**TERM OF REFERENCES**

**PELAKSANAAN KKL**

**(Kuliah Kerja Lapangan)**

Program Studi Ilmu Komputer

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Universitas Negeri Jakarta

**“Menjelajahi Lebih Dalam Dunia UI/UX Design”**

1. **Deskripsi Acara Umum**

Kuliah Kerja Lapangan (KKL) adalah kegiatan akademik yang berupa kajian materi perkuliahan yang pelaksanaannya dilakukan di lapangan dengan menggunakan metode pendekatan keilmuan terhadap objek di luar kelas yang terkait dengan Program Studi tertentu. Kegiatan ini dilakukan oleh mahasiswa di bawah bimbingan dosen pendamping. KKL merupakan salah satu kegiatan yang memiliki peranan penting dalam pengembangan materi kuliah mengingat bahwa kajian mata kuliah program studi tertentu banyak membutuhkan kajian langsung di lapangan.

1. **Latar Belakang**

KKL dilaksanakan oleh perguruan tinggi dalam upaya meningkatkan relevansi pendidikan tinggi dengan perkembangan dunia nyata dan kebutuhan masyarakat dalam lingkup Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) termasuk di dalamnya Ilmu Komputer. Oleh karena untuk membekali mahasiswa agar memiliki kemampuan yang memadai, tidaklah cukup bagi mahasiswa dengan duduk belajar di ruang kuliah. Perlu adanya praktik secara nyata pada satu atau beberapa instansi pendidikan maupun non-pendidikan di luar kampus sebagai pengalaman aplikatif.

Dilatar belakangi hal tersebut, Mahasiswa Ilmu Komputer Angkatan 2017 dan 2018 Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Jakarta membutuhkan sebuah wadah yang bertujuan untuk menimba ilmu secara langsung di luar kampus. Salah satu wadah tersebut dilakukan melalui KKL berupa kegiatan pelatihan secara langsung.

Pada dasarnya, untuk mengembangkan kemampuan bagi mahasiswa Ilmu Komputer sebagai lulusan yang nantinya menjadi *programmer* dan *junior* *analyst*, diperlukan pemahaman konsep UI/UX Design yang baik sehingga produk yang dihasilkan akan lebih berdaya nilai jual tinggi. Kemudahan menggunakan produk akan menambah kepuasan pelanggan yang menggunakan produk tersebut. Salah satu faktor kesuksesan dari aplikasi atau produk saat ini yaitu dipengaruhi dengan desain UI/UX menarik yang mendukung di dalamnya serta berperan untuk memberi pengalaman, dan kepuasan berbeda untuk setiap pengguna, yang pada akhirnya dapat meningkatkan bisnis dari aplikasi atau produk itu sendiri. Teori dari pengaplikasian UI/UX perlu di implementasikan dengan praktik secara nyata.

1. **Jadwal**

Nama Kegiatan : KKL Prodi Ilmu Komputer 2021 *“Menjelajahi Lebih Dalam Dunia UI/UX Design”*

Hari, tanggal : Sabtu, 13 November 2021

Tempat Pelaksanaan : Villa Tiandiva, Cisarua, Bogor

1. **Bentuk Kegiatan**

* Pelatihan secara tatap muka oleh pemateri dengan topik UI/UX Design.
* Pelatihan berdurasi 6 – 7 jam dengan kegiatan belajar- mengajar berbasis praktek.
* Peserta akan mendapatkan Sertifikat keikutsertaan pelatihan dari lembaga yang mengadakan pelatihan.

1. **Target Peserta Pelatihan**

Peserta pada pelatihan ini adalah Mahasiswa Prodi Ilmu Komputer Angkatan 2017 dan Angkatan 2018 sebanyak ±50 Mahasiswa.

1. **Tema Kegiatan**

“Menjelajahi Lebih Dalam Dunia UI/UX Design”

1. **Tujuan Kegiatan**

Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut.

1. Melakukan KBM ( Kegiatan Belajar Mengajar ) dengan suasana yang berbeda dengan suasana belajar di kampus.
2. Mahasiswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru langsung dari ahlinya
3. Untuk menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan serta meningkatkan kualitas kerja mahasiswa sebagai persiapan menyambut persaingan pasar bebas dan dunia kerja.
4. Mahasiswa diharapkan mampu memahami, menganalisis, dan mencari solusi terhadap masalah *interface* dan *experience* pengguna.
5. Mahasiswa diharapkan mampu menentukan tampilan sebuah aplikasi berdasarkan UI UX Design System.
6. Mahasiswa diharapkan akan mampu menciptakan sebuah *prototyping* *design* aplikasi yang berorientasi kepada *user*.
7. Mahasiswa diharapkan akan memahami fundamental UI/UX *Design*, UX *Research*, *Wireframing*, dan pembuatan *prototype*.
8. **Materi Pelatihan**

Dari tujuan umum yang telah disampaikan, kami berharap pemateri dapat menyampaikan poin - poin sebagai berikut :

1. User Interface
2. User Experience
3. Research dan testing kepada user
4. Design system aplikasi
5. Interface Design Creation
6. Pengenalan Figma
7. Wireframe Fundamental
8. Prototype fundamental
9. Pengenalan Product Design
10. Peran UI/UX Designer dalam dunia kerja
11. **Rundown Kegiatan Pelatihan**

**Hari, Tanggal : Sabtu, 13 November 2021**

**Tempat : Villa Tiandiva, Cisarua, Bogor**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Waktu** | **Durasi (menit)** | **Kegiatan Acara** |
| 1. | 07.30 – 07.40 | 10 | Presensi |
| 2. | 07.40 – 07.55 | 15 | Pembukaan  1. Tilawah  2. Sambutan Dosen Pembimbing  3. Sambutan Ketua Pelaksana |
| 3. | 07.55 – 08.00 | 5 | Perkenalan Pemateri |
| 4. | 08.00 – 11.30 | 210 | Mulai Pelatihan |
| 5. | 11.30 – 13.00 | 90 | *Break* Pelatihan - ISHOMA |
| 6. | 13.00 – 16.00 | 180 | Lanjut Pelatihan |
| 7. | 16.00 – 16.05 | 5 | Pemberian Bingkisan |
| 8. | 16.05 – 16.15 | 10 | Foto Bersama |
| 9. | 16.20 – 16.25 | 5 | Penutupan |

**Penutup**

Demikianlah Term Of Reference tentang kegiatan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) Program Studi Ilmu Komputer FMIPA UNJ ini dibuat semoga dapat menjadi bahan pertimbangan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 1 Oktober 2021

**Ketua Pelaksana**

Togu Annaaf Kumara

NRM 1313617039