpulkan desain elemen visual dan draft desain digital.

c. Kegiatan Kelas:

1. Uji mockup dengan teman atau orang lain untuk mendapatkan umpan balik.
2. Lakukan iterasi berdasarkan umpan balik untuk penyempurnaan final.

BENTUK DAN FORMAT LUARAN

1. Mockup digital aplikasi menggunakan Adobe XD/Figma dengan ukuran pixel mobile.
2. Dokumen riset UX, termasuk profil pengguna (persona), user flow, dan rekomendasi fitur.

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

1. **Riset Pengalaman Pengguna (30%):**
 - a. Ketepatan dalam melakukan riset pengguna dan pembuatan persona.
 - b. Kemampuan menggambarkan user flow yang relevan dengan aplikasi.
2. **Sitemaps dan Wireframes (20%):**
 - a. Ketepatan dalam merancang sitemap aplikasi.
 - b. Ketepatan dalam merancang wireframes menggunakan grid yang sesuai.
3. **Desain Elemen Visual (20%):**
 - a. Ketepatan dalam merancang elemen visual aplikasi.
 - b. Keselarasan desain visual dengan riset UX.
4. **Mockup Digital Interaktif (30%):**
 - a. Ketepatan dalam membuat mockup digital aplikasi.
 - b. Evaluasi dan iterasi berdasarkan umpan balik pengguna.

JADWAL PELAKSANAAN

Diberikan di Minggu ke-9
Dikumpulkan di Minggu ke-15

LAIN-LAIN

DAFTAR RUJUKAN

4. Hoffmann, H. J. (2003). Jesse James Garrett: The elements of user experience-User-centered design for the Web. *i-com*, 2(1), 44-44.
5. Johnson, J. (2020). *Designing with the mind in mind: simple guide to understanding user interface design guidelines*. Morgan Kaufmann.
6. Hartson, R., & Pyla, P. S. (2012). *The UX Book: Process and guidelines for ensuring a quality user experience*. Elsevier.