



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DISAIN**

**SPT-I/XXX/XXX**

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Disain UI/UX	Tanggal	: 15 Oktober 2024
Kode MK	: SIF212	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2 P (Praktik/Praktikum) : 1	Semester	: 4
Dosen Pengembang RPS,  (Dr. Rufman I. Akbar., MKom)	Koordinator Keilmuan,  (drs. Johannes Siregar. M.Ed., Ph.D)	Kepala Program Studi,  (Chaerul Anwar., Skom., M.T.I)	Dekan  (Danto Sukmajati., S.T., MSc., Ph.D)

<b>NOMOR TUGAS</b>
1
<b>BENTUK TUGAS</b>
Project
<b>JUDUL TUGAS</b>
<i>Analisis Desain UI/UX Website atau Aplikasi Mobile</i>
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>
Menjelaskan perbedaan antara UI dan UX Menjelaskan prinsip-prinsip dasar desain antarmuka dan pengalaman pengguna Mengidentifikasi kebutuhan pengguna melalui user research dan user persona. Merumuskan tujuan bisnis yang relevan dengan desain UI/UX



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DISAIN**

**SPT-I/XXX/XXX**

Issue/Revisi : A0

Membuat wireframe menggunakan alat bantu Mengembangkan prototype interaktif untuk menunjukkan flow desain
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
Mahasiswa diharapkan dapat menganalisis dan mengevaluasi kualitas desain UI/UX dari website atau aplikasi mobile yang ada di pasaran, berdasarkan prinsip-prinsip desain antarmuka dan pengalaman pengguna.
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>
Project Berkelompok
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
Laporan Analisis Desain UI/UX dalam format PDF yang dikumpulkan melalui LMS atau email dosen.
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Kesesuaian dengan pedoman analisis: 30%</li><li>• Ketepatan dan kejelasan analisis: 30%</li><li>• Kreativitas dan kedalaman usulan perbaikan: 20%</li><li>• Format dan struktur laporan: 20%</li></ul>
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>
Sebelum UTS
<b>LAIN-LAIN</b>
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DISAIN**

**SPT-I/XXX/XXX**

Issue/Revisi : A0

<b>NOMOR TUGAS</b>
2
<b>BENTUK TUGAS</b>
Disain UX/UI detail dan prototype
<b>JUDUL TUGAS</b>
<i>Pembuatan Desain UI/UX untuk Aplikasi Fiktif</i>
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>
Menentukan metode evaluasi yang sesuai (heuristic evaluation, usability testing, A/B testing). Mengumpulkan dan menganalisis feedback dari pengguna Menjelaskan peran UI/UX dalam metodologi pengembangan sistem seperti Agile atau Design Thinking Mengelola versi dan iterasi desain sesuai dengan feedback pengguna dan perubahan kebutuhan
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
Mahasiswa diharapkan dapat merancang desain UI/UX untuk sebuah aplikasi fiktif dengan menggunakan prinsip-prinsip desain yang telah dipelajari selama perkuliahan.
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>
Project berkelompok
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
Prototype interaktif dalam format link (Figma, Adobe XD) dan dokumentasi deskriptif dalam format PDF.
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Kesesuaian desain dengan target pengguna dan tujuan aplikasi: 30%</li><li>• Kualitas desain visual dan navigasi: 30%</li></ul>

- Interaktivitas dan kelengkapan prototype: 20%
- Kreativitas dan inovasi desain: 20%

#### JADWAL PELAKSANAAN

Sebelum UAS

#### LAIN-LAIN

1. Tentukan sebuah ide aplikasi fiktif (misalnya aplikasi reservasi restoran, aplikasi pengelolaan keuangan pribadi, atau aplikasi belajar bahasa).
2. Lakukan penelitian sederhana mengenai target pengguna (user persona) dan buat daftar fitur utama yang harus ada dalam aplikasi.
3. Rancang wireframe dan prototype interaktif menggunakan alat bantu desain seperti Figma atau Adobe XD, yang mencakup:
  - o Halaman utama (homepage).
  - o Halaman navigasi (menu, sidebar, atau tab).
  - o Halaman profil pengguna.
  - o Halaman detail fitur utama (misalnya halaman transaksi untuk aplikasi keuangan).
4. Buat dokumentasi singkat (3-5 halaman) yang menjelaskan:
  - o Deskripsi ide aplikasi dan target pengguna.
  - o Alur navigasi dan logika desain.
  - o Pilihan komponen UI dan warna yang digunakan.
  - o Screenshot atau link ke prototype interaktif.

#### DAFTAR RUJUKAN