



UNIVERSITAS NEGERI MANADO
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	Bobot		Semester	Tahun Ajaran
UI/UX	5663660	Grafik Komputer dan Multimedia	T = 2	P = 1		Ganjil 2025/2026
Otorisasi/Pengesahan	Pengembang RPS		Koordinator MK		Koordinator Prodi	
	 Tim Pengembang RPS Prodi TI		 Sondy C. Kumajas, S.T, M.T		 Kristofel Santa, S.ST, M.MT	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL Prodi) yang Dibebankan pada Mata Kuliah					
	CPL-1	Mampu menerapkan pengetahuan matematika, sains, dan teknologi informasi				
	CPL-2	Mampu merancang sistem berbasis komputer yang memenuhi kebutuhan pengguna				
	CPL-3	Mampu menyelesaikan permasalahan rekayasa berbasis teknologi informasi				
	CPL-4	Mampu bekerja secara tim dan berkomunikasi secara efektif				
	CPL-5	Menunjukkan sikap profesional, etika, dan tanggung jawab dalam profesi				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK-1	Memahami prinsip dasar UI/UX dalam konteks pengembangan produk digital				
	CPMK-2	Mengidentifikasi kebutuhan pengguna melalui metode UX Research				
	CPMK-3	Mendesain wireframe dan prototipe menggunakan tools UI/UX				
	CPMK-4	Mengimplementasikan desain ke dalam antarmuka interaktif				
	CPMK-5	Mengevaluasi desain berdasarkan prinsip usability dan feedback pengguna				

	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)					
	Sub-CPMK-1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep UI/UX, heuristic principles, dan user-centered design				
	Sub-CPMK-2	Mahasiswa dapat melakukan observasi dan wawancara untuk memahami kebutuhan pengguna				
	Sub-CPMK-3	Mahasiswa mampu membuat flowchart, wireframe, dan prototipe dengan tools seperti Figma				
	Sub-CPMK-4	Mahasiswa dapat mengimplementasikan hasil desain ke platform digital (web/app sederhana)				
	Sub-CPMK-5	Mahasiswa mampu melakukan usability testing dan membuat laporan evaluasi desain				
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK					
	Sub-CPMK-1	Sub-CPMK-2	Sub-CPMK-3	Sub-CPMK-4		
CPMK-1	Memahami prinsip dasar UI/UX dalam konteks pengembangan produk digital					
CPMK-2		Mengidentifikasi kebutuhan pengguna melalui metode UX Research				
CPMK-3			Mendesain wireframe dan prototipe menggunakan tools UI/UX			
CPMK-4				Mengimplementasikan desain ke dalam antarmuka interaktif		
	CPMK-5				Mengevaluasi desain berdasarkan prinsip usability	

						dan feedback pengguna
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah ini membahas prinsip desain antarmuka dan pengalaman pengguna, metode perancangan berbasis kebutuhan pengguna, dan penggunaan alat bantu desain seperti Figma dan Adobe XD. Mahasiswa akan memahami proses desain mulai dari riset pengguna, pembuatan wireframe dan prototipe, hingga evaluasi usability untuk menghasilkan produk digital yang efektif, efisien, dan menarik.					
Bahan Kajian Materi Pembelajaran	Pengantar UI/UX, User-Centered Design, dan prinsip usability					
	Komponen UI & UX, Perbedaan dan kaitannya					
	Persona, User Journey, dan kebutuhan pengguna					
	Metode UX Research: interview, survei, observasi					
	User Flow, Site Map					
	Konsep wireframing, Paper prototype					
	Pengantar Figma / Adobe XD					
	Evaluasi materi 1–7					
	High-Fidelity Prototype, interaktivitas & transisi					
	Prinsip visual: warna, tipografi, hirarki visual					
	Heuristic Evaluation, Nielsen's 10 Principles					
	Metode: think aloud, A/B testing, dan usability score					
	User feedback, iterasi desain					
	Dokumentasi desain, UX Case Study					
	Presentasi tim, portofolio UI/UX					
	Ujian praktik dan refleksi					
Bahan Pustaka	1. Alan Cooper, <i>About Face: The Essentials of Interaction Design</i>, Wiley 2. Don Norman, <i>The Design of Everyday Things</i>, Basic Books 3. Jesse James Garrett, <i>The Elements of User Experience</i>, New Riders 4. Jenifer Tidwell, <i>Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design</i>, O'Reilly 5. Interaction Design Foundation: https://www.interaction-design.org/ 6. Nielsen Norman Group: https://www.nngroup.com/					
Dosen Pengampu	SONDY CAMPVID KUMAJAS TRUDI KOMANSILAN					

Mata Kuliah Prasyarat	-
------------------------------	---

Mg ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; Estimasi Waktu		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Bentuk Penilaian	Luring	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Menjelaskan konsep dasar UI/UX	Menyebutkan prinsip UI/UX dan UCD	Kriteria: $\geq 80\%$ benar Teknik: Kuis Online	a. Kuliah pengantar UI/UX b. Tidak ada c. Tugas ringkasan materi dasar UI/UX	Kuis di LMS + ringkasan materi	Norman (2013), Garrett (2011)	3%
2	Menjelaskan perbedaan UI dan UX	Menjelaskan perbedaan UI & UX dengan contoh	Kriteria: Penalaran logis & tepat Teknik: Refleksi Tertulis	a. Penjelasan interaktif b. Case method: evaluasi UI/UX dari aplikasi populer c. Tugas analisis perbandingan UI dan UX	Diskusi forum: Perbedaan UI dan UX	Cooper (2014), Artikel IDF	4%
3	Mengidentifikasi karakteristik pengguna	Menyusun persona dan user journey	Kriteria: Persona lengkap & realistis Teknik: Tugas Individu	a. Penjelasan singkat b. Project Based: Studi lapangan pengguna c. Presentasi persona dan user journey	Unggah hasil persona dan user journey	Tidwell (2020), NNG.org	5%

4	Melakukan UX Research dasar	Menjelaskan metode UX research dan menerapkannya	Kriteria: Laporan sistematis Teknik: Penilaian laporan observasi	a. Kuliah metode UX research b. Project based: observasi & wawancara langsung c. Tugas kelompok membuat laporan UX research	Tugas: Dokumentasi metode dan hasil wawancara	Garrett (2011), Toolkit UX Research	5%
5	Mendesain alur penggunaan (User Flow)	Menyusun site map dan flowchart logis	Kriteria: Alur logis dan sesuai Teknik: Penilaian tugas	a. Review & Tanya Jawab b. Project Based: Mendesain alur untuk sistem digital c. Tugas individu membuat user flow sistem	Upload site map dan flowchart	Cooper (2014), Materi Dosen	5%
6	Membuat wireframe low fidelity	Menghasilkan wireframe dengan komponen UI yang benar	Kriteria: Layout, keterbacaan Teknik: Penilaian desain	a. Workshop konsep wireframe b. Project based: Sketsa interface low-fi c. Tugas membuat wireframe 2 layar	Tugas: Wireframe via template LMS	Figma, Whimsical, Paper Prototype Guide	5%
7	Menggunakan tools digital untuk desain	Menggunakan Figma/Adobe XD untuk prototipe awal	Kriteria: Fungsionalitas dasar Teknik: Penilaian prototipe	a. Praktik mandiri dipandu dosen b. Project based: prototipe halaman aplikasi c. Tugas membuat interaksi sederhana	Tugas: Upload Figma prototipe awal	Figma.com, Adobe XD	5%

8	Evaluasi tengah semester	Mengerjakan UTS teori dan proyek	Kriteria: Skor tes & kualitas desain Teknik: Ujian Tertulis dan Proyek	a. Ujian teori b. Review hasil proyek awal c. Presentasi mini proyek (individu)	Submit proyek prototipe dan deskripsi	Materi minggu 1–7	10%
UTS							
9	Mendesain prototipe interaktif	Menyusun high fidelity prototipe dengan transisi	Kriteria: Interaktivitas Teknik: Penilaian produk	a. Presentasi singkat alat bantu b. Project based: Desain interaktif end-to-end c. Tugas kelompok membuat prototipe 3–5 halaman	Submit prototipe Figma dengan link online	Figma Guide, Cooper (Ch. 5)	5%
10	Memahami prinsip desain visual	Menganalisis elemen visual (warna, tipografi)	Kriteria: Evaluasi estetika desain Teknik: Kuis & diskusi	a. Kuliah prinsip visual b. Case method: analisis desain aplikasi populer c. Tugas membuat palet warna dan tipograf	Tugas: Kritik desain UI dari contoh nyata	Tidwell (2020), Materi Dosen	3%
11	Menganalisis kualitas desain UI	Melakukan heuristic evaluation dengan prinsip Nielsen	Kriteria: Penggunaan 10 heuristik Teknik: Laporan evaluasi	a. Review prinsip usability b. Case method: evaluasi aplikasi nyata c. Tugas evaluasi UI aplikasi e-commerce	Upload laporan heuristic evaluation	Nielsen Norman Group	5%

12	Melakukan usability testing	Menyusun laporan hasil testing	Kriteria: Laporan detail hasil testing Teknik: Laporan & refleksi	a. Kuliah usability testing b. Project based: Uji coba dengan responden nyata c. Tugas laporan hasil pengujian	Upload laporan testing prototipe	Garrett (2011), UX Testing Guide	5%
13	Menganalisis hasil feedback pengguna	Mengembangkan revisi berdasarkan masukan	Kriteria: Adanya revisi dari data Teknik: Penilaian desain final	a. Presentasi hasil feedback b. Project based: revisi prototipe c. Upload versi revisi prototipe	Kirim log revisi dan perubahan desain	Iterative Design, Feedback Tools	5%
14	Menyusun laporan desain akhir	Menyusun laporan UX yang lengkap dan sistematis	Kriteria: Struktur laporan baik Teknik: Penilaian dokumen akhir	a. Review struktur laporan b. Project based: penulisan UX Case Study c. Upload laporan akhir UX	Submit laporan via template LMS	UX Case Study Template	5%
15	Mempresentasikan produk akhir UI/UX	Menyampaikan hasil kerja dengan baik dalam tim	Kriteria: Presentasi runtut, desain berfungsi Teknik: Penilaian presentasi tim	a. Presentasi final b. Project based: presentasi tim c. Prototipe final & laporan dipresentasikan	Unggah video demo & presentasi	Prototipe, Laporan UX	15%
16	Evaluasi akhir (UAS)	Menjawab soal teori & praktik prototipe akhir	Kriteria: Pemahaman teori dan kualitas	a. Ujian teori b. Simulasi pengujian desain	Upload file proyek & resume materi	Seluruh materi minggu 8–15	15%

			prototipe Teknik: Ujian	c. Tidak ada tugas— penilaian UAS			
	UAS						

SISTEM PENILAIAN DAN SISTEM EVALUASI

A. Sistem Penilaian

1. Sistem penilaian menggunakan penilaian acuan pokok pada RPS.
2. Komponen, bobot, dan rentang penilaian sebagai berikut:
 - Komponen: nilai kompetensi (CPMK) sebesar 90% dan nilai kehadiran sebesar 10%.
 - Nilai akhir mata kuliah = jumlah nilai CPMK + nilai kehadiran.
 - Bobot masing-masing CPMK dan kehadiran dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Kompetensi dan Kehadiran	Bobot Penilaian						Target Pengukuran	
		Tugas (10%)	Quiz (10%)	UTS (15%)	UAS (15%)	Project (50%)	Kehadiran	Maksimal	Konversi
1.	CPMK-1	2%	4%	4%	0%	%	-	100	A
2.	CPMK-2	2%	2%	4%	2%	5%	-	100	A
3.	CPMK-3	2%	2%	2%	3%	11%	-	100	A
4.	CPMK-4	2%	1%	3%	3%	14%	-	100	A
5.	CPMK-5	2%	1%	2%	2%	20%	-	100	A
6.	Kehadiran	-	-	-	-	-	10%	100	A
TOTAL		10%	10%	15%	15%	50%	10%	100	

- Rentang penilaian huruf mengikuti tabel berikut.

No	Rentang Nilai Angka Skala 100	Nilai Angka Skala 4	Nilai Huruf
1.	80,00 – 100,00	4,00	A
2.	68,00 – 79,99	3,00	B
3.	56,00 – 67,99	2,00	C

4.	45,00 – 55,99	1,00	D
5.	00,00 – 44,99	0,00	E

B. Sistem Evaluasi

1. Mahasiswa dinyatakan lulus dalam mata kuliah ini bila nilai minimal D.
2. Nilai kehadiran mahasiswa dalam perkuliahan harus lebih dari 75%, bila kurang dari nilai tersebut maka nilai otomatis E.