



UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK & TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE	BOBOT	SEMESTER	TGL PENYUSUNAN
Pemikiran Disain/Design Thinking	SD112	2	1	
OTORISASI	Dosen Penyusun RPS		Koordinator Rumpun Ilmu	Kaprodi
	Arif Himawan, S.Kom., M.M., M.Eng.		Arif Himawan, S.Kom., M.M., M.Eng.	Aris Wahyu Murdiyanto, S.Kom., M.Cs.
CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	CP-PRODI			
	KU	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.		
	KK2	Mampu mengidentifikasi masalah dan kebutuhan sebuah organisasi.		
	PG1	Menguasai prinsip dan issue terkini tentang bentuk dan pengelolaan organisasi, dan teknologi informasi		
	S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila.		
	S6	bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;		
	ST	Mahasiswa terbiasa dengan mencari permasalahan yang dihadapi masyarakat dan memberikan alternatif solusi khususnya yang berbasis TI		
	CP-MK			
	CP6.5	Menggunakan ICT untuk mendukung bisnis proses		
	CP8.2	Menjelaskan bagaimana organisasi dapat menggunakan sistem informasi untuk kepentingan kompetitif		
	CP8.4	Mengidentifikasi dampak sistem informasi terhadap organisasi, aktivitas bisnis, masyarakat maupun individu		
	CP10.1	Berpikir kritis, mengidentifikasi akar masalah dan pemecahannya secara komprehensif, serta mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data		
	Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mempelajari bagaimana membayangkan, menjelaskan dan mengevaluasi untuk mendapatkan solusi yang dapat menyelesaikan suatu masalah dengan mengamati bagaimana proses dalam mencari ide dan menyelesaikan sebuah permasalahan dengan konsep Design Thinking. (<i>emphatize, define, ideate, prototype, test, implement</i>) untuk meraih keunggulan kopetitif khususnya di bidang <i>Business Intelligence</i> .		
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ul style="list-style-type: none"> • Pentingnya Design Thinking • Proses Desain • Visualisasi • Ethnografi • Identifikasi Insights/wawasan • Kriteria Desain 			

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Brainstorming</i> • Pengembangan Konsep • <i>Napkin Pitch</i> • Pengujian Asumsi • <i>Prototyping/purwarupa</i> • <i>Co-Creation</i> • <i>Learning Launch</i> 																																																										
Pustaka	<p><u>Buku Text :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jeanne Liedtka, Tim Ogilvie, and Rachel Brozenske, <i>The Designing for Growth Field Book: A Step-by-Step Project Guide</i> (New York: Columbia University Press, 2014). 2. Jeanne Liedtka and Tim Ogilvie, <i>Designing for Growth: A Design Thinking Tool Kit for Managers</i> (New York: Columbia University Press, 2011). 																																																										
Team Teaching	-																																																										
Mata Kuliah Prasyarat	-																																																										
Penilaian	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Elemen</th> <th>Bobot (%)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Ujian Tengah Semester</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Ujian Akhir Semester</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Tugas kelas mingguan (presentasi, partisipasi dan kuis)</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Tugas rumah mingguan (ringkasan, makalah)</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Tugas besar (laporan tentang perancangan pengelolaan data dan pengetahuan untuk kepentingan bisnis)</td> <td>20</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Tingkat Penguasaan</th> <th>Nilai Angka</th> <th>Nilai Huruf</th> <th>Predikat</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>85 - 100</td> <td>4</td> <td>A</td> <td>Sangat baik</td> </tr> <tr> <td>80 - 84</td> <td>3,75</td> <td>A-</td> <td>Sangat baik</td> </tr> <tr> <td>75 - 79</td> <td>3,25</td> <td>B+</td> <td>Baik</td> </tr> <tr> <td>71 - 74</td> <td>3</td> <td>B</td> <td>Baik</td> </tr> <tr> <td>65 - 70</td> <td>2,75</td> <td>B-</td> <td>Baik</td> </tr> <tr> <td>60 - 64</td> <td>2,25</td> <td>C+</td> <td>Cukup</td> </tr> <tr> <td>55 - 59</td> <td>2</td> <td>C</td> <td>Cukup</td> </tr> <tr> <td>40 - 54</td> <td>1</td> <td>D</td> <td>Kurang</td> </tr> <tr> <td>0 - 39</td> <td>0</td> <td>E</td> <td>Sangat kurang</td> </tr> </tbody> </table>	No.	Elemen	Bobot (%)	1	Ujian Tengah Semester	20	2	Ujian Akhir Semester	20	3	Tugas kelas mingguan (presentasi, partisipasi dan kuis)	20	4	Tugas rumah mingguan (ringkasan, makalah)	20	5	Tugas besar (laporan tentang perancangan pengelolaan data dan pengetahuan untuk kepentingan bisnis)	20	Tingkat Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat	85 - 100	4	A	Sangat baik	80 - 84	3,75	A-	Sangat baik	75 - 79	3,25	B+	Baik	71 - 74	3	B	Baik	65 - 70	2,75	B-	Baik	60 - 64	2,25	C+	Cukup	55 - 59	2	C	Cukup	40 - 54	1	D	Kurang	0 - 39	0	E	Sangat kurang
No.	Elemen	Bobot (%)																																																									
1	Ujian Tengah Semester	20																																																									
2	Ujian Akhir Semester	20																																																									
3	Tugas kelas mingguan (presentasi, partisipasi dan kuis)	20																																																									
4	Tugas rumah mingguan (ringkasan, makalah)	20																																																									
5	Tugas besar (laporan tentang perancangan pengelolaan data dan pengetahuan untuk kepentingan bisnis)	20																																																									
Tingkat Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat																																																								
85 - 100	4	A	Sangat baik																																																								
80 - 84	3,75	A-	Sangat baik																																																								
75 - 79	3,25	B+	Baik																																																								
71 - 74	3	B	Baik																																																								
65 - 70	2,75	B-	Baik																																																								
60 - 64	2,25	C+	Cukup																																																								
55 - 59	2	C	Cukup																																																								
40 - 54	1	D	Kurang																																																								
0 - 39	0	E	Sangat kurang																																																								

Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
1	Mengetahui konsep dasar, dan tujuan dari design thinking	Pengenalan konsep dan tujuan design thinking	<p>a. Bentuk: Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok</p> <p>b. Metode: <i>Discovery Learning, Problem based learning</i></p> <p>c. Alokasi Waktu: TM : 2 x 2 x 50” TT : 2 x 2 x 60” BM : 2 x 2 x 60” PR : 3 x 2 x 170”</p>	<p>a. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai dasar-dasar design thinking</p> <p>b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.</p>	Mahasiswa mengetahui sejarah, konsep dasar, dan tujuan dari design thinking secara umum	4.28%
2	Mengetahui konsep dasar design dan manfaat dari design thinking	Design dan Design Thinking	<p>a. Bentuk: Kuliah/Tutorial, Praktikum</p> <p>b. Metode: <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i></p> <p>c. Alokasi Waktu: TM : 3 x 2 x 50” TT : 3 x 2 x 60” BM : 3 x 2 x 60” PR : 3 x 2 x 170”</p>	<p>a. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai dasar-dasar design</p> <p>b. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai dasar-dasar design thinking</p> <p>c. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.</p>	Mahasiswa dapat menjelaskan apa yang dimaksud dengan design, design thinking dan manfaatnya	4.28%

Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
3	Mengetahui konsep dasar ide dan kedudukan ide di dalam design thinking	Ideate – idea finding	<p>a. Bentuk: Kuliah/Tutorial, Diskusi kelompok</p> <p>b. Metode: <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i></p> <p>c. Alokasi Waktu: TM : 2 x 2 x 50” TT : 2 x 2 x 60” BM : 2 x 2 x 60” PR : 2 x 2 x 170”</p>	<p>a. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai ide.</p> <p>b. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai cara membangun dan menemukan ide.</p> <p>c. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.</p>	Mahasiswa dapat menjelaskan cara untuk menemukan ide yang dapat dijadikan alternatif solusi dari sebuah masalah	4.28%
4	Mengetahui konsep dasar kebutuhan pengguna dan cara mengenali kebutuhan pengguna di dalam design thinking	Ideate – Need Finding	<p>a. Bentuk: Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok</p> <p>b. Metode: <i>Discovery Learning, Problem based learning</i></p> <p>c. Alokasi Waktu: TM : 2 x 2 x 50” TT : 2 x 2 x 60” BM : 2 x 2 x 60” PR : 2 x 2 x 170”</p>	<p>a. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai kebutuhan pengguna.</p> <p>b. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai cara mengenali kebutuhan pengguna.</p> <p>c. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.</p>	Mahasiswa dapat menjelaskan cara untuk mengenali kebutuhan pengguna yang dapat dijadikan alternatif solusi dari sebuah masalah	4.28%
5	Mengetahui cara untuk mengenali masalah, menemukan ide dalam mengatasi masalah dan	Diskusi dan tugas Kelompok menemukan ide dan kebutuhan.	<p>a. Bentuk: Kuliah/Tutorial, Diskusi kelompok, presentasi</p> <p>b. Metode:</p>	<p>a. Diskusi kelompok untuk mengenali masalah, menemukan ide dalam mengatasi masalah dan mengenali</p>	Mahasiswa dapat menjelaskan cara untuk mengenali masalah, menemukan	4.28%

Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
	mengenali kebutuhan pengguna yang dapat dijadikan alternatif solusi dari sebuah masalah		<p><i>Discovery Learning, Problem based Learning</i></p> <p>c. Alokasi Waktu: TM : 3 x 2 x 50” TT : 3 x 2 x 60” BM : 3 x 2 x 60” PR : 3 x 2 x 170”</p>	<p>kebutuhan pengguna</p> <p>b. Mempresentasikan buah pikiran dan hasil diskusi kelompok.</p>	ide dalam mengatasi masalah dan mengenali kebutuhan pengguna yang dapat dijadikan alternatif solusi dari sebuah masalah	
6	Mengetahui konsep dasar empati dan cara menumbuhkan empati terhadap suatu permasalahan yang akan dibangun alternatif solusinya dengan design thinking	Empati	<p>a. Bentuk: Kuliah/Tutorial, Diskusi kelompok, presesntasi</p> <p>b. Metode: <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i></p> <p>c. Alokasi Waktu: TM : 2 x 2 x 50” TT : 2 x 2 x 60” BM : 2 x 2 x 60” PR : 2 x 2 x 170”</p>	<p>d. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai empati.</p> <p>e. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai cara menumbuhkan empati.</p> <p>f. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.</p>	Mahasiswa mampu menjelaskan yang dimaksud dengan empati dan cara menumbuhkan empati terhadap suatu permasalahan yang akan dibangun alternatif solusinya dengan design thinking	4.28%
7	Mengetahui cara untuk mengenali masalah melalui empati, menemukan ide dalam mengatasi masalah tersebut dan mengenali kebutuhan pengguna yang dapat dijadikan	Diskusi dan Tugas Kelompok - Empati	<p>a. Bentuk: Kuliah/Tutorial, Diskusi kelompok</p> <p>b. Metode: <i>Discovery Learning, Problem based</i></p>	c. Diskusi kelompok untuk mengenali masalah melalui empati, menemukan ide dalam mengatasi masalah dan mengenali kebutuhan pengguna	Mahasiswa mampu menjelaskan cara untuk mengenali masalah melalui empati, menemukan ide dalam mengatasi	4.28%

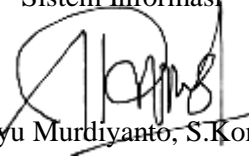
Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
	alternatif solusi dari sebuah masalah		<i>Learning</i> c. Alokasi Waktu: TM : 2 x 2 x 50” TT : 2 x 2 x 60” BM : 2 x 2 x 60” PR : 2 x 2 x 170”	d. Mempresentasikan buah pikiran dan hasil diskusi kelompok.	masalah tersebut dan mengenali kebutuhan pengguna yang dapat dijadikan alternatif solusi dari sebuah masalah	
8	UJIAN TENGAH SEMESTER Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya (20%)					
9	Mengetahui cara untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan akar dari sebuah masalah	Identifikasi dan definisi	a. Bentuk: Kuliah/Tutorial, Praktikum b. Metode: <i>Discovery Learning, Problem based Learning,</i> c. Alokasi Waktu: TM : 2 x 2 x 50” TT : 2 x 2 x 60” BM : 2 x 2 x 60” PR : 2 x 2 x 170”	a. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai identifikasi masalah. b. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai definisi akar masalah. c. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.	Mahasiswa mampu menunjukkan cara untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan akar dari sebuah masalah	4.28%
10	Mengetahui cara untuk memformulasikan dan mendesain solusi dari sebuah	Pemecahan masalah	a. Bentuk: Kuliah/Tutorial, Praktikum b. Metode:	a. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai formulasi solusi. b. Tanya jawab acak dan	Mahasiswa mampu menunjukkan cara untuk memformulasikan dan	4.28%

Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
	masalah.		<i>Discovery Learning, Problem based Learning</i> c. Alokasi Waktu: TM : 3 x 2 x 50” TT : 3 x 2 x 60” BM : 3 x 2 x 60” PR : 3 x 2 x 170”	latihan soal mengenai desain solusi. c. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.	mendesain solusi dari sebuah masalah.	
11	Mengetahui apa yang dimaksud dengan berpikir kritis dan manfaat dari berpikir kritis dalam mengembangkan solusi dari sebuah masalah.	Berpikir kritis	a. Bentuk: Kuliah/Tutorial, Praktikum b. Metode: <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i> c. Alokasi Waktu: TM : 3 x 2 x 50” TT : 3 x 2 x 60” BM : 3 x 2 x 60” PR : 3 x 2 x 170”	a. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai berpikir kritis. b. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai manfaat dari berpikir kritis. c. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.	Mahasiswa mampu menjelaskan apa yang dimaksud dengan berpikir kritis dan manfaat dari berpikir kritis dalam mengembangkan solusi dari sebuah masalah.	4.28%
12	Mengetahui bagaimana cara membangun solusi dengan pendekatan berpikir desain.	Studi kasus.	a. Bentuk: Kuliah/Tutorial, Diskusi, Praktikum b. Metode: <i>Discovery Learning,</i>	a. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai kapita selekta berpikir desain. b. Diskusi, tanya jawab acak dan latihan soal	Mahasiswa mampu menunjukan langkah-langkah membangun solusi bagi suatu masalah dengan pendekatan berpikir	4.28%

Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
			<i>Problem based Learning</i> c. Alokasi Waktu: TM : 3 x 2 x 50” TT : 3 x 2 x 60” BM : 3 x 2 x 60” PR : 2 x 2 x 170”	mengenai kapita selekta berpikir desain. c. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.	desain dengan studi kasus.	
13	Mempraktekkan bagaimana cara membangun solusi dengan pendekatan berpikir desain.	Diskusi dan tugas kelompok studi kasus	a. Bentuk: Diskusi, Presentasi dan Praktikum b. Metode: <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i> c. Alokasi Waktu: TM : 3 x 2 x 50” TT : 3 x 2 x 60” BM : 3 x 2 x 60” PR : 3 x 2 x 170”	a. Diskusi kelompok untuk membangun solusi dengan pendekatan berpikir desain. b. Mempresentasikan buah pikiran dan hasil diskusi kelompok.	Mahasiswa mampu mempraktekkan langkah-langkah membangun solusi bagi suatu masalah dengan pendekatan berpikir desain dengan studi kasus.	4.28%
14	Mempraktekkan bagaimana cara membangun solusi dengan pendekatan berpikir desain.	Diskusi dan tugas kelompok studi kasus	a. Bentuk: Diskusi, Presentasi dan Praktikum b. Metode: <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i> c. Alokasi Waktu:	a. Diskusi kelompok untuk membangun solusi dengan pendekatan berpikir desain. b. Mempresentasikan buah pikiran dan hasil diskusi kelompok.	Mahasiswa mampu mempraktekkan langkah-langkah membangun solusi bagi suatu masalah dengan pendekatan berpikir desain dengan studi kasus.	4.28%

Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
			TM : 3 x 2 x 50" TT : 3 x 2 x 60" BM : 3 x 2 x 60" PR : 3 x 2 x 170"			
15	Mempraktekkan bagaimana cara membangun solusi dengan pendekatan berpikir desain.	Diskusi dan Kesimpulan Studi kasus dengan narasumber pelaku dalam kasus yang didiskusikan.	a. Bentuk: Diskusi, Presentasi dan Praktikum b. Metode: <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i> c. Alokasi Waktu: TM : 3 x 2 x 50" TT : 3 x 2 x 60" BM : 3 x 2 x 60" PR : 3 x 2 x 170"	a. Diskusi kelompok untuk membangun solusi dengan pendekatan berpikir desain. b. Mempresentasikan buah pikiran dan hasil diskusi kelompok.	Mahasiswa mampu mempraktekkan langkah-langkah membangun solusi bagi suatu masalah dengan pendekatan berpikir desain dengan studi kasus.	4.28%
16	UJIAN AKHIR SEMESTER Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa(20%)					

Validasi

<p>Ketua Program Studi Sistem Informasi</p>  <p>Aris Wahyu Murdiyanto, S.Kom., M.Cs.</p>	<p>Koordinator Rumpun Ilmu</p> <p>Arif Himawan, S.Kom., M.M., M.Eng.</p>	<p>Penyusun RPS</p> <p>Arif Himawan, S.Kom., M.M., M.Eng.</p>
---	--	---