# TERM OF REFERENCES

**PELAKSANAAN KKL**

(Kuliah Kerja Lapangan)

**Program Studi Ilmu Komputer**

**Angkatan 2017-2018**

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

# 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 pembimbing. 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.

# Latar Belakang

KKL merupakan suatu proses pembelajaran langsung di lapangan yang diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam menggali serta memperoleh pengalaman langsung yang berkaitan dengan teori – teori yang pernah didapat. 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 kunjungan 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 2017-2018 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 adalah dengan melalui suatu kegiatan bernamakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL).

1. **Bentuk Kegiatan**

Pelatihan secara tatap muka oleh pemateri dengan topik UI/UX Design.

1. **Tema Kegiatan**

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

# 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 akan mampu menentukan tampilan sebuah web atau aplikasi berdasarkan UI UX Design System.
5. Meningkatkan kemampuan Mahasiswa dalam mendesain sebuah aplikasi web atau mobile.
6. Mahasiswa diharapkan akan mampu menciptakan sebuah prototyping design aplikasi web atau mobile yang berorientasi kepada user.
7. Membuat wireframing hingga akhirnya mendesain aplikasi Web atau Mobile Anda dengan interaktif.
8. Mempelajari tentang UI/UX design secara lengkap mulai dari dasar UI/X Design, UX Research, Wireframing(lofidelity dan hi-fidelity), UI Design sampai pembuatan prototype. Serta memahami cara mengaplikasikan pelajaran dalam membuat UX design sebuah aplikasi untuk multiplatform yaitu mobile dan web.
9. Skill yang didapat : kemampuan riset, kemampuan melakukan analisis, mencari solusi terhadap masalah interface dan experience pengguna, serta pengetahuan pemrograman dan typography.

Bentuk Kegiatan:

Pelatihan an berdurasi 5 - 6 jam dengan kegiatan belajar- mengajar berbasis praktek.

Peserta didik akan mendapatkan sertifikasi profesi yang bisa digunakan untuk melamar kerja.

# 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

# Materi

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

1. Apa itu UI/UX designer?
2. Bagaimana melakukan research dan melakukan testing kepada user?
3. Bagaimana design system aplikasi mobile dan juga web yang baik?
4. Praktik dalam membuat UI suatu aplikasi mulai dari awal.
5. Bagaiamana peran UI designer, UX researcher dan juga Developer dalam dunia kerja?

# Target Peserta

Target pesertanya adalah Mahasiswa Ilmu Komputer 2017 dan Ilmu Komputer 2018

# Metode

Bentuk dari acara ini adalah *penyampaian materi, diskusi, serta demo praktik live.*

# Rundown Kegiatan Webinar IT COMPARE

**Hari, Tanggal : Sabtu, 13 November 2021 Tempat : *Villa Tiandiva, Cisarua, Bogor***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Waktu** | **Kegiatan Acara** |
| 1. | 12.30 – 13.00 | Presensi |
| 2. | 13.00-13.05 | Permbukaan dan Tilawah |
| 3. | 13.05-13.10 | Sambutan Ketua BEM dan Ketua Pelaksana |
| 4. | 13.10-15.45 | Pelatihan *Website* |
| 5. | 15.45-15.50 | Pemberian Bingkisan |
| 6. | 15.50-15.55 | Foto Bersama |
| 7. | 15.55-16.00 | Penutupan |