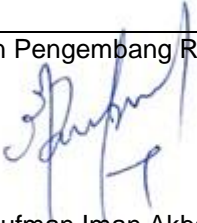
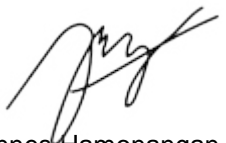






**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) – Disain UI/UX
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/03/BP/P0B-01/F-02

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Disain UI/UX	Tanggal	: 10 Oktober 2024
Kode MK	: SIF108	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2 P (Praktik/Praktikum) : 1	Semester	:
Dosen Pengembang RPS,  (Dr. Rufman Iman Akbar Effendi, M.Kom., M.M., IPU)	Koordinator Keilmuan,  (Johannes Hamonangan Siregar, PhD)	Kepala Program Studi,  (Chaerul Anwar, S.Kom, MTI)	Dekan  (Danto Sukmajati, Ph.D.)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK
	23-SIF-CPL-09 Mampu merancang bangun dan mengembangkan aplikasi perangkat lunak berbasis web maupun aplikasi bergerak dengan algoritma dan desain ui/ux yang baik serta memenuhi prinsip keamanan dan kenyamanan bagi pengguna sebagai bagian dari inovasi digital.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)
	23-SIF-CPMK-091 Memahami konsep dan prinsip dasar UI/UX Design
	23-SIF-CPMK-092 Menganalisis kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis untuk merancang desain UI/UX yang sesuai
	23-SIF-CPMK-093 Merancang wireframe dan prototype sesuai dengan kebutuhan pengguna dan standar desain
	23-SIF-CPMK-094 Melakukan evaluasi usability dan UX testing
	23-SIF-CPMK-095 Mengintegrasikan desain UI/UX ke dalam siklus pengembangan sistem
	Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)
	23-SIF-SCPMK-0911 Menjelaskan perbedaan antara UI dan UX
23-SIF-SCPMK-0912 Menjelaskan prinsip-prinsip dasar desain antarmuka dan pengalaman pengguna	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
	23-SIF-SCPMK-0921	Mengidentifikasi kebutuhan pengguna melalui user research dan user persona.						
	23-SIF-SCPMK-0922	Merumuskan tujuan bisnis yang relevan dengan desain UI/UX						
	23-SIF-SCPMK-0931	Membuat wireframe menggunakan alat bantu						
	23-SIF-SCPMK-0932	Mengembangkan prototype interaktif untuk menunjukkan flow desain						
	23-SIF-SCPMK-0941	Menentukan metode evaluasi yang sesuai (heuristic evaluation, usability testing, A/B testing).						
	23-SIF-SCPMK-0942	Mengumpulkan dan menganalisis feedback dari pengguna						
	23-SIF-SCPMK-0951	Menjelaskan peran UI/UX dalam metodologi pengembangan sistem seperti Agile atau Design Thinking						
	23-SIF-SCPMK-0952	Mengelola versi dan iterasi desain sesuai dengan feedback pengguna dan perubahan kebutuhan						
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK								
	23-SIF-SCPMK-0911 & 12	23-SIF-SCPMK-0921 & 22	23-SIF-SCPMK-0931	23-SIF-SCPMK-0932	23-SIF-SCPMK-0941	23-SIF-SCPMK-0941	23-SIF-SCPMK-0951	23-SIF-SCPMK-0952
23-SIF-CPMK-091	√							
23-SIF-CPMK-092		√						
23-SIF-CPMK-093			√	√				
23-SIF-CPMK-094					√	√		
23-SIF-CPMK-095							√	√
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator		Metode Penilaian		Bobot	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
23-SIF-CPL-09	23-SIF-CPMK-091	23-SIF-SCPMK-0911	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip-prinsip dasar desain antarmuka dan pengalaman pengguna	Penilaian Non-test dan presentasi	
		23-SIF-SCPMK-0912	Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan pengguna melalui user research dan user persona.		
	23-SIF-CPMK-092	23-SIF-SCPMK-0921	Mahasiswa Mampu Merumuskan tujuan bisnis yang relevan dengan desain UI/UX	Quiz lisan dan tertulis	
		23-SIF-SCPMK-0922	Mahasiswa mampu Membuat wireframe menggunakan alat bantu	Presentasi	
	23-SIF-CPMK-093	23-SIF-SCPMK-0931	Mahasiswa Mampu Mengembangkan prototype interaktif untuk menunjukkan flow desain	Membuat Paper Perbandingan	
		23-SIF-SCPMK-0932	Mahasiswa mampu Menentukan metode evaluasi yang sesuai (heuristic evaluation, usability testing, A/B testing).	Penilaian Non-test dan presentasi	
	23-SIF-CPMK-094	23-SIF-SCPMK-0941	Mahasiswa Mampu melakukan Proses Reka Bentuk	Penilaian Non-test dan presentasi	
		23-SIF-SCPMK-0942	Mahasiswa mampu Mengumpulkan dan menganalisis feedback dari pengguna	Penilaian Non-test dan presentasi	
	23-SIF-CPMK-095	23-SIF-SCPMK-0951	Mahasiswa mampu Menjelaskan peran UI/UX dalam metodologi pengembangan sistem seperti Agile atau Design Thinking	Penilaian Non-test dan presentasi	
		23-SIF-SCPMK-0952	Mahasiswa mampu Mengelola versi dan iterasi desain sesuai dengan feedback pengguna dan perubahan kebutuhan	Penilaian Non-test dan presentasi	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas konsep dasar desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Mahasiswa akan mempelajari teknik-teknik untuk merancang antarmuka yang efektif, responsif, dan berfokus pada kebutuhan pengguna. Mata kuliah ini juga mencakup pemahaman prinsip-prinsip desain visual, pengujian usability, dan pengembangan prototype.				
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model Pengolahan Informasi pada Manusia 2. Dasar-dasar disain Ui dan UX 3. Rancangan antar muka aplikasi 4. Perubahan Paradigma Intersaksi 5. Proses Disain 6. Prinsip Interaksi 7. Komponen-komponen Disain Antar Muka 				
Pustaka	<p>Utama</p> <ul style="list-style-type: none"> • Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders. • Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books. 				
	<p>Pendukung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Krug, S. (2014). Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability (3rd ed.). Berkeley, CA: New Riders. • Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design (2nd ed.). Beverly, MA: Rockport Publishers. • Raskin, J. (2000). The Humane Interface: New Directions for Designing Interactive Systems. Boston, MA: Addison-Wesley. 				
Media Pembelajaran	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>Perangkat Lunak:</td> <td>Perangkat Keras:</td> </tr> <tr> <td>CANVA, Pencil Project, Visio, Figma</td> <td>LCD Projector</td> </tr> </table>	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:	CANVA, Pencil Project, Visio, Figma	LCD Projector
	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:			
CANVA, Pencil Project, Visio, Figma	LCD Projector				
Dosen Pengampu	Dr. Rufman Iman Akbar., Mkom MM IPU				
Mata Kuliah Prasyarat	-				

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	Komponen Penilaian	Bobot
	Ujian Tengah Semester	20%
	Ujian Akhir Semester	25%
	Presensi/Kehadiran	
	Tugas	25%
	Project	30%
	Kuis	
	Diskusi Kelas	
...		

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)			(7)	
1	Menjelaskan prinsip-prinsip dasar desain antarmuka dan pengalaman pengguna	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip-prinsip dasar desain antarmuka dan pengalaman pengguna	Penilaian Non-test dan presentasi	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		Introduction, kontrak kuliah, RPS . Pendahuluan UI/UX Design: Definisi, Konsep Dasar	8%
2	Mengidentifikasi kebutuhan pengguna melalui user research dan user persona	Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan pengguna melalui user research dan user persona.	Penilaian Non-test dan presentasi	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		Prinsip-prinsip Desain Antarmuka	5%
3	Merumuskan tujuan bisnis yang relevan dengan desain UI/UX	Mahasiswa Mampu Merumuskan tujuan bisnis yang relevan dengan desain UI/UX	Quiz lisan dan tertulis	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		Menganalisis Kebutuhan Pengguna: User Research Membuat	8%
4	Membuat wireframe menggunakan alat bantu		Presentasi		Bentuk pembelajaran:	Wireframe: Tools & Best Practices)	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 mampu Membuat wireframe menggunakan alat bantu			Mandiri, Online Asinkronus Metode pembelajaran: Ceramah Partisipasi (diskusi online) Estimasi waktu: Tugas Terstruktur= 4 x 50' Belajar Mandiri = 2x50		
5	Membuat wireframe menggunakan alat bantu	Mahasiswa mampu Menentukan metode evaluasi yang sesuai (heuristic)	Penilaian Non-test dan presentasi	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		Membuat Prototype Interaktif	8%
6	Mengembangkan prototype interaktif untuk menunjukkan flow desain	Mahasiswa Mampu Mengembangkan prototype interaktif untuk menunjukkan flow desain	Penilaian Non-test dan presentasi	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		Evaluasi Desain: Heuristic	8%
7	Mengembangkan prototype interaktif untuk menunjukkan flow desain	Mahasiswa Mampu Mengembangkan prototype interaktif untuk menunjukkan flow desain	Penilaian Non-test dan presentasi	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		Evaluation Pengujian Usability: Metode & Teknik. Review Design dan review UTS (Internet/Dribbble)	8%
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						
9	Menentukan metode evaluasi yang sesuai (heuristic evaluation, usability testing, A/B testing).	Mahasiswa Mampu melakukan Proses Reka Bentuk	Quiz Lisan	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		UX Testing: A/B Testing, User Feedback	8%
10	Menentukan metode evaluasi yang sesuai (heuristic evaluation, usability testing, A/B testing).	Mahasiswa mampu Mengumpulkan dan	Penilaian Non-test dan presentasi	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		Integrasi Desain UI/UX dalam	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)			(7)	
		menganalisis feedback dari pengguna				Pengembangan Sistem	
11	Mengumpulkan dan menganalisis feedback dari pengguna	Mahasiswa mampu Mengumpulkan dan menganalisis feedback dari pengguna	Penilaian Non-test dan presentasi	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		Implementasi Desain dengan tools	8%
12	Menjelaskan peran UI/UX dalam metodologi pengembangan sistem seperti Agile atau Design Thinking	Mahasiswa mampu Menjelaskan peran UI/UX dalam metodologi pengembangan sistem seperti Agile atau Design Thinking	Penilaian Non-test dan presentasi		Bentuk pembelajaran: Mandiri, Online Asinkronus Metode pembelajaran: Ceramah Partisipasi (diskusi online) Estimasi waktu: Tugas Terstruktur= 4 x 50' Belajar Mandiri = 2x50	Design Guidelines Advanced UX: Microinteractions & Animation Design	8%
13	Menjelaskan peran UI/UX dalam metodologi pengembangan sistem seperti Agile atau Design Thinking	Mahasiswa mampu Menjelaskan peran UI/UX dalam metodologi pengembangan sistem seperti Agile atau Design Thinking	Penilaian Non-test dan presentasi	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		Design System dan Dokumentasi Desain	5%
14	Mengelola versi dan iterasi desain sesuai dengan feedback pengguna dan perubahan kebutuhan	Mahasiswa mampu Mengelola versi dan iterasi desain sesuai dengan feedback pengguna dan perubahan kebutuhan	Penilaian Non-test dan presentasi	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		Tren UI/UX Terkini dan Implementasi AI dalam UX	8%
15	Mengelola versi dan iterasi desain sesuai dengan feedback pengguna dan perubahan kebutuhan	Mahasiswa mampu Mengelola versi dan iterasi desain sesuai dengan feedback pengguna dan perubahan kebutuhan	Penilaian Non-test dan presentasi	Ceramah, Diskusi dan Simulasi. [TM: 3x50]		Presentasi dan Review Desain Akhir	8%



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) – Disain UI/UX
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/P0B-
01/F-02**

Issue/Revisi : A0

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				
(1)	(2)	(3)	(4)	<i>Luring</i> (5)	<i>Daring</i> (6)	(7)	
16	Ujian Akhir Semester						