|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **POLITEKNIK MEDICA FARMA HUSADA MATARAM,**  **PRODI D4 TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK** | | | | | | | | | | | | | | | | | **Kode Dokumen** | |
| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **MATA KULIAH (MK)** | | | | | | **KODE** | | | **Rumpun MK** | | | | | **BOBOT (sks)** | | | **SEMESTER** | | **Tgl Penyusunan** | |
| **PERCANGAN ANTARMUKA** | | | | | | RPL504 | | |  | | | | | **T=2** | | **P=0** | 5 | |  | |
| **OTORISASI** | | | | | | **Pengembang RPS** | | | | | **Koordinator** | | | | | | **Ketua PRODI** | | | |
|  | | | | |  | | | | | | **Hendra Setiawan, M.KOM** | | | |
| **Capaian Pembelajaran (CP)** | | **CPL-PRODI yang dibebankan pada MK** | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |
| CPL -1 | | | Memiliki pengetahuan komprehensip tentang teori, prinsip dan konsep dasar rekayasa perangkat lunak | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -2 | | | Menguasai konsep pengembangan rekayasa perangkat lunak | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -3 | | | Mampu beradaptasi terhadap penggunaan metode baru pada konteks permasalahan yang dinamis | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -4 | | | Mampu menyajikan solusi atas permasalahan pada dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang rekayasa perangkat lunak | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -5 | | | Mampu merancang, mengimplemntasikan dan mengevaluasi solusi inovatif terhadap pengembangan teknologi rekayasa perangkat lunak | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -6 | | | Mampu berkolaborasi dengan berbagai pihak dari disiplin ilmu lain yang relevan secara efektif | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -7 | | | Mampu berkomunikasi secara efektif untuk menyampaikan solusi dalam menjalankan profesinya | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -8 | | | Memiliki komitmen terhadap prinsip dan nilai profesional sebagai landasan hidup dalamkonteks individu maupun organisasi | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -9 | | | Memiliki jiwa pembelajar sepanjang hayat yang kreatif dan inovatif | | | | | | | | | | | | | | | |
|
| **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |
| CPMK -1 | | | Mahasiswa memiliki pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna dan pelanggan. Ini termasuk memahami siapa pengguna produk atau layanan, apa yang mereka butuhkan, dan bagaimana mereka akan berinteraksi dengan antarmuka. | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK -2 | | | Mahasiswa dapat terlibat pada proses prototyping, di mana tim pengembangan menciptakan versi awal dari antarmuka atau interaksi pengguna untuk diuji dan dievaluasi sebelum pengembangan lebih lanjut. | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK -3 | | | pembuatan mockups dan wireframes yang merinci tata letak, desain visual, dan alur interaksi antarmuka pengguna. | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK -4 | | | Mahasiswa dapat memahami desain responsif, yaitu memastikan antarmuka pengguna terlihat baik dan berfungsi dengan baik di berbagai perangkat dan ukuran layar. | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK -5 | | | Mahasiswa dapat mengerti dan menjelaskan prinsip desain, cara mendapatkan ide , tantangan dalam membuat design grafik yang baik. | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK -6 | | | Mahasiswa mampu memastikan antarmuka pengguna dapat diakses dengan baik oleh semua pengguna, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus. | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK -7 | | | Mahasiswa memiliki kemampuan untuk melakukan desain visual yang menarik dan konsisten, sesuai dengan merek dan tujuan bisnis. | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL->Sub-CPMK | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | |  | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | |  | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Korelasi CPMK Terhadap Sub-CPMK | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | |  | Sub-CPMK 1 | | | | Sub-CPMK 2 | | Sub-CPMK 3 | | | Sub-CPMK 4 | | | Sub-CPMK 5 | | | Sub-CPMK 6 | | |
|  | | CPMK | √ | | | |  | |  | | |  | | |  | | |  | | |
| **Deskripsi Singkat MK** | | Mata kuliah "Perancangan Antarmuka" mengajarkan konsep dasar dan teknik lanjutan dalam merancang antarmuka pengguna yang efisien, menarik, dan user-friendly. Mahasiswa akan mempelajari berbagai aspek desain antarmuka, mulai dari prinsip-prinsip dasar estetika hingga strategi yang lebih kompleks untuk menciptakan pengalaman pengguna yang menyeluruh | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Bahan Kajian / Materi Pembelajaran** | | 1.Pengantar Perancangan Antarmuka  2.Prinsip-prinsip Dasar Desain Antarmuka  3.Desain User Experience (UX)  4.Penelitian Pengguna dan Persona  5.Wireframing dan Prototyping  6.Desain Visual dan Branding  7.Desain Interaksi  8.Evaluasi Kegunaan (Usability Testing)  9.Desain Responsif dan Adaftif  10. Aksesbilitas (Accessibility)  11.Penggunaan Alat Desain  12.Proyek Akhir  13.Etika dan Best Practices dalam desain antarmuka | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Pustaka** | | **Utama :** | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Pendukung :** | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Dosen Pengampu** | |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Matakuliah syarat** | | - | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Mg Ke-** | **Sub-CPMK**  **(Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)** | | | | **Penilaian** | | | | | **Bantuk Pembelajaran,**  **Metode Pembelajaran,**  **Penugasan Mahasiswa,**  **[ Estimasi Waktu]** | | | | | | | **Materi Pembelajaran**  **[ Pustaka ]** | | | **Bobot Penilaian (%)** |
| **Indikator** | | | **Kriteria & Bentuk** | | **Luring (*offline*)** | | | **Daring (*online*)** | | | |
| **(1)** | **(2)** | | | | **(3)** | | | **(4)** | | **(5)** | | | **(6)** | | | | **(7)** | | | **(8)** |
| **1** | Definis, tujuan, dan pentingnya perancangan antarmuka | | | | Mahasiswa mampu memahami Definis, tujuan, dan pentingnya perancangan antarmuka | | | Kriteria:  Ketepatan dan  penguasaan materi  Bentuk test:  -tes lisan | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Pengantar perancangan antarmuka | | | **5%** |
| **2** | Topik survey, wawancara, analisis kebutuhan | | | | Mahasiswa mampu memahami Topik survey, wawancara, analisis kebutuhan | | | Kriteria:  Ketepatan dan  penguasaan materi  Bentuk test:  -tes lisan  Bentuk non tes:  - presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Pengumpulan informasi pengguna | | | **5%** |
| **3** | Gestait principles, fitts’s law, hick’s law | | | | Mahasiswa mampu memahami Gestait principles, fitts’s law, hick’s law | | | Kriteria:  Ketepatan dan  penguasaan materi  Bentuk non test:  -Presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Prinsip-prinsip desain antarmuka | | | **7,5 %** |
| **4** | User-centered desaign (UCD) agile design | | | | Mahasiswa mampu memahami User-centered desaign (UCD) agile design | | | Kriteria:  Ketepatan dan  penguasaan  Bentuk non test:  -Presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Metodologi percangan antarmuka | | | **7,5 %** |
| **5** | Adobe XD, sketch, figma | | | | Mahasiswa mampu memahami Adobe XD, sketch, figma | | | Kriteria:  Ketepatan dan  penguasaan  Bentuk non test:  -Presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Tools untuk perancangan antarmuka | | | **7,5 %** |
| **6** | Pengujian pengguna, inspeksi teoristik | | | | Mahasiswa mampu memahami Pengujian pengguna, inspeksi teoristik | | | Kriteria:  Ketepatan dan  penguasaan  Bentuk non test:  -Presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Evaluasi antarmuka | | | **7,5 %** |
| **7** | Mobile-first design, responsive layout | | | | Mahasiswa mampu memahami Mobile-first design, responsive layout | | | Kriteria:  Ketepatan dan  penguasaan  Bentuk non test:  -Presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Desain responsive | | | **7,5 %** |
| **8** | **Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  |
| **9,10** | 1. WCAG guidelines, aksebilitas visual 2. Studi kasus percancangan antarmuka nyata | | | | Mahasiswa mampu memahami WCAG guidelines, aksebilitas visual  Studi kasus percancangan antarmuka nyata | | | Kriteria:  Ketepatan dan  penguasaan  Bentuk non test:  -Presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | desain antarmuka berbasis kasus | | | **15%** |
| **11,12** | 1. AR/VR interface, voice UI 2. Persiapan dan presentasi hasil | | | | Mahasiswa mampu memahami AR/VR interface, voice UI  Persiapan dan presentasi hasil | | | Kriteria:  Ketepatan dan  penguasaan  Bentuk non test:  -Presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | 1. Trends dalam desain antarmuka 2. Presentasi perancangan antarmuka | | | **15%** |
| **13** | Implementasi design antarmuka pada proyek lapangan | | | | Mahasiswa mampu memahami Implementasi design antarmuka pada proyek lapangan | | | Kriteria:  Ketepatan dan  penguasaan  Bentuk non test:  -Presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Pengembangan proyek lapangan | | | **7,5 %** |
| **14,15** | Presentasi proyek akhir | | | | Mahasiswa mampu memahami hasil proyek akhir | | | Kriteria:  Ketepatan dan  penguasaan  Bentuk non test:  -Presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | 1. Proyek akhir 2. Evaluasi akhir | | | **15%** |
| **16** | **Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  |
| **BOBOT PENILAIAN** | | | | | | **Kehadiran dan Partisipasi dalam kelas : 10%**  **Hasil Praktikum dan Penugasan : 30%**  **Ujian Tengah Semester : 30%**  **Ujian Akhir Semester : 30%**  **Jumlah : 100%** | | | | | | | | | | | | | | | | |