

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Teknik Program Studi S1 Sistem Informasi					Kode Dokumen																																																																																																					
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																											
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																					
UI/UX	5720103145	Mata Kuliah Wajib Program	T=3	P=0	ECTS=4.77	23 Januari 2026																																																																																																					
OTORISASI	Pengembang RPS Studi	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi																																																																																																								
	Berlian Maulidya Izzati, S.Kom. M.Kom.	Berlian Maulidya Izzati, S.Kom. M.Kom.	I KADEK DWI NURYANA																																																																																																								
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																										
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																										
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-9	Mampu memahami, mengidentifikasi, menganalisis, menerapkan konsep UI/UX, metodologi, dan bahasa pemrograman dan membangun perangkat lunak sistem informasi untuk mendukung inovasi digital																																																																																																										
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																											
CPMK - 1	Mampu memahami konsep dan prinsip penerapan UI/UX																																																																																																										
CPMK - 2	Mampu memahami dan menerapkan proses perancangan UI																																																																																																										
CPMK - 3	Mampu membuat prototyping berdasarkan studi kasus																																																																																																										
CPMK - 4	Mampu memahami dan menerapkan tahapan dari user research																																																																																																										
Matrik CPL - CPMK																																																																																																											
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-3</th> <th>CPL-9</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </tbody> </table>						CPMK	CPL-3	CPL-9	CPMK-1	✓		CPMK-2	✓		CPMK-3		✓	CPMK-4		✓																																																																																						
CPMK	CPL-3	CPL-9																																																																																																									
CPMK-1	✓																																																																																																										
CPMK-2	✓																																																																																																										
CPMK-3		✓																																																																																																									
CPMK-4		✓																																																																																																									
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																											
	<table border="1"> <thead> <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> </thead> <tbody> <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> <tr> <td>CPMK-4</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> </tbody> </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-4									✓	✓						
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-4									✓	✓																																																																																																	
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini berfokus pada perancangan desain antarmuka pengguna (UI) yang tidak terlepas dari aspek pengalaman pengguna (UX). Mahasiswa akan mempelajari bagaimana membuat sebuah desain yang tidak hanya menarik namun juga fungsional bagi penggunanya. Tujuan dari mata kuliah ini adalah meningkatkan pemahaman terkait dasar UI/UX, mengembangkan keterampilan desain antarmuka, menerapkan metode pembuatan desain yang berfokus pada pengguna serta meningkatkan kemampuan problem solving. Hasil akhir dari mata kuliah ini maka harapannya mahasiswa mampu merancang antarmuka pengguna yang efektif, melakukan riset dan analisa pengguna, mengembangkan prototipe dan melakukan pengujian serta berpikir kritis, kreatif dalam mendesain antarmuka pengguna.																																																																																																										
Pustaka	Utama :																																																																																																										
	- About Face 3, The Essentials of Interaction Design, Alan Cooper (2007) - Designing Interactive Systems, David Benyon (2010); - Handbook of Usability Testing (1994); - The Design of Everyday Things, D. Norman (1988); - www.skilvul.com - Introduction to Design Thinking for UX Beginners: 5 Steps to Creating a Digital Experience That Engages Users with UX Design, UI Design, and User Research. Start Building Your UX Career. (Uijun Park, 2023)																																																																																																										
	Pendukung :																																																																																																										

	1. www.figma.com 2. Google Material Design Guidelines (online) 3. https://www.nngroup.com/						
Dosen Pengampu	Ardhini Warih Utami, S.Kom., M.Kom. Berlian Maulidya Izzati, S.Kom. M.Kom.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Memahami dasar UI / UX	Mahasiswa mampu memahami dasar UI / UX dan tools Figma	Kriteria: Kuis pilihan ganda Bentuk Penilaian : Tes	Ceramah dan diskusi 3x50'		Materi: The Psychopathology of Everyday Things Pustaka: <i>The Design of Everyday Things, D. Norman (1988);</i>	0%
2	Memahami User Goals, mental model dan user types dalam perancangan UI/UX	Mahasiswa mampu memahami User Goals, mental model dan user types dalam perancangan UI/UX	Kriteria: Kuis pilihan ganda Bentuk Penilaian : Tes	Ceramah dan diskusi 3x50'		Materi: Implementation Models and Mental Models Pustaka: <i>About Face 3, The Essentials of Interaction Design, Alan Cooper (2007)</i> Materi: Goal-Directed Design Pustaka: <i>About Face 3, The Essentials of Interaction Design, Alan Cooper (2007)</i>	0%
3	Memahami dan menerapkan proses Desain UX dan Persona	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan proses desain UX dan Persona	Kriteria: UTS pilihan ganda dan Pre-Project (Tugas 1,2,3) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan diskusi 3x50'		Materi: Design Thinking Process Pustaka: www.skilvul.com Materi: The process of human-centred interactive systems design Pustaka: <i>About Face 3, The Essentials of Interaction Design, Alan Cooper (2007)</i>	10%
4	Memahami dan menerapkan userflow dan wireframe	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan userflow dan wireframe	Kriteria: UTS pilihan ganda dan Pre-Project (Tugas 1,2,3) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Ceramah dan diskusi 3x50'		Materi: User Flow dan Wireframe Pustaka: www.skilvul.com Materi: 5 Steps to Design Thinking - User Flow Pustaka: <i>Introduction to Design Thinking for UX Beginners: 5 Steps to Creating a Digital Experience That Engages Users with UX Design, UI Design, and User Research. Start Building Your UX Career. (Ujjun Park, 2023)</i>	10%
5	Memahami dasar-dasar UI design	Mahasiswa mampu memahami dasar-dasar UI design	Kriteria: UTS pilihan ganda Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan diskusi 3x50'		Materi: UI principles Pustaka: https://www.nngroup.com/...	10%
6	Memahami pola dan komponen user interface (1)	Mahasiswa mampu memahami pola dan komponen user interface	Kriteria: Tugas project akhir mata kuliah Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Ceramah dan Diskusi 3x50'		Materi: UI Component Pustaka: Google Material Design Guidelines (online)	10%

7	Memahami pola dan komponen user interface (2)	Memahami pola dan komponen user interface (2)	Kriteria: Tugas project akhir mata kuliah Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Ceramah dan diskusi 3x50'		Materi: UI Component Pustaka: <i>Google Material Design Guidelines (online)</i>	10%
8	UTS	Mahasiswa mampu memahami teori pada materi minggu 3,4 dan 5	Kriteria: UTS pilihan ganda Bentuk Penilaian : Tes			Materi: 5 Steps to Design Thinking Pustaka: <i>Introduction to Design Thinking for UX Beginners: 5 Steps to Creating a Digital Experience That Engages Users with UX Design, UI Design, and User Research. Start Building Your UX Career. (Uijun Park, 2023)</i>	0%
9	Memahami konsep usability	Mahasiswa mampu memahami konsep usability	Kriteria: Tugas project akhir mata kuliah Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan Diskusi 3x50'		Materi: Usability Testing Pustaka: <i>Handbook of Usability Testing (1994);</i>	10%
10	Memahami konsep dan metode dari user research	Memahami konsep dan metode dari user research	Kriteria: Tugas project akhir mata kuliah Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan Diskusi 3x50'		Materi: Understanding Users: Qualitative Research Pustaka: <i>About Face 3, The Essentials of Interaction Design, Alan Cooper (2007)</i>	10%
11	Mempraktekkan desain UI menggunakan tools figma (1)	Mahasiswa mampu mempraktekkan desain UI menggunakan tools figma (1)	Kriteria: Konsultasi progress project akhir oleh kelompok Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Konsultasi dan diskusi 3x50'		Materi: Tools Figma Pustaka: <i>www.figma.com</i>	0%
12	Mempraktekkan desain UI menggunakan tools figma (2)	Mahasiswa mampu mempraktekkan desain UI menggunakan tools figma (2)	Kriteria: Konsultasi progress project akhir oleh kelompok Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Konsultasi dan diskusi 3x50'		Materi: Tools Figma Pustaka: <i>www.figma.com</i>	10%
13	Mempraktekkan desain UI menggunakan tools figma (3)	Mahasiswa mampu mempraktekkan desain UI menggunakan tools figma (3)	Kriteria: Konsultasi progress project akhir oleh kelompok Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Konsultasi dan diskusi 3x50'		Materi: Tools Figma Pustaka: <i>www.figma.com</i>	10%
14	Mempraktekkan desain UI menggunakan tools figma (4)	Mahasiswa mampu mempraktekkan desain UI menggunakan tools figma (4)	Kriteria: Konsultasi progress project akhir oleh kelompok Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Konsultasi dan diskusi 3x50'		Materi: Tools Figma Pustaka: <i>www.figma.com</i>	0%

15	Mempraktekkan desain UI menggunakan tools figma (5)	Mahasiswa mampu mempraktekkan desain UI menggunakan tools figma (5)	Kriteria: Konsultasi progress project akhir oleh kelompok Bentuk Penilaian: Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Konsultasi dan diskusi 3x50'		Materi: Tools Figma Pustaka: www.figma.com	10%
16	UAS	Mahasiswa mampu mempraktekkan penggunaan figma untuk membuat prototype dan melakukan usability testing	Kriteria: Tugas project akhir mata kuliah Bentuk Penilaian: Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi Akhir		Materi: Tools Figma Pustaka: www.figma.com	0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	63.33%
2.	Penilaian Portofolio	18.33%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	8.33%
4.	Tes	10%
		99.99%

Catatan

1. **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 prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **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.
3. **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.
4. **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.
5. **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.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **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.
9. **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.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 27 Maret 2025

Koordinator Program Studi S1
Sistem Informasi

UPM Program Studi S1 Sistem
Informasi



I KADEK DWI NURYANA
NIDN 0014048107



NIDN 0008029505



