



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI: BISNIS DIGITAL

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

MATA KULIAH (MK)	KODE	RUMPUN MK	BOBOT (SKS)	SEMESTER	NO&TGL DOK
Designing and Developing the User Experience UI/UX	BDI6126			5	
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK		Ketua Prodi	
				Dion Achmad Armadi, S.E., M.Si	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
	CPL 2	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme, menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa dengan berdasarkan konstitusi serta menunjukkan sikap bertanggung jawab, jujur dan profesional atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri, kejujuran, dan kewirausahaan.			
	CPL 7	Memiliki pengetahuan terkait desain komunikasi visual, desain grafis, fotografi, dan videografi.			
CPL 8	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi dan mengkaji implikasinya terhadap solusi atau gagasan baru yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang biologi dan pembelajarannya serta menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas.				

	CPL 15	Mampu mengembangkan pemikiran secara logis, kritis, kreatif dan inovatif dalam bekerja baik secara individu dan kelompok.						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	CPMK1	Mahasiswa memahami dan menjelaskan konsep dasar UI dan UX yang baik dan buruk.						
	CPMK2	Mahasiswa memahami metode <i>Design Thinking</i> atau <i>User Centered Design</i> .						
	CPMK3	Mahasiswa memahami dan Menjelaskan <i>User Research</i> .						
	CPMK4	Mahasiswa memahami dan menjelaskan <i>User Journeys</i> .						
	CPMK5	Mahasiswa merancang dan mengimplementasikan UI/UX dengan mengimplementasikan prinsip-prinsip UI/UX.						
	CPMK6	Mahasiswa memahami dan mampu merancang <i>Style Guide</i> .						
	CPMK7	Mahasiswa mengembangkan proyek akhir UI/UX dengan menggunakan alat standar industri dan dapat menjelaskan keputusan desain yang dibuat.						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CMPK)							
	Sub CPMK1	Mampu memahami dan menjelaskan pengenalan UI/UX: UX yang baik dan buruk.						
	Sub CPMK2	Mampu memahami metode <i>Design Thinking</i> .						
	Sub CPMK3	Mampu memahami Riset Pengguna (<i>User Research</i>): Mengidentifikasi <i>Stakeholder</i> dan mengidentifikasi kebutuhan pengguna.						
	Sub CPMK4	Mampu memahami Perjalanan Pengguna (<i>User Journeys</i>): Memetakan perjalanan pengguna, dan menemukan kartu solusi & Batasan.						
	Sub CPMK5	Mampu merancang dan mengimplementasikan <i>Grayscale</i> dan Pengujian Pengguna: Prinsip UX dan Memahami pengujian pengguna.						
	Sub CPMK6	Mampu memahami Prinsip-prinsip UI.						
	Sub CPMK7	Mampu memahami Topik UI.						
	Sub CPMK8	Mampu memahami dan mampu merancang <i>Style Guide</i> : Komponen UI, Responsif Desain.						
	Sub CPMK9	Mampu merancang Topik spesial dan proyek Akhir						
	Korelasi CPL terhadap CPMK							
		CPMK 1	CPMK 2	CPMK 3	CPMK 4	CPMK 5	CPMK 6	CPMK 7
	CPL 2							
	CPL 7							
	CPL 8							
	CPL 15							
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah "Designing and Developing the User Experience (UI/UX)" membahas konsep dan praktik dalam merancang antarmuka pengguna yang efektif dan memuaskan. Mahasiswa akan belajar tentang prinsip desain UX/UI, metodologi pengujian pengguna, pengembangan prototipe, dan integrasi desain dengan pengembangan produk. Fokusnya adalah memahami kebutuhan pengguna,							

	membangun pengalaman yang intuitif, dan memperoleh pemahaman mendalam tentang bagaimana desain berdampak pada pengalaman pengguna secara keseluruhan.
Bahan Kajian/ Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan UI/UX: UX yang baik dan buruk. 2. <i>Design Thinking</i>. 3. Riset Pengguna (<i>User Research</i>): Mengidentifikasi <i>Stakeholder</i> dan mengidentifikasi kebutuhan pengguna. 4. Perjalanan Pengguna (<i>User Journeys</i>): Memetakan perjalan pengguna, dan menemukan kartu solusi & Batasan. 5. <i>Grayscale</i> dan Pengujian Pengguna: Prinsip UX dan Memahami pengujian pengguna. 6. Prinsip-prinsip UI. 7. Topik UI. 8. <i>Style Guide</i>: Komponen UI, Responsif Desain. 9. Topik spesial dan proyek Akhir
Pustaka	Utama:
	Pendukung:
Dosen Pengampu	Agung Prajuhana Putra, M.Kom
Mata Kuliah Syarat	

Minggu ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian %
		Indikator	Kriteria& bentuk	Luring	Daring		
1-2	Mampu memahami dan menjelaskan pengenalan UI/UX: UX	Mahasiswa mampu memahami konsep dan teori UI/UX; UX yang baik dan	Kriteria; Ketepatan & penguasaan	● Kuliah dan Diskusi TM: 1x(3x50)	lms.unpak.ac.id	- Pengenalan UI/UX	10

	yang baik dan buruk.	buruk dalam bisnis	Bentuk non tes; Latihan & presentasi	● Tugas 1; Study kasus		- Prinsip-prinsip Desain UI/UX - Pemahaman Pengguna	
3-4	Mampu memahami metode <i>Design Thinking</i> .	Mahasiswa mampu memahami konsep dan teori metode Design Thinking dalam bisnis	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Latihan & presentasi	● Kuliah dan Diskusi TM: 1x(3x50) ● Tugas 2; Study kasus	lms.unpak.ac.id	- Pengenalan Design Thinking - Tahap-tahap Design Thinking - Penerapan Design Thinking dalam bisnis - Studi Kasus	10
5-6	Mampu memahami Riset Pengguna (<i>User Research</i>): Mengidentifikasi <i>Stakeholder</i> dan mengidentifikasi kebutuhan pengguna.	Mahasiswa mampu memahami konsep dan teori Riset Pengguna (<i>User Research</i>): Mengidentifikasi <i>Stakeholder</i> dan mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam bisnis	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Latihan & presentasi	● Kuliah dan Diskusi TM: 1x(3x50) ● Tugas 3; Study kasus	lms.unpak.ac.id	- Definisi dan peran riset - Identifikasi stakeholder - Mengidentifikasi kebutuhan pengguna - metode riset pengguna	10
7-8	Mampu memahami Perjalanan Pengguna (<i>User Journeys</i>): Memetakan perjalanan pengguna, dan menemukan kartu solusi & Batasan.	Mahasiswa mampu memahami konsep dan teori Perjalanan Pengguna (<i>User Journeys</i>): Memetakan perjalanan pengguna, dan menemukan kartu solusi & Batasan dalam bisnis	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Latihan & presentasi	● Kuliah dan Diskusi TM: 1x(3x50) ● Tugas 4; Study kasus	lms.unpak.ac.id	- konsep perjalanan pengguna - Teknik memetakan user	10

						<ul style="list-style-type: none"> - journeys - analisis data pengguna - pengumpulan data pengguna - Penentuan kartu solusi 	
8	Ujian Tengah Semester						
9-10	Mampu merancang dan mengimplementasikan <i>Grayscale</i> dan Pengujian Pengguna: Prinsip UX dan Memahami pengujian pengguna.	Mahasiswa mampu memahami konsep dan teori <i>Grayscale</i> dan Pengujian Pengguna: Prinsip UX dan Memahami pengujian pengguna dalam bisnis	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Latihan & presentasi	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuliah dan Diskusi TM: 1x(3x50) ● Tugas 5; Study kasus 	lms.unpak.ac.id	<ul style="list-style-type: none"> - Pengertian, peran Grayscale - Komponen - Prinsip UX dalam Grayscale 	10
11-12	Mampu memahami Prinsip-prinsip UI.	Mahasiswa mampu memahami konsep dan teori Prinsip-prinsip UI dalam bisnis	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Latihan & presentasi	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuliah dan Diskusi TM: 1x(3x50) ● Tugas 6; Study kasus 	lms.unpak.ac.id	<ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman target audience - Desain responsif - Pentingnya UX - Konsistensi Desain 	10
13	Mampu memahami Topik UI.	Mahasiswa mampu memahami konsep dan teori Topik UI. dalam bisnis	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Latihan & presentasi	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuliah dan Diskusi TM: 1x(3x50) ● Tugas 7; Study kasus 	lms.unpak.ac.id	<ul style="list-style-type: none"> - Desain UI, Peran UI, Prinsip. - Desain visual - interaksi pengguna - pengukuran dan evaluasi 	10

Sub CPMK9								
Persentase Penilaian								

Bogor, 2024
Dosen Pengampu,

.....

Keterangan *): Bentuk dan jenis penilaian dapat disesuaikan dengan karakteristik mata kuliah