


	UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI (D3)					Nomor Dokumen UBSI/DA/RPS.006.1/2024	
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)						
Mata Kuliah	Kelompok Mata Kuliah (KMK)	Kode	Semester	sks		Tanggal Pengesahan	
UI/UX Design	Inti Keilmuan Program Studi	0521	II	T: 1	P:2	14 Januari 2024	
Otorisasi/Pengesahan	Dosen Pengembang RPS	Koordinator Dosen Pengembang RPS		Ketua Program Studi			
	1. Andriansah, M.Kom 2. Deni Gunawan, M.Kom	 Andriansah, M.Kom		 Sriyadi, M.Kom			
Capaian Pembelajaran	CPL Program Studi yang dibebankan pada Mata Kuliah						
	CPLP03	Mampu Merancang Antarmuka Pengguna Berbasis Pengalaman Pengguna (UX Design)					
	CPLP04	Mampu Mengimplementasikan Prinsip-prinsip Desain Antarmuka Pengguna (UI Design)					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK-1	Mahasiswa mendokumentasikan kebutuhan pengguna dan memahami konteks penggunaan produk atau aplikasi. (CPL03)					
	CPMK-2	Mahasiswa mampu merancang pengalaman pengguna yang terbaik dengan menggunakan prinsip-prinsip UX, seperti empathy mapping, user persona, dan user journey (CPL03)					
	CPMK-3	Mahasiswa bisa menerapkan prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna yang efektif dan estetik, seperti desain visual, hierarki informasi, dan pemilihan warna. (CPL04)					
	CPMK-4	Mahasiswa dapat membuat desain antarmuka pengguna dengan menggunakan alat dan perangkat lunak terkini, serta memahami konsep dasar dalam pembuatan prototipe dan wireframe untuk mendukung pengembangan produk atau aplikasi yang bersahabat dengan pengguna (CPL04)					
Deskripsi Singkat Mata		Mata kuliah ini memfokuskan pada konsep-konsep fundamental dalam desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman					

<b>Kuliah</b>	pengguna (UX). Mahasiswa akan diperkenalkan dengan prinsip-prinsip dasar, panduan, dan proses desain yang krusial dalam menciptakan produk atau aplikasi yang bersahabat dengan pengguna. Pembahasan mencakup langkah-langkah dalam proses desain UX sehingga menghasilkan antarmuka pengguna yang <i>user friendly</i>
<b>Bahan Kajian: (Materi Ajar)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan UI/UX</li> <li>2. UI Fundamentals</li> <li>3. UI Guidelines</li> <li>4. UX Design Process, Empathize, Define</li> <li>5. Ideate dan User Flow</li> <li>6. Wireframe dan Prototipe</li> <li>7. User Research</li> <li>8. Usability Testing</li> <li>9. Tren dan Karir UI/UX</li> </ol>
<b>Daftar Referensi</b>	<p><b>Utama:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Baenil Huda, Tukino Paryono, Ahmad Fauzi. 2023. "UI/UX design : bagi para perancang dan pengembang produk atau Layanan Digital". Penerbit PT.Asadel Liamsindo Teknologi. Kalimantan Tengah</li> <li>2. Uijun Park. 2023. "Introduction to Design Thinking for UX Beginners: 5 Steps to Creating a Digital Experience That Engages Users with UX Design, UI Design, and User Research. Start Building Your UX Career".</li> <li>3. Will Grant. 2022 "101 UX Principles: Actionable Solutions for Product Design Success, 2nd Edition". Penerbit Packt Publishing.</li> <li>4. Jeff Gothelf, Josh Seiden. 2016 "Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams". Penerbit O'Reilly Media</li> </ol>
	<p><b>Pendukung:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <a href="https://medium.com/search?q=membuat+UI%2FUX">https://medium.com/search?q=membuat+UI%2FUX</a> MockingBot, 2016. <i>What's the difference between Wireframe, Prototype &amp; Mockup?</i>. [Online]</li> </ol>

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan Akhir Yang Direncanakan)	Bahan Kajian /Materi Pembelajaran)	Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa [Estimasi Waktu]		Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
			Tatap Muka	Daring		Teknik	Indikator	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan tentang UI/UX baik karakteristik maupun faktor yang mempengaruhi UI/UX (CPMK-3)	1. Definisi UI 2. Karakteristik UI 3. Definisi UX 4. Faktor yang mempengaruhi UX 5. UI/UX Roles	My Best <a href="http://elearning.bsi.ac.id">http://elearning.bsi.ac.id</a>  Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM: 3x50 Menit  Metode Pembelajaran: Small Group Discussion Cooperative Learning Collaborative Learning Contextual Instruction Case Study Project Based Learning Problem Based Learning  Penugasan Mahasiswa: [PT: 3x60 Menit BM : 3x60 Menit]		1. Melakukan Diskusi tentang UI/UX 2. Melakukan pengerjaan tugas kelompok dan mampu menganalisa aplikasi berdasarkan karakteristik UI dan Faktor yang mempengaruhi UI/UX	1. Test tertulis (Kelompok) 2. Studi Kasus	1. Ketepatan analisa aplikasi berdasarkan karakteristik UI dan Faktor yang mempengaruhi UI/UX	10%
2	Mahasiswa dapat Memahami UI Fundamentals untuk merancang antarmuka (CPMK-1, CPMK-3)	1. Dasar-dasar UI 2. Poin penting dalam desain UI	My Best <a href="http://elearning.bsi.ac.id/">http://elearning.bsi.ac.id/</a>  Bentuk Pembelajaran: Kuliah		Melakukan Diskusi tentang UI fundamentals	-	-	-

			<p>TM: 3x50 Menit</p> <p>Metode Pembelajaran: Small Group Discussion Cooperative Learning Collaborative Learning Contextual Instruction Case Study Project Based Learning Problem Based Learning</p> <p>Penugasan Mahasiswa: [PT: 3x60 Menit BM : 3x60 Menit]</p>					
3	<p>Mahasiswa mampu memahami tentang tugas presentasi untuk nilai akhir dan menerapkan UI Guidelines dalam merancang antarmuka pengguna (CPMK-3)</p>	<p>Penjelasan Project Akhir dan UI Guidelines</p>	<p>My Best <a href="http://elearning.bsi.ac.id">http://elearning.bsi.ac.id</a></p> <p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM: 3x50 Menit</p> <p>Metode Pembelajaran: Small Group Discussion Cooperative Learning Collaborative Learning Contextual Instruction Case Study Project Based Learning Problem Based Learning</p> <p>Penugasan Mahasiswa: [PT: 3x60 Menit BM : 3x60 Menit]</p>		<p>1. Melakukan Diskusi tentang UI/UX yang dibuat untuk project akhir 2. Melakukan pengerjaan tugas kelompok dan memahami pembuatan UI Guidelines</p>	<p>1. Test tertulis (Kelompok) 2. Studi Kasus</p>	<p>1. Mampu menyusun UI Guidelines</p>	20%

4	Mahasiswa mampu memahami tentang UX Design Process dan menerapkan tahapan Empathize, Define dalam merancang UI/UX (CPMK-2, CPMK-3)	Penjelasan UX Design Process, Empathize, Define (User Persona)	<p>My Best <a href="http://elearning.bsi.ac.id">http://elearning.bsi.ac.id</a></p> <p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM: 3x50 Menit</p> <p>Metode Pembelajaran: Small Group Discussion Cooperative Learning Collaborative Learning Contextual Instruction Case Study Project Based Learning Problem Based Learning</p> <p>Penugasan Mahasiswa: [PT: 3x60 Menit BM : 3x60 Menit]</p>		<p>1. Melakukan Diskusi tentang UX Design Process</p> <p>2. Melakukan pengerjaan tugas kelompok dan memahami penyusunan tahap Empathize, Define dalam merancang UI/UX</p>	<p>1. Test tertulis (Kelompok)</p> <p>2. Studi Kasus</p>	1. Mampu menyusun dan mendokumentasikan tahap Empathize dan Define	20%
5	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan tahapan Ideate dan User Flow dalam merancang UI/UX (CPMK-3)	Penjelasan Ideate dan User Flow	<p>My Best <a href="http://elearning.bsi.ac.id">http://elearning.bsi.ac.id</a></p> <p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM: 3x50 Menit</p> <p>Metode Pembelajaran: Small Group Discussion Cooperative Learning Collaborative Learning Contextual Instruction</p>		<p>1. Melakukan Diskusi tentang tahapan Ideate dan User Flow</p> <p>2. Melakukan pengerjaan tugas kelompok dan memahami penyusunan tahap Ideate, User Flow dalam merancang UI/UX</p>	<p>1. Test tertulis (Kelompok)</p> <p>2. Studi Kasus</p>	1. Mampu menyusun dan mendokumentasikan tahap Ideate dan User Flow	20%

			Case Study Project Based Learning Problem Based Learning  Penugasan Mahasiswa: [PT: 3x60 Menit BM : 3x60 Menit]					
6	Mahasiswa mampu memahami, menerapkan dan menciptakan rancangan Wireframe dan Prototipe sesuai kaidah perancangan UI/UX (CPMK-2, CPMK-3, CPMK-4)	Penjelasan Wireframe dan Prototipe	My Best <a href="http://elearning.bsi.ac.id">http://elearning.bsi.ac.id</a>  Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM: 3x50 Menit  Metode Pembelajaran: Small Group Discussion Cooperative Learning Collaborative Learning Contextual Instruction Case Study Project Based Learning Problem Based Learning  Penugasan Mahasiswa: [PT: 3x60 Menit BM : 3x60 Menit]		1. Melakukan Diskusi tentang rancangan wireframe dan prototipe 2. Melakukan pengerjaan tugas kelompok dan memahami penyusunan, merancang wireframe dan prototipe	1. Test tertulis (Kelompok) 2. Studi Kasus	1. Membuat Rancangan wireframe dan prototipe sesuai dengan kaidah UI/UX	20%
7	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan User	Penjelasan User Research	My Best <a href="http://elearning.bsi.ac.id">http://elearning.bsi.ac.id</a>		1. Melakukan Diskusi tentang user research 2. Melakukan pengerjaan	1. Test tertulis	1. Mampu menyusun dan mendokumentasikan User Research	5%

	Research dalam perancangan UI/UX (CPMK-1, CPMK-2, CPMK-4)		<p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM: 3x50 Menit</p> <p>Metode Pembelajaran: Small Group Discussion Cooperative Learning Collaborative Learning Contextual Instruction Case Study Project Based Learning Problem Based Learning</p> <p>Penugasan Mahasiswa: [PT: 3x60 Menit BM : 3x60 Menit]</p>		tugas kelompok dan	s (Kelo mpok) 2. Studi Kasus		
8	<b>Ujian Tengah Semester (UTS)</b>							
9	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan Usability Testing dalam perancangan UI/UX (CPMK-1, CPMK-2, CPMK-4)	Penjelasan Usability Testing	<p>My Best <a href="http://elearning.bsi.ac.id">http://elearning.bsi.ac.id</a></p> <p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM: 3x50 Menit</p> <p>Metode Pembelajaran: Small Group Discussion Cooperative Learning Collaborative Learning Contextual Instruction Case Study Project Based Learning Problem Based Learning</p>		1. Melakukan Diskusi tentang usability testing 2. Melakukan pengerjaan tugas kelompok dan	1. Test tertulis (Kelo mpok) 2. Studi Kasus	1. Mampu menyusun dan mendokumentasikan Usability Testing	5%

			Penugasan Mahasiswa: [PT: 3x60 Menit BM : 3x60 Menit]					
10	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan tren UI/UX di masa depan dan peluang karir bidang UI/UX (CPMK-4)	Penjelasan Tren UI/UX dan Karir dibidang UI/UX Testing	My Best <a href="http://elearning.bsi.ac.id">http://elearning.bsi.ac.id</a>  Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM: 3x50 Menit  Metode Pembelajaran: Small Group Discussion Cooperative Learning Collaborative Learning Contextual Instruction Case Study Project Based Learning Problem Based Learning  Penugasan Mahasiswa: [PT: 3x60 Menit BM : 3x60 Menit]		1. Melakukan Diskusi tentang tren dan karir dibidang UI/UX			
11-15	Mahasiswa mampu memahami dan menciptakan UI/UX design serta menerapkan kaidah UI/UX dalam pembuatan antarmuka	Mahasiswa secara berkelompok membuat UI/UX design dan dipresentasikan	My Best <a href="http://elearning.bsi.ac.id">http://elearning.bsi.ac.id</a>  Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM: 3x50 Menit		1. Merancang, mendokumentasikan pembuatan UI/UX design dan mempresentasikan	1. Presen tasi 2. Studi Kasus	1. Mampu menuangkan ide dan menemukan solusi atas permasalahan pengguna dalam perancangan antarmuka yang bersifat user friendly	55%



	yang user friendly (CPMK-1, CPMIK-2, CPMK-3, CPMK-4)		<p>Metode Pembelajaran: Small Group Discussion Cooperative Learning Collaborative Learning Contextual Instruction Case Study Project Based Learning Problem Based Learning</p> <p>Penugasan Mahasiswa: [PT: 3x60 Menit BM : 3x60 Menit]</p>			3. Unjuk Kerja		
16	Ujian Akhir Semester (UAS)							

**Keterangan:**

**1. Bobot Penilaian**

Kehadiran	:	20%
Tugas	:	25%
Project Akhir	:	55%

**Nilai Akhir = (20% x Nilai kehadiran + 25% x Nilai Tugas + 55% x Project Akhir)**

**2. Asesmen**

**a. Jenis Asesmen:**

Tes tertulis	✓
Tes lisan	
Tes kinerja (praktik)	✓
Tugas (portofolio)	✓

(Berikan tanda ✓ pada jenis asesmen yang akan diterapkan)

**b. Range Nilai**

Angka	Huruf
80-100	A
70-79	B
60-69	C
50-59	D
0-49	E