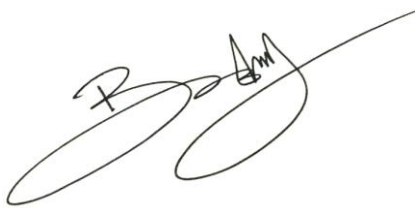




UNIVERSITAS NUSA MANDIRI
Fakultas Ekonomi & Bisnis (FEB)
Program Studi Bisnis Digital (S1)

Kode Dokumen
AK/MKK/RPS-088

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Desain UI UX		088	Mata Kuliah Keilmuan	T=2	P=1	3	20 Agustus 2021
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		 Bobby Suryo Prakoso, M.Kom		 Luky fabrianto, M.Kom		 Lia Mazia, S.Kom., MMSI	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL07	Mampu memahami dan menguasai konsep digital marketing serta memiliki keterampilan menggunakan tools dan teknik digital marketing untuk merumuskan dan memvisualisasi ide kreatif dalam menyusun strategi pemasaran, menjalankan dan mengevaluasi program kampanye sebuah produk ataupun jasa dengan menggunakan media sosial dan teknologi digital untuk membangun brand awareness					
	CPL08	Mampu memahami dan menguasai konsep dan teori kewirausahaan sehingga mampu mengkaji, menciptakan, mengelola, membangun, mengembangkan dan/atau mendampingi usaha skala mikro, kecil dan menengah (UMKM) dengan menggunakan media dan teknologi digital					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK072	Mampu memiliki keterampilan menggunakan tools dan teknik digital marketing (CPL07)					

	CPMK082	mampu mengkaji, menciptakan usaha skala mikro, kecil dan menengah (UMKM) dengan menggunakan media dan teknologi digital (CPL08)							
	CPMK3	Mampu menganalisa, mendesain rancangan UI/UX dan menerapkan rancangan untuk pemecahan masalah (CPL07, CPL08)							
	CPMK4	Mampu menunjukkan kinerja mandiri dan bermutu (CPL08)							
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)								
	Sub-CPMK1	Mampu memahami serta menjelaskan kembali pengertian dan konsep dasar desain UI/UX serta manfaat dan peran seorang desain UI/UX (CPMK072)							
	Sub-CPMK2	Mampu memahami komponen, prinsip dan metodologi dalam desain UI/UX (CPMK082)							
	Sub-CPMK3	Mampu memahami dan menjelaskan kembali terkait dengan landing page serta prinsip-prinsip dasar daam sebuah User Interface (CPMK3)							
	Sub-CPMK4	Mampu memahami dan menggunakan tools-tools wireframe, mockup dan prototype pada aplikasi Figma (CPMK4)							
	Sub-CPMK5	Mampu merancang wireframe (Lo-Fi) untuk desain UI/UX menggunakan figma (CPMK3, CPMK4)							
	Sub-CPMK6	Mampu memahami wireframe dengan desainer TOP UX serta menerapkan contoh mockup mobile (CPMK3, CPMK4)							
	Sub-CPMK7	Mampu menjelaskan, mendiskusikan serta mengemukakan proyek yang dibuat kepada dosen pengampu (CPMK3, CPMK4)							
	Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK								
		Sub-CPMK1	Sub-CPMK2	Sub-CPMK3	Sub-CPMK4	Sub-CPMK5	Sub-CPMK6	Sub-CPMK7	Sub-CPMK8
	CPMK1							V	V
	CPMK2	V	V					V	V
	CPMK3			V		V	V	V	V
	CPMK4				V	V	V	V	V

Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah ini membahas materi untuk mempersiapkan mahasiswa agar mampu dan memahami Teori User Interface dan User Experience dalam kebutuhan teknologi saat ini serta mampu memahami implementasi Design interface untuk pengguna teknologi seperti aplikasi dan sistem informasi saat ini.	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Pengantar Desain UI/UX 2. Komponen, Prinsip dan Metodologi Desain UI/UX 3. Komponen, Prinsip dan Metodologi Desain UI/UX 4. Penggunaan Tools-Tools 5. Merancang Desain UI/UX (Lo-Fi) 6. Merancang Desain UI/UX (Hi-Fi) 7. Review Materi dan Quiz 8. UTS (Berupa PG) 9. Progress Tugas Kelompok 10. Presentasi Kelompok	
Pustaka	Utama :	
	1. Deacon, Pamala B. 2020. <i>UX and UI Strategy: A Step by Step Guide On Ux And Ui Design</i>. Independently published. ISBN-13 : 979-8580234182 2. Calonaci, Dario. 2021. <i>Designing User Interfaces Exploring User Interfaces, UI Elements, Design Prototypes and the Figma UI Design Tool (English Edition)</i>. India: BPB Publications. ISBN: 978-93-89898-743 3. Mulligan, Tom. 2021. <i>UX/UI Design 2021-2022 Tutorial for Beginners: The Complete Step by Step Guide to UX/UI Design and Best Practices for designers with no Experience</i>. Kindle Store 4. Marsch, Manuel and Ralf Rückert. 2020. <i>Top Tips for Collaborative Work with Miro Whiteboards: Practical Tips and Tricks for Online Collaboration with miro.com</i>. MMDP. 5. Tidwell, Jenifer and Charles Brewer, Aynne Valencia. 2020. <i>Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design</i>. O'Reilly Media. ISBN-13: 978-1492051961.	
	Pendukung :	
1. https://www.youtube.com/c/Figmadesign 2. Karapanos, Evangelos. 2013. <i>Modeling Users' Experiences with Interactive Systems</i>. Springer. ISBN 978-3-642-30999-1. 3. Robin Williams, 2014. <i>Non-Designer's Design Book, The 4th Edition</i>, ISBN-13: 9780133966152 4. Gothelf, Jeff & Josh Seiden. 2013. <i>Lean UX Applying Lean Principles to Improve User Experience</i>. O'Reilly Media. ISBN: 978-1-449-31165-0.		

Dosen Pengampu		1. Bobby Suryo Prakoso, M.Kom 2. Faruq Aziz, M.Kom 3. Daniati Uki Eka Saputri, M.Kom					
Matakuliah syarat		-					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Sub-CPMK1: Mahasiswa mampu memahami serta menjelaskan kembali pengertian dan konsep dasar desain UI/UX serta manfaat dan peran seorang desain UI/UX (C1,C2, A1)	1. Ketepatan menjelaskan pengertian Desain UI/UX; 2. Ketepatan memahami perbedaan desain UI/UX; 3. Ketepatan dalam memahami manfaat dan peran desain UI/UX	Kriteria : Rubrik Holistik Teknik : Tes tertulis	Kuliah Diskusi [PB: 1x (3x50") Tugas-1: Mahasiswa mengerjakan soal pilihan ganda Metode: Metode Problem Based Learning PT+KM: (1+1)x(3x60")	Elearning: My-El-Nusa http://elearning.nusamandiri.ac.id/	Pengantar Desain UI/UX: 1. Pengantar Desain UI/UX 2. Pengertian UI 3. Pengertian UX 4. Perbedaan UI dan UX 5. Manfaat desain UI/UX 6. Peran Desain UI/UX	5%
2	Sub-CPMK2: Mahasiswa mampu memahami komponen, prinsip dan	1. Ketepatan dalam memahami dan menjelaskan	Kriteria : Rubrik Holistik	Kuliah Diskusi [PB: 1x (3x50") Tugas-2:	Elearning: My-El-Nusa	Komponen, Prinsip dan Metodologi Desain UI/UX 1. Komponen UI/UX	5%

	metodologi dalam desain UI/UX (C1,C2, A1)	komponen-komponen dalam desain UI/UX 2. Ketepatan dalam memahami dan menjelaskan tipografi dalam UI 3. Ketepatan dalam memahami dan menjelaskan Wireframe dalam UX, Usability Testing dan Accesibility	Teknik : Tes tertulis	Mahasiswa mengerjakan soal pilihan ganda Metode: Metode Problem Based Learning PT+KM: (1+1)x(3x60")	http://elearning.nusamandiri.ac.id/	2. Metode Desain UI/UX 3. Tipografi dalam UI 4. Wireframe dalam UX 5. Usability Testing 6. Accesibility 7. Pembagian kelompok untuk projek UAS	
3	Sub-CPMK3: Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan kembali terkait dengan landing page serta prinsip-prinsip dasar daam sebuah User Interface (C1, C2, A2)	1. Ketepatan dalam memahami dan menjelaskan pengertian serta fungsi landing page untuk desain UI 2. Ketepatan dalam memahami dan menjelaskan prinsip-prinsip dasar dalam desain UI seperti color, space, Balance Rhythm & contrast, scale, grid & alignments,	Kriteria : Rubrik Holistik Teknik: 1. Observasi 2. Tes tertulis 3. Unjuk Kerja	Kuliah Diskusi [PB: 1x (3x50")] Metode: Metode Problem Based Learning Tugas-3: Mahasiswa mengerjakan soal pilihan ganda PT+KM: (1+1)x(3x60")	Elearning: My-El-Nusa http://elearning.nusamandiri.ac.id/	Komponen, Prinsip dan Metodologi Desain UI/UX 1. Landing Page dalam UI 2. Prinsip Dasar User Interface	5%

		framing, visual concept dan texture & patterns					
4	Sub-CPMK4: Mahasiswa mampu memahami dan menggunakan tools-tools wireframe, mockup dan prototype pada aplikasi Figma (C2, A2)	1. Ketepatan dalam memahami dan menjelaskan apa itu Wireframe, Mockup dan Prototype serta tools-toolsnya 2. Ketepatan dalam memahami dan menggunakan aplikasi figma untuk desain UI	Kriteria : Rubrik Holistik Teknik : 1. Tes tertulis	Kuliah Diskusi [PB: 1x (3x50")] Metode: Metode Problem Based Learning Tugas-4: Mahasiswa mengerjakan soal pilihan ganda PT+KM: (1+1)x(3x60")	Elearning: My-El-Nusa http://elearning.nusamandiri.ac.id/	Penggunaan Tools-Tools: 1. Pengertian Wireframe, Mockup dan Prototype 2. Tools pada Wireframe, Mockup dan Prototype 3. Desain User Interface dengan Figma	5%
5	Sub-CPMK5: Mahasiswa Mampu merancang wireframe (Lo-Fi) untuk desain UI/UX menggunakan figma (C2, C3, A2)	Merancang dan menampilkan wireframe (Lo-Fi) suatu aplikasi/produk menggunakan figma	Kriteria : Rubrik Holistik Teknik : 1. partisipasi 2. Unjuk Kerja, 3. Studi Kasus,	Kuliah Diskusi dalam kelompok [PB: 1x (3x50")] Metode: Metode Problem Based Learning Tugas-5:	Elearning: My-El-Nusa http://elearning.nusamandiri.ac.id/	Merancang Desain UI/UX (Lo-Fi)	5%

				Mahasiswa mengerjakan soal pilihan ganda PT+KM: (1+1)x(3x60")			
6	Sub-CPMK6: Mahasiswa mampu memahami wireframe dengan desainer TOP UX serta menerapkan contoh mockup mobile (C2, C3, A2)	Merancang dan menampilkan wireframe dengan desainer TOP UX serta menerapkan contoh mockup mobile	Kriteria : Rubrik Holistik Teknik : 1. Partisipasi 2. Unjuk Kerja, 3. Studi Kasus,	Kuliah Diskusi dalam kelompok [PB: 1x (3x50") Metode: Metode Problem Based Learning Tugas-5: Mahasiswa mengerjakan soal pilihan ganda PT+KM: (1+1)x(3x60")	Elearning: My-El-Nusa http://elearning.nusamandiri.ac.id/	Merancang Desain UI/UX (Hi-Fi) 1. Wireframe dengan desainer Top UX 2. Contoh mockup mobile	5%
7	Mahasiswa mampu memahami, menerapkan dan memberikan analisa materi pertemuan 1 s.d 6 menjelang menghadapi ujian tengah semester atau melalui Quiz.	Ketepatan dalam mengerjakan soal-soal latihan review quiz	Kriteria : Rubrik Holistik Teknik : 1. Tes tertulis		Elearning: My-El-Nusa http://elearning.nusamandiri.ac.id/	Review Materi /Quiz Pertemuan 1-6	5%

8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester						
9	Sub-CPMK7: Mahasiswa mampu menjelaskan, mendiskusikan serta mengemukakan proyek yang dibuat kepada dosen pengampu (C2, C3, A2)	Melakukan diskusi berkaitan dengan progress proyek tugas UAS	Kriteria : Rubrik Holistik Teknik : 1. Partisipasi 2. Unjuk Kerja, 3. Studi Kasus,	• Tutorial • Diskusi kelompok [PB: 1x(3x50")] Metode: Metode Problem Based Learning PT+KM: (1+1)x(3x60")	Elearning: My-El-Nusa http://elearning.nusamandiri.ac.id/	Progress tugas kelompok	5%
10	Sub-CPMK7: Mahasiswa mampu menjelaskan, mendiskusikan serta mengemukakan proyek yang dibuat kepada dosen pengampu (C2, C3, A2)	Melakukan diskusi berkaitan dengan progress proyek tugas UAS	Kriteria : Rubrik Holistik Teknik : 1. Partisipasi 2. Unjuk Kerja, 3. Studi Kasus,	• Tutorial • Diskusi kelompok [PB: 1x(3x50")] Metode: Metode Problem Based Learning PT+KM: (1+1)x(3x60")	Elearning: My-El-Nusa http://elearning.nusamandiri.ac.id/	Progress tugas kelompok	5%
11	Sub-CPMK8: Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil diskusi kelompok sebagai nilai capaian pembelajaran matakuliah, dimana mahasiswa membuat laporan mengenai rancangan desain UI/UX untuk	Kesesuaiaan presentasi rancang desain yang dibuat dan kebermanfaatan bagi pengguna teknologi untuk memecahkan masalah	Kriteria : 1. Rubrik Analitik Teknik : 1. Observasi 2. Partisipasi	• Tutorial • Diskusi kelompok [PB: 1x(3x50")] Metode: Metode Problem Based Learning	Elearning: My-El-Nusa http://elearning.nusamandiri.ac.id/	Presentasi Project Perancangan Desain UI/UX 1. Ketepatan waktu pengumpulan tugas 2. Ketepatan sistematika laporan	8.3%

	pemecahan masalah pada pengguna teknologi seperti aplikasi dan sistem informasi serta mampu mengevaluasinya. (C1, C2, C3, A2, A3)		3. Unjuk Kerja, 4. Studi Kasus, 5. Presentasi	Tugas 7: Presentasi kelompok PT+KM: (1+1)x(3x60")		3. Kesesuaian perintah tugas 4. Kualitas informasi yang diperoleh	
12	Sub-CPMK8: Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil diskusi kelompok sebagai nilai capaian pembelajaran matakuliah, dimana mahasiswa membuat laporan mengenai rancangan desain UI/UX untuk pemecahan masalah pada pengguna teknologi seperti aplikasi dan sistem informasi serta mampu mengevaluasinya. (C1, C2,C3, A2, A3)	Kesesuaiaan presentasi rancang desain yang dibuat dan kebermanfaatan bagi pengguna teknologi untuk memecahkan masalah	Kriteria : 1. Rubrik Persepsi 2. Rubrik Deskriptif Teknik : 1. Observasi 2. Partisipasi 3. Unjuk Kerja, 4. Studi Kasus, 5. Presentasi	• Tutorial • Diskusi kelompok [PB: 1x(3x50")] Metode: Metode Problem Based Learning Tugas 7: Presentasi kelompok • PT+KM: (1+1)x(3x60")	My-El-Nusa http://elearning.nusamandiri.ac.id/	Presentasi Project Perancangan Desain UI/UX 1. Ketepatan waktu pengumpulan tugas 2. Ketepatan sistematika laporan 3. Kesesuaian perintah tugas 4. Kualitas informasi yang diperoleh	8.3%
13	Sub-CPMK8: Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil diskusi kelompok sebagai nilai capaian pembelajaran matakuliah, dimana mahasiswa membuat laporan mengenai rancangan desain UI/UX untuk pemecahan masalah pada pengguna teknologi seperti	Kesesuaiaan presentasi rancang desain yang dibuat dan kebermanfaatan bagi pengguna teknologi untuk memecahkan masalah	Kriteria : 1. Rubrik Persepsi 2. Rubrik Deskriptif Teknik : 1. Observasi 2. Partisipasi	• Tutorial • Diskusi kelompok [PB: 1x(3x50")] Metode: Metode Problem Based Learning	Elearning: My-El-Nusa http://elearning.nusamandiri.ac.id/	Presentasi Project Perancangan Desain UI/UX 1. Ketepatan waktu pengumpulan tugas 2. Ketepatan sistematika laporan 3. Kesesuaian perintah tugas	8.3%

	aplikasi dan sistem informasi serta mampu mengevaluasinya. (C1, C2,C3, A2, A3)		3. Unjuk Kerja, 4. Studi Kasus, 5. Presentasi	Tugas 7: Presentasi kelompok • PT+KM: (1+1)x(3x60")		4. Kualitas informasi yang diperoleh	
14	Sub-CPMK8: Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil diskusi kelompok sebagai nilai capaian pembelajaran matakuliah, dimana mahasiswa membuat laporan mengenai rancangan desain UI/UX untuk pemecahan masalah pada pengguna teknologi seperti aplikasi dan sistem informasi serta mampu mengevaluasinya. (C1, C2,C3, A2, A3)	Kesesuaiaan presentasi rancang desain yang dibuat dan kebermanfaatan bagi pengguna teknologi untuk memecahkan masalah	Kriteria : 1. Rubrik Persepsi 2. Rubrik Deskriptif Teknik : 1. Observasi 2. Partisipasi 3. Unjuk Kerja, 4. Studi Kasus, 5. Presentasi	• Tutorial • Diskusi kelompok [PB: 1x(3x50")] Metode: Metode Problem Based Learning Tugas 7: Presentasi kelompok • PT+KM: (1+1)x(3x60")	Elearning: My-El-Nusa http://elearning.nusamandiri.ac.id/	Presentasi Project Perancangan Desain UI/UX 1. Ketepatan waktu pengumpulan tugas 2. Ketepatan sistematika laporan 3. Kesesuaian perintah tugas 4. Kualitas informasi yang diperoleh	8.3%
15	Sub-CPMK8: Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil diskusi kelompok sebagai nilai capaian pembelajaran matakuliah, dimana mahasiswa membuat laporan mengenai rancangan desain UI/UX untuk pemecahan masalah pada pengguna teknologi seperti aplikasi dan sistem informasi serta mampu	Kesesuaiaan presentasi rancang desain yang dibuat dan kebermanfaatan bagi pengguna teknologi untuk memecahkan masalah	Kriteria : 1. Rubrik Persepsi 2. Rubrik Deskriptif Teknik : 1. Observasi 2. Partisipasi 3. Unjuk Kerja,	• Tutorial • Diskusi kelompok [PB: 1x(3x50")] Metode: Metode Problem Based Learning Tugas 7:	Elearning: My-El-Nusa http://elearning.nusamandiri.ac.id/	Presentasi Project Perancangan Desain UI/UX 1. Ketepatan waktu pengumpulan tugas 2. Ketepatan sistematika laporan 3. Kesesuaian perintah tugas 4. Kualitas informasi yang diperoleh	8.3%

	mengevaluasinya. (C1, C2,C3, A2, A3)		4. Studi Kasus, 5. Presentasi	Presentasi kelompok ● PT+KM: (1+1)x(3x60")			
16	Sub-CPMK8: Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil diskusi kelompok sebagai nilai capaian pembelajaran matakuliah, dimana mahasiswa membuat laporan mengenai rancangan desain UI/UX untuk pemecahan masalah pada pengguna teknologi seperti aplikasi dan sistem informasi serta mampu mengevaluasinya. (C1, C2,C3, A2, A3)	Kesesuaiaan presentasi rancang desain yang dibuat dan kebermanfaatan bagi pengguna teknologi untuk memecahkan masalah	Kriteria : 1. Rubrik Persepsi 2. Rubrik Deskriptif Teknik : 1. Observasi 2. Partisipasi 3. Unjuk Kerja, 4. Studi Kasus, 5. Presentasi	● Tutorial ● Diskusi kelompok [PB: 1x(3x50")] Metode: Metode Problem Based Learning Tugas 7: Presentasi kelompok ● PT+KM: (1+1)x(3x60")	http://elearning.nusamandiri.ac.id/	Presentasi Project Perancangan Desain UI/UX 1. Ketepatan waktu pengumpulan tugas 2. Ketepatan sistematika laporan 3. Kesesuaian perintah tugas 4. Kualitas informasi yang diperoleh	8.3%

Catatan:

PB : Proses Belajar, PT = Penugasan Terstruktur, KM = Kegiatan Mandiri