



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

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE	BOBOT (sks)	SEMESTER	TGL PENYUSUNAN
Disain UI/UX	SD223	3	II	29 November 2018
OTORISASI	Dosen Pengembang RPS	Koordinator MK	Kaprodi	
	Aris Wahyu Murdiyanto, S.Kom., M.Cs.	Aris Wahyu Murdiyanto, S.Kom., M.Cs.	Aris Wahyu Murdiyanto, S.Kom., M.Cs.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	CP-PRODI			
	P4	Menguasai teknik pemodelan arsitektur perangkat lunak, teknik perancangan basis data, dan perancangan antar muka		
	P6	Menguasai pengetahuan tentang berbagai macam platform teknologi untuk lingkungan pengembangan system		
	KU1	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;		
	KU2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;		
	KU5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;		
	S8	menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;		
	S9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;		
	S11	Mewarisi nilai - nilai kejuangan Jenderal Achmad Yani		
	CP-MK			
	3.3	Merancang sistem informasi sesuai dengan prinsip-prinsip user centred design;		
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	<p>Dalam industri digital saat ini dicari inovator dan pemikir kreatif dengan kemampuan untuk mengubah bisnis melalui antarmuka imajinatif dan melibatkan pengalaman pengguna. Matakuliah Desain UI/UX akan melatih keterampilan mahasiswa untuk memasuki salah satu bidang yang sangat menarik di masa yang akan datang yaitu desain user interface (UI), analisis pengalaman pengguna (UX), dan manajemen produk. Pada setiap pertemuan akan memberikan tantangan kepada mahasiswa dalam mengerjakan tugas user-centric design dan penggunaan beberapa alat kreatif untuk membangun desain yang menarik dan meningkatkan pengalaman pengguna. Outccame MK ini yaitu portofolio profesional yang mengesankan dan membangun kepercayaan diri mahasiswa agar berhasil sebagai profesional dibidang user interface maupun User Experience.</p>			

Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. The “U” Of UX/UI 2. Interface Design 3. Visual Design Theory 4. Web Prototyping and Interaction Design 5. Portfolio & Final Project 																																																																																
Pustaka	<p>Utama:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aaron Marcus, Wentao Wang. 2018. Design, User Experience, and Usability: Designing Interactions. Springer International Publishing. ISBN: 978-3-319-91802-0, 978-3-319-91803-7 2. Tareq Z. Ahram, Christianne Falcão. 2019. Advances in Usability, User Experience and Assistive Technology. Advances in Intelligent Systems and Computing 794 - Springer International Publishing. ISBN: 978-3-319-94946-8, 978-3-319-94947-5 3. ... <p>Pendukung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wilbert O. Galitz. 20017. The essential guide to user interface design: an introduction to GUI design principles and techniques. Wiley Publishing. ISBN: 0470053429, 9780470053423 2. 																																																																																
Team Teaching																																																																																	
Mata Kuliah Prasyarat																																																																																
Penilaian	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">No.</th> <th style="width: 70%;">Elemen</th> <th style="width: 20%;">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 pelaksanaan)</td> <td>20</td> </tr> </tbody> </table> <p>Rentang Nilai</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Min</th> <th style="width: 15%;">Max</th> <th style="width: 15%;">AM</th> <th style="width: 15%;">HM</th> <th style="width: 40%;">Predikat</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>44</td> <td>0</td> <td>E</td> <td>sangat kurang</td> </tr> <tr> <td>45</td> <td>55</td> <td>1</td> <td>D</td> <td>kurang</td> </tr> <tr> <td>56</td> <td>58</td> <td>2</td> <td>C</td> <td>cukup</td> </tr> <tr> <td>59</td> <td>61</td> <td>2,25</td> <td>C+</td> <td>cukup</td> </tr> <tr> <td>62</td> <td>64</td> <td>2,5</td> <td>BC</td> <td>cukup</td> </tr> <tr> <td>65</td> <td>67</td> <td>2,75</td> <td>B-</td> <td>baik</td> </tr> <tr> <td>68</td> <td>71</td> <td>3</td> <td>B</td> <td>baik</td> </tr> <tr> <td>72</td> <td>75</td> <td>3,25</td> <td>B+</td> <td>baik</td> </tr> <tr> <td>76</td> <td>79</td> <td>3,5</td> <td>AB</td> <td>sangat baik</td> </tr> <tr> <td>80</td> <td>84</td> <td>3,75</td> <td>A-</td> <td>sangat baik</td> </tr> <tr> <td>85</td> <td>100</td> <td>4</td> <td>A</td> <td>sangat baik</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 pelaksanaan)	20	Min	Max	AM	HM	Predikat	0	44	0	E	sangat kurang	45	55	1	D	kurang	56	58	2	C	cukup	59	61	2,25	C+	cukup	62	64	2,5	BC	cukup	65	67	2,75	B-	baik	68	71	3	B	baik	72	75	3,25	B+	baik	76	79	3,5	AB	sangat baik	80	84	3,75	A-	sangat baik	85	100	4	A	sangat baik
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 pelaksanaan)	20																																																																															
Min	Max	AM	HM	Predikat																																																																													
0	44	0	E	sangat kurang																																																																													
45	55	1	D	kurang																																																																													
56	58	2	C	cukup																																																																													
59	61	2,25	C+	cukup																																																																													
62	64	2,5	BC	cukup																																																																													
65	67	2,75	B-	baik																																																																													
68	71	3	B	baik																																																																													
72	75	3,25	B+	baik																																																																													
76	79	3,5	AB	sangat baik																																																																													
80	84	3,75	A-	sangat baik																																																																													
85	100	4	A	sangat baik																																																																													

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	<p>Mahasiswa mampu merancang berdasarkan apa yang ada di pikiran pengguna.</p> <ul style="list-style-type: none"> · bagaimana kita tahu siapa pengguna kami? · Apa yang mereka lakukan? · Bagaimana cara mereka bertindak? <p>Mahasiswa mampu menjawab kebutuhan pengguna melalui proses menggali informasi yang relevan di dalam suatu penelitian baik secara teknik maupun metodologi.</p>	UX / Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> · Bentuk: · Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok · Metode: <i>Discovery Learning, Problem based learning</i> · 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” 	<ul style="list-style-type: none"> · Tanya jawab acak dan latihan soal. · Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar. 	Memahami konteks dan mampu menjelaskan kembali materi ajar	4.25%
2	<p>Mahasiswa mampu merancang berdasarkan apa yang ada di pikiran pengguna.</p> <ul style="list-style-type: none"> · bagaimana kita tahu siapa pengguna kami? · Apa yang mereka lakukan? · Bagaimana cara mereka bertindak? <p>Mahasiswa mampu menjawab kebutuhan pengguna melalui proses menggali informasi yang relevan di dalam suatu penelitian baik secara teknik maupun metodologi.</p>	User Centered Design Research	<ul style="list-style-type: none"> · Bentuk: · Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok · Metode: <i>Discovery Learning, Problem based learning</i> · 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” 	<ul style="list-style-type: none"> · Tanya jawab acak dan latihan soal. · Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar. 	Memahami konteks dan mampu menjelaskan kembali materi ajar	4.25%
3	<p>Mahasiswa mampu merancang berdasarkan apa yang ada di pikiran pengguna.</p> <ul style="list-style-type: none"> · bagaimana kita tahu siapa pengguna kami? · Apa yang mereka lakukan? · Bagaimana cara mereka bertindak? <p>Mahasiswa mampu menjawab kebutuhan pengguna melalui proses menggali informasi yang relevan di dalam suatu penelitian baik secara teknik maupun metodologi.</p>	Foundation in System Thinking	<ul style="list-style-type: none"> · Bentuk: · Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok · Metode: <i>Discovery Learning, Problem based learning</i> · 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” 	<ul style="list-style-type: none"> · Tanya jawab acak dan latihan soal. · Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar. 	Memahami konteks dan mampu menjelaskan kembali materi ajar	4.25%

Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
4	<p>Mahasiswa mampu merancang berdasarkan apa yang ada di pikiran pengguna.</p> <ul style="list-style-type: none"> · bagaimana kita tahu siapa pengguna kami? · Apa yang mereka lakukan? · Bagaimana cara mereka bertindak? <p>Mahasiswa mampu menjawab kebutuhan pengguna melalui proses menggali informasi yang relevan di dalam suatu penelitian baik secara teknik maupun metodologi.</p>	Empathy & Users	<ul style="list-style-type: none"> · Bentuk: · Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok · Metode: <i>Discovery Learning, Problem based learning</i> · 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” 	<ul style="list-style-type: none"> · Tanya jawab acak dan latihan soal. · Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar. 	Memahami konteks dan mampu menjelaskan kembali materi ajar	4.25%
5	<p>Mahasiswa mampu merancang berdasarkan apa yang ada di pikiran pengguna.</p> <ul style="list-style-type: none"> · bagaimana kita tahu siapa pengguna kami? · Apa yang mereka lakukan? · Bagaimana cara mereka bertindak? <p>Mahasiswa mampu menjawab kebutuhan pengguna melalui proses menggali informasi yang relevan di dalam suatu penelitian baik secara teknik maupun metodologi.</p>	UX Interviewing	<ul style="list-style-type: none"> · Bentuk: · Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok · Metode: <i>Discovery Learning, Problem based learning</i> · 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” 	<ul style="list-style-type: none"> · Tanya jawab acak dan latihan soal. · Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar. 	Memahami konteks dan mampu menjelaskan kembali materi ajar	4.25%
6	<p>Mahasiswa mampu merancang berdasarkan apa yang ada di pikiran pengguna.</p> <ul style="list-style-type: none"> · bagaimana kita tahu siapa pengguna kami? · Apa yang mereka lakukan? · Bagaimana cara mereka bertindak? <p>Mahasiswa mampu menjawab kebutuhan pengguna melalui proses menggali informasi yang relevan di dalam suatu penelitian baik secara teknik maupun metodologi.</p>	Insight Synthesis	<ul style="list-style-type: none"> · Bentuk: · Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok · Metode: <i>Discovery Learning, Problem based learning</i> · 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” 	<ul style="list-style-type: none"> · Tanya jawab acak dan latihan soal. · Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar. 	Memahami konteks dan mampu menjelaskan kembali materi ajar	4.25%
7	<p>Mahasiswa mampu merancang berdasarkan apa yang ada di pikiran pengguna.</p>	Decision Mapping	<ul style="list-style-type: none"> · Bentuk: 	<ul style="list-style-type: none"> · Tanya jawab acak dan latihan soal. 	Memahami konteks dan mampu menjelaskan kembali materi ajar	4.25%

Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
	<ul style="list-style-type: none"> · bagaimana kita tahu siapa pengguna kami? · Apa yang mereka lakukan? · Bagaimana cara mereka bertindak? Mahasiswa mampu menjawab kebutuhan pengguna melalui proses menggali informasi yang relevan di dalam suatu penelitian baik secara teknik maupun metodologi.		<ul style="list-style-type: none"> · Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok · Metode: <i>Discovery Learning, Problem based learning</i> · 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” 	<ul style="list-style-type: none"> · Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar. 		
8	Mahasiswa mampu merancang berdasarkan apa yang ada di pikiran pengguna. <ul style="list-style-type: none"> · bagaimana kita tahu siapa pengguna kami? · Apa yang mereka lakukan? · Bagaimana cara mereka bertindak? Mahasiswa mampu menjawab kebutuhan pengguna melalui proses menggali informasi yang relevan di dalam suatu penelitian baik secara teknik maupun metodologi.	Prototyping	<ul style="list-style-type: none"> · Bentuk: · Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok · Metode: <i>Discovery Learning, Problem based learning</i> · 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” 	<ul style="list-style-type: none"> · Tanya jawab acak dan latihan soal. · Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar. 	Memahami konteks dan mampu menjelaskan kembali materi ajar	4.25%
9	Mahasiswa mampu membuat antarmuka menarik dan intuitif agar terbentuk <i>craft solid user experience</i> . <ul style="list-style-type: none"> · Skill, · teknologi, · framework designer (bagaimana membuat immersive application) 	<ul style="list-style-type: none"> · User Interaction · User Interface & Affordance · Invision 	<ul style="list-style-type: none"> · Bentuk: · Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok · Metode: <i>Discovery Learning, Problem based learning</i> · 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” 	<ul style="list-style-type: none"> · Tanya jawab acak dan latihan soal. · Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar. 	Memahami konteks dan mampu menjelaskan kembali materi ajar	4.25%
10	Mahasiswa mampu membuat antarmuka menarik dan intuitif agar terbentuk <i>craft solid user experience</i> . <ul style="list-style-type: none"> · Skill, 	Project Management & Planning and Sketch	<ul style="list-style-type: none"> · Bentuk: · Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> · Tanya jawab acak dan latihan soal. 	Memahami konteks dan mampu menjelaskan kembali materi ajar	4.25%

Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
	<ul style="list-style-type: none"> teknologi, framework designer (bagaimana membuat immersive application) 		<ul style="list-style-type: none"> Metode: <i>Discovery Learning, Problem based learning</i> 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” 	<ul style="list-style-type: none"> Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar. 		
11	<p>Mahasiswa mampu membuat antarmuka menarik dan intuitif agar terbentuk <i>craft solid user experience</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> Skill, teknologi, framework designer (bagaimana membuat immersive application) 	<ul style="list-style-type: none"> User Centered Design Accessibility & Design: Photoshop and Illustrato 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok Metode: <i>Discovery Learning, Problem based learning</i> 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” 	<ul style="list-style-type: none"> Tanya jawab acak dan latihan soal. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar. 	Memahami konteks dan mampu menjelaskan kembali materi ajar	4.25%
12	<p>Mahasiswa akan mempelajari teori warna, ikonografi, tipografi, dan aspek penting lainnya dari desain visual dari developer UI/UX modern yang perlu menyediakan standar yang tinggi, hands-on experience.</p>	Typography	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok Metode: <i>Discovery Learning, Problem based learning</i> 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” 	<ul style="list-style-type: none"> Tanya jawab acak dan latihan soal. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar. 	Memahami konteks dan mampu menjelaskan kembali materi ajar	4.25%
13	<p>Mahasiswa akan mempelajari teori warna, ikonografi, tipografi, dan aspek penting lainnya dari desain visual dari developer UI/UX modern yang perlu menyediakan standar yang tinggi, hands-on experience.</p>	Heuristics, Usability & UI Iterations	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok Metode: <i>Discovery Learning,</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Tanya jawab acak dan latihan soal. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar. 	Memahami konteks dan mampu menjelaskan kembali materi ajar	4.25%

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> 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”			
14	Mahasiswa akan mempelajari teori warna, ikonografi, tipografi, dan aspek penting lainnya dari desain visual dari developer UI/UX modern yang perlu menyediakan standar yang tinggi, hands-on experience.	Continuity & Branding in UX & UI	<ul style="list-style-type: none"> · Bentuk: · Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok · Metode: <i>Discovery Learning, Problem based learning</i> 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” 	<ul style="list-style-type: none"> · Tanya jawab acak dan latihan soal. · Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar. 	Memahami konteks dan mampu menjelaskan kembali materi ajar	4.25%
15	UJIAN TENGAH SEMESTER (20%) Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya					
16	Mahasiswa akan mempelajari teori warna, ikonografi, tipografi, dan aspek penting lainnya dari desain visual dari developer UI/UX modern yang perlu menyediakan standar yang tinggi, hands-on experience.	Sketch and Iconography	<ul style="list-style-type: none"> · Bentuk: · Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok · Metode: <i>Discovery Learning, Problem based learning</i> 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” 	<ul style="list-style-type: none"> · Tanya jawab acak dan latihan soal. · Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar. 	Memahami konteks dan mampu menjelaskan kembali materi ajar	4.25%

Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
17	Mahasiswa belajar bagaimana menerapkan semua pengetahuan yang diperoleh untuk membuat langsung aplikasi di web sebagai prototipe visual yang full-fledged. Mahasiswa mampu menerapkan JavaScript dan jQuery dalam pembuatannya untuk meningkatkan kompleksitas interaksi pengguna.	HTML CSS GitHub	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: • Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok • Metode: <i>Discovery Learning, Problem based learning</i> • 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” 	<ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab acak dan latihan soal. • Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar. 	Memahami konteks dan mampu menjelaskan kembali materi ajar	4.25%
18	Mahasiswa belajar bagaimana menerapkan semua pengetahuan yang diperoleh untuk membuat langsung aplikasi di web sebagai prototipe visual yang full-fledged. Mahasiswa mampu menerapkan JavaScript dan jQuery dalam pembuatannya untuk meningkatkan kompleksitas interaksi pengguna.	Bootstrap Media Queries	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: • Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok • Metode: <i>Discovery Learning, Problem based learning</i> • 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” 	<ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab acak dan latihan soal. • Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar. 	Memahami konteks dan mampu menjelaskan kembali materi ajar	4.25%
19	Mahasiswa belajar bagaimana menerapkan semua pengetahuan yang diperoleh untuk membuat langsung aplikasi di web sebagai prototipe visual yang full-fledged. Mahasiswa mampu menerapkan JavaScript dan jQuery dalam pembuatannya untuk meningkatkan kompleksitas interaksi pengguna.	JavaScript jQuery	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: • Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok • Metode: <i>Discovery Learning, Problem based learning</i> • 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” 	<ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab acak dan latihan soal. • Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar. 	Memahami konteks dan mampu menjelaskan kembali materi ajar	4.25%

Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
--------	--	----------------------------	-------------------------------	------------------------------	----------------------------------	-------------

20	Mahasiswa mampu membuktikan keahlian Anda dalam bidang UI/UX dengan membuat sebuah portofolio yang menampilkan semua keterampilan yang diperoleh sepanjang pertemuan.	User Experience Tools User Interface Design	<ul style="list-style-type: none"> · Bentuk: · Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok · Metode: <i>Discovery Learning, Problem based learning</i> · 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" 	<ul style="list-style-type: none"> · Tanya jawab acak dan latihan soal. · Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar. 	Memahami konteks dan mampu menjelaskan kembali materi ajar	4.25%
21	Mahasiswa mampu membuktikan keahlian Anda dalam bidang UI/UX dengan membuat sebuah portofolio yang menampilkan semua keterampilan yang diperoleh sepanjang pertemuan.	Front-End Web Development	<ul style="list-style-type: none"> · Bentuk: · Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok · Metode: <i>Discovery Learning, Problem based learning</i> · 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" 	<ul style="list-style-type: none"> · Tanya jawab acak dan latihan soal. · Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar. · Mahasiswa bekerjasama dalam kelompok kecil untuk menyusun antarmuka dan aplikasi 	Memahami konteks dan mampu menjelaskan kembali materi ajar	4.25%
30	UJIAN AKHIR SEMESTER (20%) Melakukan validasi penilaian akhirdan menentukan kelulusan mahasiswa					

Validasi

 <p>Ketua Program Studi Sistem Informasi</p> <p style="text-align: center;"><i>[Signature]</i></p> <p>Aris Wahyu Murdiyanto, S.Kom., M.Cs.</p>	<p>Koordinator Rumpun Ilmu</p> <p style="text-align: center;"><i>[Signature]</i></p> <p>Aris Wahyu Murdiyanto, S.Kom., M.Cs.</p>	<p>Penyusun RPS</p>
---	--	---------------------

