



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ekonomika dan Bisnis
Program Studi S1 Bisnis Digital

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
UI/UX Design	6120903031	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=1	P=1	ECTS=3.18	5	24 Januari 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Anita Safitri S.Kom., M.Kom		Ika Diyah Candra Arifah S.E., M.Com, CMA			HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN	

Model Pembelajaran

Project Based Learning

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya
CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.
CPL-5	Mampu menguasai teori bidang bisnis digital secara menyeluruh
CPL-6	Mampu beradaptasi terhadap konteks permasalahan bisnis digital yang dihadapi dengan baik
CPL-7	Mampu mengembangkan ide bisnis digital secara kreatif dan inovatif
CPL-8	Mampu mengembangkan keilmuan di bidang bisnis digital dengan tepat
CPL-9	Mampu mengembangkan bisnis digital berdasarkan entrepreneurial leadership secara berkelanjutan
CPL-10	Mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan efektif
CPL-11	Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK - 1	Mahasiswa memahami konsep UI/UX Design.
CPMK - 2	Mahasiswa mampu menganalisa desain UI/UX menggunakan framework UI/UX.
CPMK - 3	Mahasiswa menyusun laporan analisa dan desain sistem/website/aplikasi

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPL-11
CPMK-1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
CPMK-2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
CPMK-3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

		<table><tr><th rowspan="2">CPMK</th><th colspan="16">Minggu Ke</th></tr><tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td></tr></table>	CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓	✓															CPMK-2			✓	✓	✓	✓											CPMK-3							✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
CPMK	Minggu Ke																																																																																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																						
CPMK-1	✓	✓																																																																																				
CPMK-2			✓	✓	✓	✓																																																																																
CPMK-3							✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																						
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memfasilitasi mahasiswa untuk menguasai konsep, teori dan teknik dalam perancangan pengalaman pengguna atau User Experience UI/UX Design dan mampu mengimplementasikan perancangan UI/UX Design dari pengembangan suatu aplikasi produk digital khususnya aplikasi berbasis web dan mobile. This course facilitates students to master concepts, theories and techniques in designing user experiences or User Experience UI/UX Design and being able to implement UI/UX Design designs from the development of a digital product application, especially web- and mobile-based applications..																																																																																					
Pustaka	Utama :																																																																																					
	1. [1] Deacon, P. B. (2020). UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design. United States of America: Independently published. 2. [2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd.																																																																																					
	Pendukung :																																																																																					
Dosen Pengampu	Ika Diyah Candra Arifah, S.E., M.Com. Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA. Anita Safitri, M. Kom.																																																																																					
Mg 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 (offline)	Daring (online)																																																																																	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																																																																															
1	Mahasiswa memahami dasar UI / UX Design	1.1. Mahasiswa mampu memahami pengertian dan perbedaan UI dan UX 2.2. Mahasiswa mampu memahami dasar-dasar desain UI 3.3. Mahasiswa mampu memahami prinsip Desain Visual (Design Theory) 4.4. Mahasiswa mampu memahami prinsip Desain UI (8 Golden Rules)	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring 3 x 40 menit	Ceramah Diskusi	Materi: [2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design. United States of America: Independently published.	10%																																																																															

2	Mahasiswa mampu memahami jenis-jenis dan menganalisa dengan menggunakan framework UX.	1.1. Mahasiswa mengetahui macam-macam framework UX desain yang dapat digunakan 2.2. Mahasiswa mampu memahami framework design thinking process 3.3. Mahasiswa mampu memahami framework double diamond 4.4. Mahasiswa mampu memahami framework WEBQUAL 4.0	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring 3 x 40 menit	Ceramah Diskusi	Materi: [2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design. United States of America: Independently published.	5%
3	Mahasiswa mampu mendesain ulang UI/UX sistem/website/aplikasi dengan menggunakan software Figma.	Mahasiswa mampu menentukan rencana desain/redesain UI/UX sistem/website/aplikas	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja		Ceramah Diskusi Praktik Software	Materi: [2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design. United States of America: Independently published.	5%

4	Mahasiswa melaksanakan magang di perusahaan	Mahasiswa mampu menganalisa dan mendesain UI/UX sesuai kebutuhan area kerja	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring 3 x 40 menit		Materi: 2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design. United States of America: Independently published.</i>	5%
5	Mahasiswa melaksanakan magang di perusahaan	Mahasiswa mampu menganalisa dan mendesain UI/UX sesuai kebutuhan area kerja	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Luring 3 x 40 menit		Materi: 2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design. United States of America: Independently published.</i>	5%

6	Mahasiswa melaksanakan magang di perusahaan	Mahasiswa mampu menganalisa dan mendesain UI/UX sesuai kebutuhan area kerja	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Luring 3 x 40 menit		Materi: 2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design. United States of America: Independently published.</i>	5%
7	Mahasiswa melaksanakan magang di perusahaan	Mahasiswa mampu menganalisa dan mendesain UI/UX sesuai kebutuhan area kerja	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Luring 3 x 40 menit		Materi: 2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design. United States of America: Independently published.</i>	5%

8	Mahasiswa menyusun Laporan Rencana Kegiatan magang di perusahaan	Mahasiswa mampu mempresentasikan Laporan Rencana Kegiatan magang di perusahaan	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Daring 3 x 40 menit	Materi: 2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design. United States of America: Independently published.	10%
9	Mahasiswa melaksanakan magang di perusahaan	Mahasiswa mampu menganalisa dan mendesain UI/UX sesuai kebutuhan area kerja	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja		Daring 3 x 40 menit	Materi: 2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design. United States of America: Independently published.	5%

10	Mahasiswa melaksanakan magang di perusahaan	Mahasiswa mampu menganalisa dan mendesain UI/UX sesuai kebutuhan area kerja	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja		Daring 3 x 40 menit	Materi: 2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design. United States of America: Independently published.</i>	5%
11	Mahasiswa melaksanakan magang di perusahaan	Mahasiswa mampu menganalisa dan mendesain UI/UX sesuai kebutuhan area kerja	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Luring 3 x 40 menit		Materi: 2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design. United States of America: Independently published.</i>	5%

12	Mahasiswa melaksanakan monitoring dan evaluasi magang di perusahaan	Mahasiswa mampu menganalisa dan mendesain UI/UX sesuai kebutuhan area kerja	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring 3 x 40 menit		Materi: 2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design. United States of America: Independently published.</i>	10%
13	Mahasiswa melaksanakan magang di perusahaan	Mahasiswa mampu menganalisa dan mendesain UI/UX sesuai kebutuhan area kerja	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Luring 3 x 40 menit		Materi: 2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design. United States of America: Independently published.</i>	5%

14	Mahasiswa melaksanakan magang di perusahaan	Mahasiswa mampu menganalisa dan mendesain UI/UX sesuai kebutuhan area kerja	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Luring 3 x 40 menit		Materi: 2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design. United States of America: Independently published.</i>	5%
15	Mahasiswa melaksanakan magang di perusahaan	Mahasiswa mampu menganalisa dan mendesain UI/UX sesuai kebutuhan area kerja	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring 3 x 40 menit		Materi: 2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design. United States of America: Independently published.</i>	5%

16	Mahasiswa menyusun Laporan Akhir Kegiatan Magang	Mahasiswa mampu mempresentasikan UI/UX Researcher Report dalam Laporan Akhir Magang	Kriteria: Rubrik holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring 3 x 40 menit		Materi: 2] Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd. Pustaka: [1] Deacon, P. B. (2020). <i>UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design.</i> United States of America: Independently published.	10%
----	--	---	--	------------------------	--	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	12.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	37.5%
		100%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Koordinator Program Studi S1
Bisnis Digital



HUJJATULLAH
FAZLURRAHMAN
NIDN 0723108603

UPM Program Studi S1 Bisnis
Digital



NIDN 0029109601

File PDF ini digenerate pada tanggal 24 Januari 2026 Jam 01:42 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

