|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA****FAKULTAS TEKNIK****PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA** | **Kode Dokumen** |
| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER** |
| **MATA KULIAH (MK)** | **KODE** | **Rumpun MK** | **BOBOT (sks)** | **SEMESTER** | **Tgl Penyusunan** |
|  |  |  | T= | P= |  |  |
| **Rekayasa Interaksi (UI/UX) (K3)** | **Pengembang RPS** | **Koordinator RMK** | **GKM-F** | **Ketua PRODI** |
| **Gidion Aryo Nugraha Pongdatu, S.Kom., M.Kom.** | Ttd | Ttd | **Aryo Michael, S.Kom., M.Kom.** |
| **Capaian Pembelajaran (CP)** | **CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**  |  |
| CPL09 | memahami konsep dan paradigma khusus dari masing-masing konsentrasi, yaitu Internet of Things, Kecerdasan Buatan, dan Sistem Enterprise, sehingga mampu mengembangkan solusi inovatif sesuai bidang spesialisasi. |
| CPL14 | Terampil dalam mengaplikasikan teknologi terbaru melalui proyek praktikum dan studi kasus, yang melibatkan simulasi, pemecahan masalah riil, serta inovasi berbasis teknologi digital di bidang IoT, AI, maupun Enterprise System. |
| **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** |  |
| CPMK093 | Mahasiswa mampu memahami prinsip dan paradigma kecerdasan buatan serta menerapkan metode pembelajaran mesin dan sistem cerdas dalam membangun solusi inovatif berbasis AI. |
| CPMK142 | Mahasiswa mampu mengembangkan solusi inovatif berbasis teknologi digital melalui proyek praktikum yang melibatkan pemrograman modern, interaksi cerdas, dan integrasi sistem dalam konteks AI dan enterprise. |
| **Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)** |  |
| Sub-CPMK1 | Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip-prinsip dasar desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) secara konseptual dan aplikatif. |
| Sub-CPMK2 | Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan pengguna melalui metode user research seperti wawancara, observasi, dan kuesioner. |
| Sub-CPMK3 | Mahasiswa mampu menyusun user persona untuk merepresentasikan tipe-tipe pengguna berdasarkan hasil riset. |
| Sub-CPMK4 | Mahasiswa mampu merumuskan tujuan bisnis dan menghubungkannya dengan keputusan desain UI/UX yang relevan. |
| Sub-CPMK5 | Mahasiswa mampu membuat wireframe low-fidelity menggunakan alat bantu digital (misalnya Figma, Balsamiq, Adobe XD). |
| Sub-CPMK6 | Mahasiswa mampu mengembangkan prototype interaktif untuk menggambarkan alur (flow) antarmuka dan interaksi pengguna. |
| Sub-CPMK7 | Mahasiswa mampu menentukan metode evaluasi UI/UX yang sesuai seperti heuristic evaluation, usability testing, dan A/B testing. |
| Sub-CPMK8 | Mahasiswa mampu mengumpulkan dan menganalisis feedback pengguna dari hasil pengujian usability untuk meningkatkan kualitas desain. |
| Sub-CPMK9 | Mahasiswa mampu menjelaskan peran UI/UX dalam metodologi pengembangan sistem seperti Agile, Scrum, dan Design Thinking. |
| Sub-CPMK10 | Mahasiswa mampu mengelola versi dan iterasi desain berdasarkan feedback pengguna dan perubahan kebutuhan proyek |
| **Matriks CPL terhadap Sub-CPMK** |  |
|  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Sub-CPMK1** | **Sub-CPMK2** | **Sub-CPMK3** | **Sub-CPMK4** | **Sub-CPMK5** | **Sub-CPMK6** | **Sub-CPMK7** | **Sub-CPMK8** | **Sub-CPMK9** | **Sub-CPMK10** |
| **CPMK093** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **CPMK142** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

 |
| **Deskripsi Singkat Mata Kuliah** | Mata kuliah ini membahas konsep dasar desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Mahasiswa akan mempelajari teknik-teknikuntuk merancang antarmuka yang efektif, responsif, dan berfokus pada kebutuhan pengguna. Mata kuliah ini juga mencakup pemahaman prinsip-prinsipdesain visual, pengujian usability, dan pengembangan prototype. |
| **Bahan Kajian: Materi Pembelajaran** | 1. Model Pengolahan Informasi pada Manusia2. Dasar-dasar disain Ui dan UX3. Randangan antar muka aplikasi4. Persubahan Paradigma Intersaksi5. Proses Disain6. Prisip Interaksi7. Komponen-komponen Disain Antar Muka |
| **Pustaka** | **Utama:** |  |
| 1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders.
2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books.
 |
| **Pendukung:** |  |
| <https://journals.ukitoraja.ac.id/index.php/infinity/article/view/2191>  |
| **Dosen Pengampu** | Gidion Aryo Nugraha Pongdatu, S.Kom., M.Kom. |
| **Mata kuliah 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 dan Teknik** | **Luring (*offline*)** | **Daring (*online*)** |
| **(1)** | **(2)** | **(3)** | **(4)** | **(5)** | **(6)** | **(7)** | **(8)** |
| 1 | Menjelaskan prinsip-prinsip dasar desainantarmuka dan pengalaman pengguna | Mahasiswa mampumenjelaskan prinsip-prinsipdasar desain antarmuka danpengalaman pengguna | **Kriteria:**1. Rubrik penilaian

(terlampir)1. Mahasiswa

memberikanrespon terhadapmateri kuliah,setiap responbernilai 5**Bentuk Penilaian :**Aktifitas Partisipasif | **Pendekatan:**Saintifik Model:Pembelajaran Berbasis masalah**Metode:**Diskusi, Presentasi(2x50) |  | **Materi** Introductiion, kontrak kuliah,RPS . Pendahuluan UI/UX Design: Definisi, Konsep Dasar**Refrensi** 1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders.
2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books
 | 3% |
| 2 | Mengidentifikasi kebutuhan penggunamelalui user research dan user persona | Mahasiswa mampumengidentifikasi kebutuhanpengguna melalui userresearch dan user persona. | **Kriteria:**1. Rubrik penilaian (terlampir)
2. Mahasiswa memberikan

respon terhadapmateri kuliah,setiap responbernilai 5**Bentuk Penilaian :**Aktifitas Partisipasif | **Pendekatan:**Saintifik Model:Pembelajaran Berbasis masalah**Metode:**Diskusi, Presentasi(2x50) |  | **Materi** Prinsip-prinsip Desain Antarmuka**Refrensi** 1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders.
2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books
 |  |
| 3 | Merumuskan tujuan bisnis yang relevandengan desain UI/UX | Mahasiswa MampuMerumuskan tujuan bisnis yang relevan dengan desain UI/U | **Kriteria:**1. Rubrik penilaian (terlampir)
2. Mahasiswa

memberikanrespon terhadapmateri kuliah,setiap responbernilai 5**Bentuk Penilaian :** Aktifitas Partisipasif | **Pendekatan:**Saintifik Model:Pembelajaran Berbasis masalah**Metode:**Diskusi, Presentasi(2x50) |  | **Materi** Menganalisis Kebutuhan Pengguna: User Research**Refrensi** 1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders.
2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books
 |  |
| 4 | Membuat wireframe menggunakan alatbant | Mahasiswa mampu Membuat wireframe menggunakan alat bantu | **Kriteria:**1. Rubrik penilaian

(terlampir)1. Mahasiswa

memberikanrespon terhadapmateri kuliah,setiap responbernilai 5**Bentuk Penilaian :**Aktifitas Partisipasif | **Pendekatan:**Saintifik Model:Pembelajaran Berbasis masalah**Metode:**Diskusi, Presentasi(2x50) |  | **Materi** Wireframe: Tools & Best Practices**Refrensi** 1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders.
2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books
 |  |
| 5 | Membuat wireframe menggunakan alatbantu | Mahasiswa mampu Menentukan metode evaluasi yang sesuai | **Kriteria:**1. Rubrik penilaian

(terlampir)1. Mahasiswa

memberikanrespon terhadapmateri kuliah,setiap responbernilai 5**Bentuk Penilaian :**Aktifitas Partisipasif | **Pendekatan:**Saintifik Model:Pembelajaran Berbasis masalah**Metode:**Diskusi, Presentasi(2x50) |  | **Materi** Membuat Prototype Interaktif**Refrensi** 1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders.
2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books
 |  |
| 6 | Mengembangkan prototype interaktifuntuk menunjukkan flow desain | Mahasiswa MampuMengembangkan prototype interaktif untuk menunjukkan flow desain | **Kriteria:**1. Rubrik penilaian

(terlampir)1. Mahasiswa

memberikanrespon terhadapmateri kuliah,setiap responbernilai 5**Bentuk Penilaian :**Aktifitas Partisipasif | **Pendekatan:**Saintifik Model:Pembelajaran Berbasis masalah**Metode:**Diskusi, Presentasi(2x50) |  | **Materi** Evaluasi Desain: Heuristic**Refrensi** 1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders.
2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books
 |  |
| 7 | Mengembangkan prototype interaktifuntuk menunjukkan flow desain | Mahasiswa MampuMengembangkan prototype interaktif untuk menunjukkan flow desain | **Kriteria:**1. Rubrik penilaian

(terlampir)1. Mahasiswa

memberikanrespon terhadapmateri kuliah,setiap responbernilai 5**Bentuk Penilaian :**Aktifitas Partisipasif | **Pendekatan:**Saintifik Model:Pembelajaran Berbasis masalah**Metode:**Diskusi, Presentasi(2x50) |  | **Materi** Evaluation Pengujian Usability: Metode & Teknik. Review Design**Refrensi** 1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders.
2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books
 |  |
| 8 | **Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester** |  |
| 9 | Menentukan metode evaluasi yangsesuai (heuristic evaluation, usabilitytesting, A/B testing). | Mahasiswa Mampu melakukan Proses Reka Bentuk | **Kriteria:**1. Rubrik penilaian (terlampir)
2. Mahasiswa

memberikanrespon terhadapmateri kuliah,setiap responbernilai 5**Bentuk Penilaian :**Aktifitas Partisipasif | **Pendekatan:**Saintifik Model:Pembelajaran Berbasis masalah**Metode:**Diskusi, Presentasi(2x50) |  | **Materi** UX Testing: A/B Testing, User Feedback**Refrensi** 1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders.
2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books
 |  |
| 10 | Menentukan metode evaluasi yangsesuai (heuristic evaluation, usabilitytesting, A/B testing). | Mahasiswa mampuMengumpulkan dan menganalisis feedback daripengguna | **Kriteria:**1. Rubrik penilaian (terlampir)
2. Mahasiswa

memberikanrespon terhadapmateri kuliah,setiap responbernilai 5**Bentuk Penilaian :**Aktifitas Partisipasif | **Pendekatan:**Saintifik Model:Pembelajaran Berbasis masalah**Metode:**Diskusi, Presentasi(2x50) |  | **Materi** Integrasi Desain UI/UX dalam Pengembangan Sistem**Refrensi** 1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders.
2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books
 |  |
| 11 | Mengumpulkan dan menganalisisfeedback dari pengguna | Mahasiswa mampu Mengumpulkan dan menganalisis feedback dari pengguna | **Kriteria:**1. Rubrik penilaian (terlampir)
2. Mahasiswa

memberikanrespon terhadapmateri kuliah,setiap responbernilai 5**Bentuk Penilaian :**Aktifitas Partisipasif | **Pendekatan:**Saintifik Model:Pembelajaran Berbasis masalah**Metode:**Diskusi, Presentasi(2x50) |  | **Materi** Implementasi Desain dengan tools**Refrensi** 1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders.
2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books
 |  |
| 12 | Menjelaskan peran UI/UX dalammetodologi pengembangan sistemseperti Agile atau Design Thinking | Mahasiswa mampuMenjelaskan peran UI/UXdalam metodologipengembangan sistem sepertiAgile atau Design Thinking | **Kriteria:**1. Rubrik penilaian (terlampir)
2. Mahasiswa

memberikanrespon terhadapmateri kuliah,setiap responbernilai 5**Bentuk Penilaian :**Aktifitas Partisipasif | **Pendekatan:**Saintifik Model:Pembelajaran Berbasis masalah**Metode:**Diskusi, Presentasi(2x50) |  | **Materi** Design Guidelines Advanced UX: Microinteractions & Animation Design**Refrensi** 1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders.
2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books
 |  |
| 13 | Menjelaskan peran UI/UX dalammetodologi pengembangan sistemseperti Agile atau Design Thinking | Mahasiswa mampuMenjelaskan peran UI/UXdalam metodologipengembangan sistem sepertiAgile atau Design Thinking | **Kriteria:**1. Rubrik penilaian (terlampir)
2. Mahasiswa

memberikanrespon terhadapmateri kuliah,setiap responbernilai 5**Bentuk Penilaian :**Aktifitas Partisipasif | **Pendekatan:**Saintifik Model:Pembelajaran Berbasis masalah**Metode:**Diskusi, Presentasi(2x50) |  | **Materi** Design System dan Dokumentasi Desain**Refrensi** 1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders.
2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books
 |  |
| 14 | Mengelola versi dan iterasi desainsesuai dengan feedback pengguna danperubahan kebutuhan | Mahasiswa mampu Mengelola versi dan iterasi desain sesuai dengan feedback penggunadan perubahan kebutuhan | **Kriteria:**1. Rubrik penilaian (terlampir)
2. Mahasiswa

memberikanrespon terhadapmateri kuliah,setiap responbernilai 5**Bentuk Penilaian :**Aktifitas Partisipasif | **Pendekatan:**Saintifik Model:Pembelajaran Berbasis masalah**Metode:**Diskusi, Presentasi(2x50) |  | **Materi** Tren UI/UX Terkini dan Implementasi AI dalam UX**Refrensi** 1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders.
2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books
 |  |
| 15 | Mengelola versi dan iterasi desainsesuai dengan feedback pengguna dan perubahan kebutuhan | Mahasiswa mampu Mengelola versi dan iterasi desain sesuai dengan feedback pengguna dan perubahan kebutuhan | **Kriteria:**1. Rubrik penilaian (terlampir)
2. Mahasiswa

memberikanrespon terhadapmateri kuliah,setiap responbernilai 5**Bentuk Penilaian :**Aktifitas Partisipasif | **Pendekatan:**Saintifik Model:Pembelajaran Berbasis masalah**Metode:**Diskusi, Presentasi(2x50) |  | **Materi** Tren UI/UX Terkini dan Implementasi AI dalam UX**Refrensi** 1. Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders.
2. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books
 |  |
| 16 | **Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester** |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **BOBOT** | **RENTANG NILAI** | **HURU F** |
| 4.00 | >86 | A |
| 3.75 | 80-85 | A- |
| 3.50 | 74-79 | B+ |
| 3.00 | 68-73 | B |
| 2.75 | 62-67 | B- |
| 2,50 | 56-61 | C+ |
| 2.00 | 50-55 | C |
| 1.00 | 44-49 | D |
| 0.00 | <43 | E |

|  |  |
| --- | --- |
| **ASPEK PENILAIAN** | **PERSEN- TASE** |
|  UAS (Penilaian Proyek) | 40 % |
| UTS | 20 % |
| Tugas (Tg) membuat cerita dan simulasi cerita | 20 % |
| (Partisipasi Aktif (PA)) | 20 % |

Rumus Nilai Akhir Mata kuliah:

**NA = (20 X RP, RPA) + (20 X RTG) + (20 X RUTS) + (40 X RUAS)**

**EVALUASI**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **BENTUK TES** | **JENIS TES** | **KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN** | **INSTRUMEN PENILAIAN** | **RUBRIK PENILAIAN** |
| Tes/ Non Tes/ Lembar Observasi Kinerja | Lisan/ Tertulis/ Praktik Kinerja/ Observasi | Terlampir | Terlampir | Terlampir |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN**

| **NO** | **KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN****(SUB-CPMK)** | **BENTUK INSTRUMEN****(PILIHAN GANDA/ URAIAN/ OBSERVASI/ PRAKTIK)** | **ASPEK**  | **NOMOR BUTIR SOAL** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **KOGNITIF****(C1-C6)** | **AFEKTIF****(A1-A5)** | **PSIMOTORIK****(P1-P5)** |  |
| 1. | SUB-CPMK 1 |  |  |  |  |  |
| 2. |  |  |  |  |  |  |
| 3. |  |  |  |  |  |  |
| 4. |  |  |  |  |  |  |
| 5. |  |  |  |  |  |  |
| 6. |  |  |  |  |  |  |
| 7. |  |  |  |  |  |  |
| 8. |  |  |  |  |  |  |
| 9. |  |  |  |  |  |  |
| 10. |  |  |  |  |  |  |
| 11. |  |  |  |  |  |  |
| 12. |  |  |  |  |  |  |
| 13. |  |  |  |  |  |  |

RUBRIK SKALA PERSEPSI

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aspek/Dimensi yang Dinilai** | **Sangat Kurang** | **Kurang** | **Cukup** | **Baik** | **Sangat Baik** |
| **<20** | **(21-40)** | **(41-60)** | **(61-80)** | **>80** |
| Kemampuan Komunikasi |  |  |  |  |  |
| Penguasaan Materti |  |  |  |  |  |
| Kemampuan Menghadapi Pertanyaan  |  |  |  |  |  |
| Penggunaan Alat Peraga Persentasi |  |  |  |  |  |
| Ketepatan Menyelesaikan Masalah |  |  |  |  |  |

**INSTRUMEN PENILAIAN**

*Lampirkan*

**RUBRIK PENILAIAN**

*Lampirkan*

**CATATAN DAN KETERANGAN:**

**Evaluasi dan Penilaian Mata Kuliah**

1. **Ujian Tengah Semester (UTS)**

Materi yang akan diujikan meliputi materi perkuliahan pada pertemuan pertama sampai pertemuan ke tujuh/delapan dengan memberikan beberapa soal/tugas kepada mahasiswa.

1. **Ujian Akhir Semester (UAS)**

Materi yang akan diujikan meliputi materi perkuliahan pada pertemuan pertama sampai terakhir, yang dilaksanakan sesuai dengan kalender akademik.

1. ***Performance* (Tugas dan Partisipasi Aktif)**

Nilai performance merupakan penilaian yang diambilkan dari aktivitas kelas meliputi: penyelesaian tugas terstruktur maupun mandiri dengan baik dan tepat waktu, presensi, keaktifan berpartisipasi dalam diskusi, etika dalam perkuliahan dan diskusi, menghargai teman, dan sebagainya yang dianggap perlu sebagai penunjang.