

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
MATA KULIAH DESAIN UI/UX**

**Oleh  
TIM DOSEN**

Perguruan Tinggi	: Universitas Bina Darma
Fakultas	: Sains Teknologi
Jurusan / Program Studi	: Sistem Informasi
Mata Kuliah	: Desain UI/UX
Kode Mata Kuliah	: 19150352P016
SKS	: 4 sks
Semester	: Ganjil
Aspek Sikap	: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.</li> <li>● Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;</li> <li>● Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa.</li> <li>● Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila</li> <li>● Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.</li> <li>● Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.</li> <li>● Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.</li> <li>● Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.</li> </ul>
Aspek Keterampilan Umum	: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.</li> </ul>

- Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
  - Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
  - Mampu melakukan analisis & desain dengan menggunakan kaidah rekayasa software dan hardware serta algoritma dengan cara menggunakan tools dan dapat menunjukkan hasil dan kondisi yang maksimal untuk aplikasi bisnis.
  - Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
- Aspek Keterampilan Khusus :
- Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEKS pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi.
  - Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
  - Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok.
- Pengetahuan Umum :
- Menguasai prinsip dan teknik penyelesaian permasalahan dengan menggunakan: kalkulus, matriks, statistika, aproksimasi, optimasi liner, pemodelan dan simulasi;
  - Menguasai prinsip-prinsip pembuatan suatu algoritma dan berbagai macam konsep bahasa pemrograman;
- PIP Unmul yang diintegrasikan :
- Mampu mengembangkan teori serta metode/teknik pada domain *Management and Governance* (MAGO) atau *Informatics Concepts* (INCO) dengan bertumpu pada studi Hutan Hujan Tropis beserta lingkungannya.

<b>UNIVERSITAS BINA DARMA</b>  <b>PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI</b>	No. Dok. : 56/RPS/SI/FT-0
	Tgl. Terbit : 10/03/2020
	No. Revisi : 1
	Halaman : 1 / 9

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk Pembelajaran	Kriteria (Indikator) Penilaian	Bobot Nilai
1	Mampu menjelaskan dan memberi gambaran awal tentang apa itu User Interface dan User Experience	a. Introducing UI/UX  b. Pengenalan Framework Design Process <ul style="list-style-type: none"> <li>- Design Thinking</li> <li>- UX Process</li> <li>- Lean UX</li> <li>- - Google Design Sprint</li> </ul>	Ceramah, Tanya Jawab	Mahasiswa Memahami UI/UX dan Framework dalam design Proses	5%

<b>UNIVERSITAS BINA DARMA</b>  PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI	No. Dok. : 56/RPS/SI/FT-0
	Tgl. Terbit : 10/03/2020
	No. Revisi : 1
	Halaman : 2 / 9

2	Mampu menjelaskan proses-proses Discovery Stage meliputi metode-metode riset, penentuan metode yang akan digunakan pengolahan data.	a. Pengenalan Discovery Stage dan Problem Validation <ul style="list-style-type: none"> <li>- User Research <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Quantitative &amp; Qualitative</li> <li>2. Behavioral &amp; Attitudinal</li> </ol> </li> <li>- Ideation <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Affinity Diagram</li> </ol> </li> </ul>	Ceramah, Tanya Jawab, Tugas	1) Mahasiswa mampu memahami dan melakukan proses Discovery Stage  2) Mahasiswa mampu memahami dan melakukan Problem Validation	10%
---	---	---	-----------------------------------	--	-----

<b>UNIVERSITAS BINA DARMA</b> <b>PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI</b>		No. Dok. : 56/RPS/SI/FT-0
		Tgl. Terbit : 10/03/2020
		No. Revisi : 1
		Halaman : 3 / 9

3	Mampu menjelaskan mengenai proses ideasi dan pengolahan data yang dilakukan pada tahap discover yang telah di jelaskan sebelumnya	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Persona Building</li> <li>b. User Journey Mapping</li> <li>c. Write User Story</li> </ul>	Ceramah, Tanya Jawab , Tugas	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) Mahasiswa mampu memahami serta membuat User Persona</li> <li>2) Mahasiswa mampu memahami serta membuat User Journey Mapping</li> <li>3) Mahasiwa mampu memahami serta membuat user story</li> </ul>	10%
4-5	Mampu menjelaskan dan melakukan proses visualisasi data yang sebelumnya di olah pada ideation dengan ouput visualisasi Low Videlity	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Information Arcitecture</li> <li>b. Wireframe</li> <li>c. User Flow</li> <li>d. Interaction Design</li> <li>e. Micro Interaction</li> <li>f. Paper Prototyping</li> </ul>	Ceramah, Tanya Jawab , Tugas	1) Mahasiwa mampu memahami serta membuat Information Arcitecture	10%

<b>UNIVERSITAS BINA DARMA</b> PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI	No. Dok. : 56/RPS/SI/FT-0
	Tgl. Terbit : 10/03/2020
	No. Revisi : 1
	Halaman : 4 / 9

				2) Mahasiswa mampu memahami serta membuat Wireframe 3) Mahasiswa mampu memahami serta membuat User Flow 4) Mahasiswa mampu memahami serta membuat Interaction Design 5) Mahasiswa mampu memahami serta membuat Micro Interaction 6) Mahasiswa mampu memahami serta membuat Paper Prototyping	
--	--	--	--	--	--

<b>UNIVERSITAS BINA DARMA</b>  <b>PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI</b>	No. Dok. : 56/RPS/SI/FT-0
	Tgl. Terbit : 10/03/2020
	No. Revisi : 1
	Halaman : 5 / 9

6	Mampu menjelaskan mengenai penggunaan Design system dan Pengenalan Design Language System	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Design System</li> <li>b. Atomic Design System</li> </ul>	Ceramah, Tanya Jawab, Tugas	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu memahami Design System</li> <li>2. Mahasiswa mampu memahami mampu Atomic Design System</li> </ul>	10%
7	Mampu penggunaan tools desain dalam hal ini tools yang	Introducing to figma: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tools &amp; Plugin</li> <li>b. Why Figma?</li> </ul>	Ceramah, Tanya Jawab, Praktek	Mahasiswa mampu memahami dan membuat interface menggunakan Figma	10%



<b>UNIVERSITAS BINA DARMA</b>  <b>PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI</b>	No. Dok. : 56/RPS/SI/FT-0
	Tgl. Terbit : 10/03/2020
	No. Revisi : 1
	Halaman : 6 / 9

	digunakan adalah figma	<ul style="list-style-type: none"> <li>c. File Naming</li> <li>d. Grid System</li> </ul>			
UT S					
8	Mampu menjelaskan mengenai Design style guide dan User Interface Design Principle	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. UI Design Principle</li> <li>b. Color Scheme</li> </ul>	Ceramah, Tanya Jawab, Praktek	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu memahami UI Design Principle dan menerapkannya</li> <li>2. Mahasiswa mampu memahami dan membuat Color Scheme</li> </ul>	10%
9	Mampu menjelaskan serta melakukan proses visualisasi tahap High Fidelity dari output ideation stage	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. High Fidelity Visual Design</li> <li>b. Rapid Prototyping</li> </ul>	Ceramah, Tanya Jawab, Praktek	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu memahami dan membuat High Fidelity Visual Design</li> <li>2. Mahasiswa mampu memahami dan melakukan Rapid Prototyping</li> </ul>	10%

<b>UNIVERSITAS BINA DARMA</b>  <b>PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI</b>	No. Dok. : 56/RPS/SI/FT-0
	Tgl. Terbit : 10/03/2020
	No. Revisi : 1
	Halaman : 7 / 9

10	Mampu menjelaskan serta melakukan testing pada desain prototype	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Introduce Usability Testing</li> <li>b. User Testing Methodology</li> <li>c. Conduct Usability Testing</li> <li>d. Project Delivering</li> </ul>	Ceramah, Tanya Jawab	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mahasiswa mampu memahami &amp; melakukan Usability Testing</li> <li>b. Mahasiswa mampu memahami User Testing Methodology</li> <li>c. Mahasiswa mampi memahami dan</li> </ul>	10%
----	---	--	----------------------	--	-----

<b>UNIVERSITAS BINA DARMA</b>  <b>PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI</b>	No. Dok. : 56/RPS/SI/FT-UNMUL/2020
	Tgl. Terbit : 10/03/2020
	No. Revisi : 1
	Halaman : 8 / 9

				melakukan Conduct Usability Testing  d. Mahasiswa mampu memahami dan melakukan Project Delivering	
11-14	Mampu menerapkan User Experience Design Process	User Experience Design Process	Project Base Learning	Mahasiswa mampu menerapkan User Experience Design Process dalam pembuatan desain aplikasi / website	15%
UAS					

Hardware/ Software:

- Figma / Adobe XD
- kertas A4/ATK/
- LCD

<b>UNIVERSITAS BINA DARMA</b>  PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI	No. Dok. :	56/RPS/SI/FT-UNMUL/2020
	Tgl. Terbit :	10/03/2020
	No. Revisi :	1
	Halaman :	9 / 9

Daftar Referensi:

Jeff Gothelf, Josh Seiden, 2016, Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams,

Susan Weinschenk, 2011, 100 Things Every Designer Needs to Know About People

Nir Eyal, 2013, Hooked: How to Build Habit-Forming Products

Marc Stickdorn, 2018, This Is Service Design Doing: Applying Service Design Thinking in the Real World

Marc Stickdorn, 2018, This Is Service Design Methods: A Companion to This Is Service Design Doing 1st Edition