

Important : The contents of this documents are strictly confidential and contains Intellectual Property Rights. They are intended for shared recipients(s) only. If you have received this document by mistake, please notify the owner immediately and do not disclose document and its contents to anyone or make copies. modify and use without permission from Binar Academy thereof

Level	Tujuan Pembelajaran / Learning Objectives				Metode Pelaksanaan / Andragogy Obj.		
Level	No. Ch.	Standar Kompetensi / Chapter	Kompetensi Dasar / Sub Chapter/Topics	Topic Details/Outline	Tujuan Pembelajaran + Delivery (Output/Indicator SK & KD)	Metode	Durasi (jam)
Silver Level - Basic Class	0	Memahami Pengantar Dunia Pemrograman	0.1 Pengantar Dunia Pemrograman	0.1.1 Sejarah Aplikasi		1. Digital Self Learning	20
				0.1.2 Konsep Produk		2. Quiz	
				0.1.3 SDLC			
				0.1.4 Tech Stack			
				0.1.5 Bahasa Pemrograman			
	1	Memahami Pengantar Dasar-Dasar UI/UX	1.1 Sejarah UI/UX	1.1.1 Latar Belakang	Menjabarkan latar belakang UI/UX	1. Digital Self learning	25
				1.1.2 Sejarah User Experience	Menjelaskan sejarah user experience	2. Quiz	30
				1.1.3 Sejarah User Interface	Menjelaskan Sejarah User Experience	3. Challenge	25
				1.1.4 Pengertian UI dan UX dari sejarah	Menjabarkan pengertian UI dan UX berdasarkan sejarahnya		
			1.2 Pengenalan UI/UX	1.2.1 Pengenalan Dunia Digital	Menjelaskan konsep UI/UX dengan baik		
				1.2.2 Peran UI/UX dalam Dunia Digital	Menguraikan peran UI dan UX dalam digital dengan baik		
				1.2.3 Perbedaan UI vs UX	Menjabarkan perbedaan UI dan UX dengan baik		
				1.2.4 Pekerjaan - pekerjaan terkait UI/UX	Menjabarkan kegiatan pekerjaan UI dan UX dalam digital dengan baik		
			1.3 Mengapa UI/UX Penting	1.3.1 Design hebat, baik dan buruk	Memahami suatu design dalam UI/UX dalam kehidupan sehari-hari		
				1.3.2 Kasus - kasus UI/UX dalam kehidupan sehari-hari	Menguraikan suatu kasus UI/UX dalam kehidupan sehari-hari		
			1.4 Design Thinking	1.4.1 Pengenalan Design Thinking	Menjelaskan peran Design Thinking dalam UI/UX dengan baik		
				1.4.2 Kegunaan Design Thinking	Menjelaskan tujuan Design Thinking UI/UX dengan baik		
				1.4.3 5 Design Thinking Phase	Mengklasifikasikan Design Thinking Phase sesuai dengan perannya masing-masing		
				- Pengenalan Fase Empathize			
				- Pengenalan Fase Define			
				- Pengenalan Fase Ideate			
				- Pengenalan Fase Prototype			
				- Pengenalan Fase Test			
	2	Memahami Empathizing dan Defining Phase sebagai Proses Design Thinking UI/UX	2.1 Design Thinking: Empathizing Phase	1.3.1 Apa itu empathazing	Mendefinisikan peran empathizing phase sebagai proses design thinking	1. Self Learning	25
				1.3.2 Empathizing phase	Memberi contoh penerapan empathizing phase berdasarkan kondisi situasi user product	2. Live Forum Discussion & Practice - w/ Expert Practitioner	30

			1.3.3 UX Research	Menjelaskan konsep UX Research dengan baik	3. Challenge	25			
			1.3.4 UX Research objective	Memahami cara menentukan UX Research objective					
			1.3.5 Metode - metode UX Research	Menguraikan metode-metode UX research dengan baik					
		2.2 Design Thinking: Defining Phase Part 1	2.1.1 Apa itu defining	Mendefinisikan konsep defining sebagai proses design thinking dengan baik					
			2.1.2 Penerapan defining phase	Mencontohkan implementasi defining phase user product					
			2.1.3 Memahami hasil research	Menjelaskan hasil research yang menggambarkan user product dengan baik					
			2.1.4 Menemukan insights dan problems dari hasil research	Menguraikan hasil insight dan problem berdasarkan hasil research dengan baik					
		2.3 Design Thinking: Defining Phase Part 2	2.2.1 Penyusunan problem statements	Mengidentifikasi problem statements dari affinity maps					
			2.2.2 Pemahaman kebutuhan dan tujuan user	Mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan user untuk mengembangkan product					
			2.2.3 Perancangan user persona	Merancang user persona berdasarkan hasil user research					
	3	Memahami Proses Design Thinking UI/UX: Ideation Phase	3.1 Design Thinking: Ideation Phase Part 1	3.1.1 Apa itu ideation	Mendefinisikan ideation phase dengan baik	1. Self Learning	25		
				3.1.2 Implementasi Ideation phase	Mencontohkan penerapan ideation phase untuk mendapatkan sebanyak mungkin ide atau solusi masalah			2. Live Forum Discussion & Practice - w/ Expert Practitioner	30
				3.1.3 Proses pemahaman Information architecture	Menjelaskan prosedur pemahaman information architecture dalam menata dan mendesain model informasi				
				3.1.4 Penerapan information architecture	Menyusun information architecture untuk memudahkan membuat keputusan terkait fitur dan implementasi baru terkait perubahan produk mengikuti perilaku pengguna				
			3.2 Design Thinking: Ideation Phase Part 2	3.2.1 Wireframes	Menjelaskan mekanisme pembuatan rancangan website atau aplikasi				
				3.2.2 Flowcharts vs. wireflows vs. wireframes	Menguraikan flowcharts, wireflows, dan wireframes dalam memberikan alur kepada user untuk menyelesaikan suatu tugas				
				3.2.3 Macam-macam wireframing tools	Mengidentifikasi jenis-jenis wireframing tools untuk membantu desain wireframing digital dengan mudah				

			3.3 Design Thinking: Ideation Phase Part 2	3.2.4 Wireflows	Membuat wireflows agar perjalanan user product dapat tergambar dengan jelas		
				3.3.1 Pengenalan User journey maps	Menjelaskan user journey maps dalam menelusuri kesesuaian ekspektasi user dengan realita pengalamannya		
				3.3.2 Pain points	Mengidentifikasi masalah user untuk membuat desain yang ramah pengguna		
				3.3.3 Perancangan User journey maps	Merancang user journey maps yang sesuai kebutuhan/ekspektasi user		
				3.3.4 Design system ideation	Membuat rancangan ideation system		
Gold Level - Focus Class	4	Melakukan Proses Design Thinking UI/UX: Prototype Phase	4.1 Design Thinking: Prototyping Phase Part 1	4.1.1 Apa itu prototyping	Mendefinisikan prototyping phase sebagai proses design thinking phase	1. Self Learning 2. Live Forum Discussion & Practice - w/ Expert Practitioner 3. Challenge	20
				4.1.2 Implementasi Protoype Phase	Menyusun skenario rencana dokumentasi untuk usability testing product		30
				4.1.3 Low fidelity vs mid fidelity vs high fidelity	Membandingkan kerangka desain low fidely, mid fidelity, dan high fidelity dalam membangun pengalaman produk yang baik		30
				4.1.4 Macam-macam prototyping tools	Mengidentifikasi prototyping tools yang digunakan untuk memberikan gambaran visual mengenai konsep yang akan dikembangkan		
				4.1.5 High fidelity prototypes	Merancang high fidelity prototypes design dengan tingkat presisi dan akurasi yang tinggi		
			4.2 Design Thinking: Prototyping Phase Part 2	4.2.1 Prototype triggers dan interaction	Menjelaskan proses penentuan interaksi dalam user product		
				4.2.2 Components dan design systems	Menguraikan mekanisme components dan design system dalam prototyping phase		
				4.2.3 Branding dalam design system	Melakukan branding dalam design system		
				4.2.4 Design system prototype	Menyusun design system prototype		
	5	Menerapkan Proses Design Thinking UI/UX: Testing Phase	5.1 Design Thinking: Testing Phase Part 1	5.1.1 Apa itu testing	Mendefinisikan testing sebagai proses design thinking dalam mengevaluasi sebuah product	1. Self Learning	20

			5.1.2 Implementasi Testing Phase	Mencontohkan penerapan testing phase dalam pengujian suatu product terhadap user	2. Live Forum Discussion & Practice - w/ Expert Practitioner	30
			5.1.3 Research vs testing	Membandingkan perbedaan research dan testing dengan baik	3. Challenge	30
			5.1.4 Metode - metode testing	Menguraikan metode-metode testing untuk pengujian suatu product		
		5.2 Design Thinking: Testing Phase Part 2	5.2.1 Mengenal usability testing	Memahami mekanisme usability testing untuk pengujian suatu product dengan baik		
			5.2.2 Macam-macam usability tests	Menguraikan macam-macam usability test sesuai fungsinya dengan baik		
			5.2.3 Memahami cara memilih sample yang baik	Menjelaskan cara memilih sampel pengujian suatu produk dengan baik		
			5.2.4 Memahami bias	Menjelaskan mekanisme bias dengan baik		
			5.2.5 Menganalisa hasil usability test	Menguraikan hasil pengujian fungsionalitas dari desain produk baik itu website maupun aplikasi		
	6 Menerapkan Proses Design Thinking UI/UX: Handoff dan UX Writing	6.1 Handoff	6.1.1 Mengenal hubungan UI/UX Designers dan Developers	Mengidentifikasi hubungan UX/UX designer dan developers dengan baik	1. Self Learning	20
			6.1.2 Proses handoff	Melakukan proses implementasi bahasa pemrograman prototype yang telah dilakukan pengujian	2. Live Forum Discussion & Practice - w/ Expert Practitioner	30
			6.1.3 Mengenal berbagai macam handoff tools	Menguraikan macam-macam handoff tools dalam memfasilitasi designer dan pengembang produk	3. Challenge	30
		6.2 UX Writing	6.2.1 Pengenalan UX Writing	Menjelaskan hakikat UX Writing dalam memudahkan penggunaan aplikasi dan website		
			6.2.2 UX Writing vs Copywriting	Membandingkan peran UX Writing dan Copywriting		
			6.2.3 Pengenalan Microcopy	Melakukan proses microcopy dalam memberikan petunjuk kepada pengguna		
			6.2.4 Best practices dalam UX Writing	Menjabarkan praktik penulisan UX dalam mendesain pengalaman pengguna		
	7 Melakukan penyusunan portofolio	7.1 Membuat Portofolio	7.1.1 Tujuan sebuah portofolio	Menentukan tujuan portofolio UI/UX sebagai bekal untuk berkarir secara profesional	1. Self Learning	20
			7.1.2 Struktur portofolio berdasarkan tujuan	Menjabarkan peran UI/UX designer dalam penyusunan struktur portofolio UI/UX sesuai tujuan dan kebutuhan	2. Live Forum Discussion & Practice - w/ Expert Practitioner	30
			7.1.3 Best practices dalam membuat sebuah portofolio	Menjabarkan cara terbaik dalam melakukan penyusunan sebuah portofolio UI/UX	3. Challenge	30

	8	Menerapkan mekanisme presenting design dan project management dalam membentuk kolaborasi dengan stakeholder	8.1 Presenting Designs	8.1.1 Memahami pentingnya kemampuan mempresentasikan design dan proses pemikiran	Menjabarkan peran UI/UX designer dalam mempresentasikan design dan proses pemikiran dalam suatu proyek	1. Self Learning 2. Live Forum Discussion & Practice - w/ Expert Practitioner 3. Challenge	20
				8.1.2 Mengenal seni dalam mempresentasikan pekerjaan kreatif	Memvisualisasikan alur yang diikuti oleh pengguna atau user flow dalam menggunakan situs dan aplikasi		30
				8.1.3 Menstruktur deck (slides) untuk presentasi yang efektif	Merancang struktur deck (slides) untuk mempresentasikan design dan proses pemikiran dalam suatu proyek		30
			8.2 Project Management	8.2.1 Mengenal project management	Menjelaskan peran UI/UX designer dalam melakukan manajemen proyek		
				8.2.2 Macam-macam project management methodology	Menjabarkan macam-macam metode manajemen proyek bagi UI/UX designer		
				8.2.3 Mengenal agile dan scrum methodology	Menguraikan peran agile dan scrum bagi UI/UX designer dalam melakukan suatu proyek		
	Platinum Level - Product Class	9	9.1 Product class			1. Project Based Learning (Self Learning)	10
						2. Live Forum Discussion & Practice - w/ Expert Practitioner	30
						3. Final Showcase (Assignment)	40
		10	10.1 Product class			1. Project Based Learning (Self Learning)	10
						2. Live Forum Discussion & Practice - w/ Expert Practitioner	30
						3. Final Showcase (Assignment)	40
		11	11.1 Product class			1. Project Based Learning (Self Learning)	10
						2. Live Forum Discussion & Practice - w/ Expert Practitioner	30
						3. Final Showcase (Assignment)	40