|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **POLITEKNIK NEGERI MALANG**  **JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**  **PROGRAM STUDI : D4 TEKNIK INFORMATIKA** | | | | | |
| RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) | | | | | | |
| **NAMA MATA KULIAH** | **KODE MATA KULIAH** | | **SATUAN KREDIT SEMESTER** | **SEMESTER** | **TGL. PENYUSUNAN** | |
| Desain Antarmuka | RTI232003 | | 2 SKS T | 2 | 31 Januari 2024 | |
| **OTORISASI** | **Kakel. Bidang Keahlian** | | | **Ka PRODI** | | |
|  | | | Ely Setyo Astuti | | |
| **Capaian Pembelajaran (CP)** | **Capaian Pembelajaran Lulusan Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah** | | |  | | |
| * **S8:** Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik. * **S9:** Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. * **PP1:** Menguasai konsep matematika terapan, pengetahuan dasar TIK (Algoritma, Pemrograman, Basis Data, jaringan komputer, dll), sains rekayasa, dan prinsip rekayasa dalam bidang TIK secara mendalam. * **KU1:** Mampu menerapkan pemikian logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan. * **KU2:** Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur. | | | | | |
| **Tujuan Belajar** | | | | |  |
| * Menguasai konsep UI/UX dalam bidang TIK * Mampu menerapkan metode Design Thinking dalam membuat UI/UX * Menguasai Figma sebagai alat bantu dalam membuat UI/UX * Mampu membuat desain UI/UX yang interaktif yang baik dan bermutu dengan penuh tanggung jawab dan memperhatikan nilai, norma dan etika. | | | | | |
| **Diskripsi Singkat Mata Kuliah** | Mata kuliah Desain Antarmuka (UI/UX Design) membahas konsep dan teknik untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal dalam interaksi dengan produk atau sistem digital. Fokus utamanya adalah menggabungkan elemen-elemen desain visual, fungsionalitas, dan kegunaan agar menciptakan antarmuka yang intuitif, menarik, dan mudah digunakan. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip desain grafis, ergonomi, serta metodologi riset pengguna untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna. Selain itu, mata kuliah ini juga mencakup penggunaan alat dan teknologi terkini dalam desain antarmuka, serta penerapan prinsip desain responsif untuk mendukung berbagai platform dan perangkat. Dengan demikian, mahasiswa akan memiliki pemahaman yang kokoh tentang bagaimana menciptakan antarmuka yang efektif dan memuaskan bagi pengguna. | | | | | |
| **Materi Pembelajaran** | * Pengenalan UI/UX * Pengenalan Design Thinking * Pembuatan User Persona dan Journey Map * Pengenalan Figma * Pembuatan Wireframe * Visual Design * Design System * Dasar Penulisan UX * Penulisan UX untuk Menulis Komponen UI * Pembuatan Prototype * UX motion * Usabillity Testing | | | | | |
| **Daftar Referensi** | **Utama :** |  | | | | |
| 1. L. Buley, The user experience team of one: A Research and Design Survival Guide. Rosenfield Media, 2013. 2. I. Young, Mental models: Aligning Design Strategy with Human Behavior. Rosenfeld Media, 2008. 3. B. Frost, Atomic design. 2016. | | | | | |
| **Pendukung :** |  | | | | |
| 1. Materi MSIB GreatEdu | | | | | |
| **Nama Dosen Pengampu** |  | | | | | |
| **Matakuliah Syarat (Jika Ada)** |  | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Minggu Ke** | **Kemampuan Akhir Yang Direncanakan**  **(SUB-CPMK)** | **Materi Pembelajaran** | **Modalitas, Bentuk, Strategi, dan Metode Pembelajaran (Media dan Sumber Belajar)** | **Estimasi Waktu** | **Pengalaman Belajar Mahasiswa** | **Kriteria & Bentuk Penilaian** | **Indikator Penilaian** | **Bobot Penilaian (%)** |
| **(1)** | **(2)** | **(3)** | **(4)** | **(5)** | **(6)** | **(7)** | **(8)** | **(9)** |
| 1 | * Mahasiswa mengerti dan mampu menjelaskan konsep dasar UI/UX * Mahasiswa mengerti dan mampu menjelaskan penerapan UI/UX di dunia nyata * Mahasiswa mengerti dan mampu menjelaskan terkait komponen-komponen pada UI | * Pengenalan UI/UX Design * Perbedaan antara UI dan UX Design * Aspek-aspek yang perlu dipertimbangkan dalam UX Design * Contoh UX Design di dunia nyata * Penjelasan singkat terkait UI/UX Design, UX Research dan UX Writing * Penjelasan terkait komponen - komponen pada UI | **Modalitas** :  Blended Learning  **Bentuk** :  Kuliah Luring (Offline)  **Metode Pembelajaran**:   * Diskusi kelompok Virtual * Praktek Modul Digital   **Media:**  PPT, Modul Ajar  **Sumber belajar**:  E-learning lmsslc.polinema.ac.id | BT :  1x2x50’  PT :  1x2x60’  M:  1x2x50’ | 1. Mahasiswa dapat berinterkasi secara langsung dan berbagi pengetahuan terkait dengan konsep dasar UI/UX dan pemanfaatannya 2. Mahasiswa dapat secara aktif dapat menjelaskan pendapat tentang konsep dasar UI/UX. Selain itu mahasiswa dapat bertukar pendapat tenang konsep dasar UI/UX. | **Kriteria :**  rubrik  **Bentuk Penilaian :**  Hasil ulasan dasar UI/UX | * Mampu menjelaskan konsep dasar UI/UX * Mampu menjelaskan penerapan UI/UX di dunia nyata * Mengerti dan mampu menjelaskan terkait komponen-komponen pada UI | 2,8% |
| 2 | * Mahasiswa mengerti dan mampu menjelaskan konsep dasar Design Thinking * Mahasiswa mengerti dan mampu menjelaskan konsep dasar Double Diamond Approach | * Pengenalan Design Thinking * Mindset yang perlu diterapkan dalam Design Thinking * Implementasi proses Design Thinking * Penjelasan mengenai Double Diamond Approach * Study case Design Thinking dalam real flow di perusahaan   **TUGAS-1:**  **Membuat project** Design Thinking | **Modalitas** :  Blended Learning  **Bentuk** :  Kuliah Luring (Offline)  **Metode Pembelajaran:**  Diskusi kelas dan kelompok, menerapkan Design Thinking terhadap studi kasus yang diberikan kepada mahasiswa  **Media:**  PPT, Modul Ajar  **Sumber belajar:**  E-learning lmsslc.polinema.ac.id | BT :  1x2x50’  PT :  1x2x60’  M:  1x2x50’ | 1. Mahasiswa dapat berinterkasi secara langsung dan berbagi pengetahuan terkait dengan konsep dasar Design Thinking dan pemanfaatannya 2. Mahasiswa dapat secara aktif dapat menjelaskan pendapat tentang Design Thinking | **Kriteria :**  rubrik  **Bentuk Penilaian :**  Hasil ulasan contoh penerapan Design Thinking | * Mampu menjelaskan konsep dasar Design Thinking * Mampu menjelaskan konsep dasar Double Diamond Approach | 2,8% |
| 3 | * Mahasiswa mampu membuat User Persona * Mahasiswa mampu membuat Journey Map * Mahasiswa mampu membuat Pain Point | * Pengenalan User Persona * Pembuatan User Persona * Pembuatan affinity diagram * Pengenalan User Journey Map * Pembuatan User Journey Map * Pengenalan pain point * Pembuatan pain point * **TUGAS-1:**   Membuat User Persona, Journey Map, dan Pain Point | **Modalitas** :  Blended Learning  **Bentuk** :  Kuliah Luring (Offline)  **Metode Pembelajaran:**  Diskusi kelas dan kelompok, penyelesaian studi kasus dengan pembuatan User Persona, Journey Map dan Pain Point  **Media:**  PPT, Modul Ajar  **Sumber belajar:**  E-learning lmsslc.polinema.ac.id | BT :  1x2x50’  PT :  1x2x60’  M:  1x2x50’ | 1. Mahasiswa mengetahui User Persona, Journey Map, Pain Point 2. Mampu membuat mengetahui User Persona, Journey Map, Pain Point | **Kriteria :**  rubrik  **Bentuk Penilaian :**  Hasil ulasan User Persona, Journey Map, dan Pain Point | * Mampu membuat User Persona, Journey Map, dan Pain Point dalam project | 2,8% |
| 4 | Quiz 1 |  |  |  |  |  |  | 15% |
| 5 | * Mahasiswa mampu menggunakan Figma * Mahasiswa mampu mendesain UI/UX menggunakan Figma | * Pengenalan Figma * Dasar penggunaan Figma * Pembuatan desain UI/UX menggunakan Figma | **Modalitas** :  Blended Learning  **Bentuk** :  Kuliah Luring (Offline)  **Metode Pembelajaran:**  Diskusi kelas dan kelompok, penyelesaian studi kasus pembuatan desain UI/UX menggunakan Figma  **Media:**  PPT, Modul Ajar  **Sumber belajar:**  E-learning lmsslc.polinema.ac.id | BT :  1x2x50’  PT :  1x2x60’  M:  1x2x50’ | 1. Mahasiswa mengenal tools figma 2. Mahasiswa memahami cara penggunaan tools figma dan menggunakannya untuk mendesain UI/UX | **Kriteria :**  Rubrik  **Bentuk penilaian :**  Hasil ulasan contoh penerapan dengan aplikasi figma | Mampu menggunakan tools pada figma untuk membuat desain UI/UX | 2,8% |
| 6 | * Mahasiswa mampu memahami dan membuat Wireframe * Mahasiswa mampu membuat Responsive Web * Mahasiswa memahami navigasi dalam web | * Pengenalan wireframe * Komponen dan tools wireframe * Perancangan Responsive web design * Primary, Secondary dan utility navigation | **Modalitas** :  Blended Learning  **Bentuk** :  Kuliah Luring (Offline)  **Metode Pembelajaran:**  Diskusi kelas dan kelompok, penyelesaian studi kasus pembuatan wireframe untuk responsive web  **Media:**  PPT, Modul Ajar  **Sumber belajar:**  E-learning lmsslc.polinema.ac.id | BT :  1x2x50’  PT :  1x2x60’  M:  1x2x50’ | 1. Mampu membuat Wireframe 2. Memahami element - element pada web 3. Memahami responsive web | **Kriteria :**  Rubrik  **Bentuk penilaian :**  Hasil ulasan contoh penerapan dengan aplikasi figma dalam membentuk model wireframe | Mampu membuat wireframe untuk responsive web pada figma | 2,8% |
| 7 | * Mahasiswa mampu memahami dan membuat visual design * Mahasiswa memahami prinsip-prinsip desain * Mahasiswa memahami penerapan whitespace dan web typography | * Pengenalan visual design * Pembuatan Visual Design * Visual hierarchy * Prinsip-prinsip desain * Penggunaan whitespace untuk membuat form * Web typography | **Modalitas** :  Blended Learning  **Bentuk** :  Kuliah Luring (Offline)  **Metode Pembelajaran:**  Diskusi kelas dan kelompok, penyelesaian studi kasus pembuatan visual design  **Media:**  PPT, Modul Ajar  **Sumber belajar:**  E-learning lmsslc.polinema.ac.id | BT :  1x2x50’  PT :  1x2x60’  M:  1x2x50’ | 1. Mengenal tentang visual desain 2. Mengenal tentang visual hierarchy 3. Mengenal tentang penerapan whitespace 4. Memahami tentang typography | **Kriteria :**  Rubrik  **Bentuk penilaian :**  Hasil ulasan contoh penerapan dengan aplikasi figma dalam membentuk visual hierarchy, white space, dan typography | Mampu menerapkan pada figma untuk membuat visual hierarchy, white space, dan typography | 2,8% |
| 8 | * Mahasiswa mampu memahami Design System * Mahasiswa mampu membuat ranacangan. sistem menggunakan desain atom | * Pengantar Design System * Merancang komponen sistem * Merancang sistem desain responsif * Pembuatan perancangan sistem menggunakan desain atom * Peran Design System dalam membuat mock up dan prototype | **Modalitas** :  Blended Learning  **Bentuk** :  Kuliah Luring (Offline)  **Metode Pembelajaran:**  Diskusi kelas dan kelompok, penyelesaian studi kasus pembuatan system design  **Media:**  PPT, Modul Ajar  **Sumber belajar:**  E-learning lmsslc.polinema.ac.id | BT :  1x2x50’  PT :  1x2x60’  M:  1x2x50’ | * 1. Memahami Pengantar sistem desain   2. Memahami Merancang komponen sistem   3. Memahami Merancang sistem desain responsif   4. Memahami Pembuatan Perancangan Sistem menggunakan desain atom   5. Memahami Peran Design System dalam membuat mock up dan prototype | **Kriteria :**  rubrik  **Bentuk Penilaian :**  hasil ulasan contoh perancangan desain sistem yang responsif dalam membuat mock up dan prototype | Pemahaman mahasiswa terkait ulasan perancangan desain sistem menggunakan mock up dan protoype | 2,8% |
| 9 | UTS | Presentasi |  |  |  |  |  | 25% |
| 10 | * Mahasiswa memahami dasar UX Writing * Mahasiswa memahami Voice and Tone dalam UX Writing | * Pengantar UX Writing * Kesalahan UX Writer dan 5 prinsip utama penulisan UX * Perbedaan UX Writing, copywriting dan content writing beserta contohnya * Membuat kerangka tulisan * Simulasi membuat/membedah kerangka tulisan | **Modalitas** :  Blended Learning  **Bentuk** :  Kuliah Luring (Offline)  **Metode Pembelajaran:**  Diskusi kelas dan kelompok, penyelesaian studi kasus pembuatan UX Writing  **Media:**  PPT, Modul Ajar  **Sumber belajar:**  E-learning lmsslc.polinema.ac.id | BT :  1x2x50’  PT :  1x2x60’  M:  1x2x50’ | 1. Memahami Definisi UX Writing 2. Memahami Kesalahan UX Writer dan 5 prinsip utama penulisan UX 3. Memahami perbedaan UX Writing, copywriting dan content writing beserta contohnya 4. Memahami cara bekerja dalam proses desain sebagai UX Writer 5. Mampu membuat kerangka tulisan 6. Mampu Simulasi membuat/membedah kerangka tulisan | **Kriteria :**  rubrik  **Bentuk Penilaian :**  hasil ulasan contoh UX Writer | Pemahaman mahasiswa terkait ulasan UX Writer | 2,8% |
| 11 | * Mahasiswa mampu menulis Microcopy * Mahasiswa mampu menggunakan UX Writing untuk Menulis Komponen UI | * Pengenalan microcopy * Prinsip dasar dalam menulis microcopy * Peran penting microcopy dalam UX Writing * Peran microcopy pada era digital * Mempelajari user persona dan user flow sebelum membuat microcopy * Hubungan UX Writer dengan user persona dan user flow yang dibuat oleh UX Researcher | **Modalitas** :  Blended Learning  **Bentuk** :  Kuliah Luring (Offline)  **Metode Pembelajaran:**  Diskusi kelas dan kelompok, penyelesaian studi kasus pembuatan Microcopy  **Media:**  PPT, Modul Ajar  **Sumber belajar:**  E-learning lmsslc.polinema.ac.id | BT :  1x2x50’  PT :  1x2x60’  M:  1x2x50’ | 1. Mampu memahami Microcopy 2. Memahami prinsip dasar dalam menulis microcopy 3. Memahami peran penting Microcopy dalam UX Writing 4. Mampu membuat microcopy 5. Mampu memahami hubungan UX Writer dengan user persona dan user flow yang dibuat oleh UX Researcher | **Kriteria :**  rubrik  **Bentuk Penilaian :**  hasil ulasan contoh microcopy | Pemahaman mahasiswa terkait ulasan microcopy | 2,8% |
| 12 | Quiz 2 |  |  |  |  |  |  | 15% |
| 13 | * Mahasiswa memahami prototype * Mahasiswa memahami level fidelity dari prototype * Mahasiswa mampu membuat prototype menggunakan Figma | * Pengenalan prototype * Metode pembuatan prototype * Level fidelity dari prototype * Membuat prototype yang interaktif menggunakan figma | **Modalitas** :  Blended Learning  **Bentuk** :  Kuliah Luring (Offline)  **Metode Pembelajaran:**  Diskusi kelas dan kelompok, penyelesaian studi kasus pembuatan Prototype menggunakan Figma  **Media:**  PPT, Modul Ajar  **Sumber belajar:**  E-learning lmsslc.polinema.ac.id | BT :  1x2x50’  PT :  1x2x60’  M:  1x2x50’ | 1. Mengetahui prototype dan memahami metode-metode protyping 2. Memahami level fidelity dari prototype 3. Mampu membuat prototype menggunakan figma | **Kriteria :**  rubrik  **Bentuk Penilaian :**  Penilaian terhadap hasil prototipe | Pemahaman mahasiswa terkait pembuatan prototipe menggunakan figma | 2,8% |
| 14 | * Mahasiswa memahami UX Motion * Mahasiswa memahami tipe-tipe dan teknik dalam menerapkan UX Motion | * Pengenalan UX Motion * Tipe-tipe UX Motion * Teknik di dalam penerapan UX motion * Efektivitas penggunaan UX motion | **Modalitas** :  Blended Learning  **Bentuk** :  Kuliah Luring (Offline)  **Metode Pembelajaran:**  Diskusi kelas dan kelompok, penyelesaian studi kasus penerapan UX Motion  **Media:**  PPT, Modul Ajar  **Sumber belajar:**  E-learning lmsslc.polinema.ac.id | BT :  1x2x50’  PT :  1x2x60’  M:  1x2x50’ | 1. Memahami UX Motion 2. Memahami Tipe-tipe UX Motion 3. Mampu menerapkan UX motion 4. Mampu mengukur Efektivitas penggunaan UX motion | **Kriteria :**  rubrik  **Bentuk Penilaian :**  Penilaian terhadap hasil UX motion | Pemahaman mahasiswa terkait pembuatan UX Motion | 2,8% |
| 15 | * Mahasiswa memahami usability testing * Mahasiswa mampu membuat laporan hasil usability testing | * Definisi Usability Testing * Metode dan strategi dalam melakukan Usability testing * Hal - hal yang harus dilakukan dalam pelaksanaan usability testing * Membuat laporan hasil usability testing | **Modalitas** :  Blended Learning  **Bentuk** :  Kuliah Luring (Offline)  **Metode Pembelajaran:**  Diskusi kelas dan kelompok, penyelesaian studi kasus pembuatan usability testing  **Media:**  PPT, Modul Ajar  **Sumber belajar:**  E-learning lmsslc.polinema.ac.id | BT :  1x2x50’  PT :  1x2x60’  M:  1x2x50’ | 1. Memahami usability testing 2. Memahami metode dan strategi dalam melakukan usability testing 3. Mengetahui hal-hal yang dilakukan dalam melakukan usability testing 4. Mampu membuat laporan usability testing | **Kriteria :**  rubrik  **Bentuk Penilaian :**  Penilaian terhadap hasil laporan usability testing | Pemahaman terkait usability testing | 2,8% |
| 16 | Project |  |  |  |  |  |  | 2,8% |
| 17 | Project |  |  |  |  |  |  | 25% |