



**Universitas Negeri Surabaya**  
**Fakultas Vokasi**  
**Program Studi D4 Manajemen Informatika**

Kode Dokumen

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Prak. Desain UI/UX	5730102218	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	4	18 Januari 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Dimas Novian Aditia Syahputra, S.Tr.T., M.Tr.T.		Dodik Arwin Dermawan, S.ST., S.T., M.T.			Dodik Arwin Dermawan, S.ST., S.T., M.T.	
Model Pembelajaran	Project Based Learning						
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>						
	CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya					
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan					
	CPL-5	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius serta menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika diwujudkan dengan menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.					
	CPL-7	Dapat mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam memberikan solusi serta bertanggung jawab terhadap hasil kerja kelompok maupun mandiri yang bermutu dan terukur dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapan.					
	CPL-8	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis dan inovatif dalam melakukan pekerjaan dalam bidang teknologi informasi dengan menunjukkan kinerja yang bermutu dan terukur serta memanfaatkannya untuk menganalisa, mendokumentasikan dan menyusun deskripsi saintifik hasil kajian dalam bentuk laporan yang terjamin kesahihannya.					
	CPL-10	Mampu memilih sumberdaya dan memanfaatkan perangkat atau teknologi modern untuk merancang dan mewujudkan bidang rekayasa perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan fungsional dan non fungsional secara spesifik dengan pertimbangan yang tepat terhadap masalah kultural, sosial, dan lingkungan dengan mengacu kepada metode dan standar industri.					
	CPL-11	Mampu menerapkan matematika dan prinsip rekayasa dalam mengidentifikasi, memformulasikan, melakukan penelusuran referensi atau standar, menganalisis dan menyelesaikan masalah bidang rekayasa perangkat lunak menggunakan perangkat analisa pada bidang teknologi informasi					
	CPL-12	Mampu meningkatkan kinerja atau mutu suatu proses dalam perangkat lunak melalui pengujian, pengukuran obyek kerja, analisis dan interpretasi data sesuai prosedur dan standar.					
	CPL-13	Menguasai konsep matematika terapan, pengetahuan dasar TIK (Algoritma, Pemrograman, Basis Data), sains dan prinsip rekayasa yang diperlukan untuk analisis dan perancangan sistem, proses, produk atau komponen pada rekayasa perangkat lunak					
	CPL-14	Menguasai konsep, prinsip dan teknik analisis serta pengetahuan kode dan standar yang berlaku pada bidang teknologi rekayasa secara teoritis dan mampu menggunakannya pada tataran praktikal serta memanfaatkannya untuk wirausaha.					
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>						
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar desain UI/UX.					
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan pengguna untuk menghasilkan desain antarmuka yang efektif.					
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu membuat wireframe, mockup, dan prototipe desain UI/UX.					
CPMK - 4	Mahasiswa mampu menggunakan perangkat lunak desain UI/UX untuk menghasilkan antarmuka interaktif.						
CPMK - 5	Mahasiswa mampu mengevaluasi desain berdasarkan prinsip usability dan user experience.						
<b>Matrik CPL - CPMK</b>							



2	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan prinsip dasar warna, tipografi, dan grid untuk desain antarmuka yang estetik dan fungsional.	1. Kehadiran 2. Tugas individu	<b>Kriteria:</b> 1. Kehadiran 2. Tugas individu  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Diskusi kelompok 90 menit	Diskusi kelompok 0	<b>Materi:</b> Prinsip Desain UI <b>Pustaka:</b> youtube.com  <b>Materi:</b> Prinsip Desain UI <b>Pustaka:</b> Valverde R, Principles Of Human Computer Interaction, Lambert Academic Publishing, 2011	5%
3	Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan pengguna melalui teknik user research seperti wawancara, survei, dan observasi.	1. Kehadiran 2. Tugas kelompok	<b>Kriteria:</b> 1. Kehadiran 2. Tugas kelompok  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Latihan membuat persona 90 menit	Latihan membuat persona 0	<b>Materi:</b> Pengantar UI/UX <b>Pustaka:</b> Valverde R, Principles Of Human Computer Interaction, Lambert Academic Publishing, 2011  <b>Materi:</b> Analisis Kebutuhan Pengguna <b>Pustaka:</b> Ballard, Barbara, Designing the Mobile User Experience., Little Springs Design, 2007	5%
4	Mahasiswa mampu membuat wireframe sederhana menggunakan tools desain seperti Figma atau Balsamiq.	1. Kehadiran 2. Tugas individu	<b>Kriteria:</b> 1. Kehadiran 2. Tugas individu  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum	Membuat wireframe sederhana 90 menit	Membuat wireframe sederhana 0	<b>Materi:</b> Pengertian dan alat untuk wireframing <b>Pustaka:</b> Valverde R, Principles Of Human Computer Interaction, Lambert Academic Publishing, 2011  <b>Materi:</b> Pengertian dan alat untuk wireframing <b>Pustaka:</b> Ballard, Barbara, Designing the Mobile User Experience., Little Springs Design, 2007	5%

5	Mahasiswa mampu membuat mockup high-fidelity yang merepresentasikan desain antarmuka yang mendetail.	1. Kehadiran 2. Tugas individu	<b>Kriteria:</b> 1. Kehadiran 2. Tugas individu  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum	Praktik, Diskusi 90 menit	Praktik, Diskusi 0	<b>Materi:</b> Mockup dan Prototyping <b>Pustaka:</b> <i>Jenny Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp, Interaction Design_beyond Human Computer – Interaction, J. Wiley &amp; Sons, 2002</i>  <b>Materi:</b> Mockup dan Prototyping <b>Pustaka:</b> <i>youtube.com</i>	5%
6	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip interaksi pengguna seperti affordance, feedback, dan constraints dalam desain antarmuka.	1. Kehadiran 2. Diskusi	<b>Kriteria:</b> 1. Kehadiran 2. Diskusi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi 90 menit	Ceramah, Diskusi 0	<b>Materi:</b> Pengantar UI/UX <b>Pustaka:</b> <i>Valverde R, Principles Of Human Computer Interaction, Lambert Academic Publishing, 2011</i>	5%
7	Mahasiswa mampu melakukan evaluasi desain menggunakan metode heuristic evaluation dan usability testing.	1. Kehadiran 2. Diskusi	<b>Kriteria:</b> 1. Kehadiran 2. Diskusi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi 90 menit	Ceramah, Diskusi 0	<b>Materi:</b> Pengantar UI/UX <b>Pustaka:</b> <i>Valverde R, Principles Of Human Computer Interaction, Lambert Academic Publishing, 2011</i>	5%
8	Mahasiswa mampu mengintegrasikan pemahaman dasar dan praktik desain UI/UX untuk menyelesaikan soal dan studi kasus yang diberikan.	1. Kehadiran 2. Diskusi	<b>Kriteria:</b> 1. Kehadiran 2. Diskusi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi 90 menit	Ceramah, Diskusi 0	<b>Materi:</b> Pengantar UI/UX <b>Pustaka:</b> <i>Valverde R, Principles Of Human Computer Interaction, Lambert Academic Publishing, 2011</i>	15%
9	Mahasiswa mampu membuat prototipe interaktif menggunakan tools desain seperti Figma, Adobe XD, atau Sketch.	1. Kehadiran 2. Diskusi	<b>Kriteria:</b> 1. Kehadiran 2. Diskusi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi 90 menit	Ceramah, Diskusi 0	<b>Materi:</b> Pengantar UI/UX <b>Pustaka:</b> <i>Valverde R, Principles Of Human Computer Interaction, Lambert Academic Publishing, 2011</i>	5%

10	Mahasiswa mampu merancang desain antarmuka yang responsif dan inklusif untuk berbagai perangkat dan kebutuhan pengguna.	1. Kehadiran 2. Diskusi	<b>Kriteria:</b> 1. Kehadiran 2. Diskusi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi 90 menit	Ceramah, Diskusi 0	<b>Materi:</b> Pengantar UI/UX <b>Pustaka:</b> <i>Valverde R, Principles Of Human Computer Interaction, Lambert Academic Publishing, 2011</i>	5%
11	Mahasiswa mampu menulis microcopy yang efektif untuk navigasi, pesan error, dan komunikasi dalam antarmuka pengguna.	1. Kehadiran 2. Diskusi	<b>Kriteria:</b> 1. Kehadiran 2. Diskusi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi 90 menit	Ceramah, Diskusi 0	<b>Materi:</b> Pengantar UI/UX <b>Pustaka:</b> <i>Valverde R, Principles Of Human Computer Interaction, Lambert Academic Publishing, 2011</i>	5%
12	Mahasiswa mampu melakukan iterasi desain berdasarkan feedback dari hasil usability testing atau evaluasi pengguna.	1. Kehadiran 2. Diskusi	<b>Kriteria:</b> 1. Kehadiran 2. Diskusi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi 90 menit	Ceramah, Diskusi 0	<b>Materi:</b> Pengantar UI/UX <b>Pustaka:</b> <i>Valverde R, Principles Of Human Computer Interaction, Lambert Academic Publishing, 2011</i>	5%
13	Mahasiswa mampu mengembangkan wireframe, mockup, dan prototipe untuk aplikasi berbasis studi kasus yang diberikan.	1. Kehadiran 2. Diskusi	<b>Kriteria:</b> 1. Kehadiran 2. Diskusi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi 90 menit	Ceramah, Diskusi 0	<b>Materi:</b> Pengantar UI/UX <b>Pustaka:</b> <i>Valverde R, Principles Of Human Computer Interaction, Lambert Academic Publishing, 2011</i>	5%
14	Mahasiswa mampu menguji dan memperbaiki desain proyek berdasarkan evaluasi usability dan kebutuhan pengguna.	1. Kehadiran 2. Diskusi	<b>Kriteria:</b> 1. Kehadiran 2. Diskusi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi 90 menit	Ceramah, Diskusi 0	<b>Materi:</b> Pengantar UI/UX <b>Pustaka:</b> <i>Valverde R, Principles Of Human Computer Interaction, Lambert Academic Publishing, 2011</i>	5%

15	Mahasiswa mampu mempresentasikan desain UI/UX dengan argumen yang jelas dan berdasarkan prinsip-prinsip yang telah dipelajari.	1. Kehadiran 2. Diskusi	<b>Kriteria:</b> 1. Kehadiran 2. Diskusi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi 90 menit	Ceramah, Diskusi 0	<b>Materi:</b> Pengantar UI/UX <b>Pustaka:</b> <i>Valverde R, Principles Of Human Computer Interaction, Lambert Academic Publishing, 2011</i>	5%
16	Mahasiswa mampu menunjukkan pemahaman teoretis dan keterampilan praktis dalam desain UI/UX melalui evaluasi dan presentasi hasil proyek akhir.	1. Kehadiran 2. Diskusi	<b>Kriteria:</b> 1. Kehadiran 2. Diskusi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, Diskusi 90 menit	Ceramah, Diskusi 0	<b>Materi:</b> Pengantar UI/UX <b>Pustaka:</b> <i>Valverde R, Principles Of Human Computer Interaction, Lambert Academic Publishing, 2011</i>	15%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	95%
2.	Penilaian Praktikum	5%
		100%

#### Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Koordinator Program Studi D4  
Manajemen Informatika



Dodik Arwin Dermawan,  
S.ST., S.T., M.T.  
NIDN 0008017807

**UPM** Program Studi D4  
Manajemen Informatika



Hafizhuddin Zul Fahmi,  
S.Kom., M.Sc.  
NIDN 0011059502

File PDF ini digenerate pada tanggal 18 Januari 2025 Jam 13:39 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

