

UI/UX DESIGN - 0521

SKS : 3

Kelas : UIX.17.4B.07.A

Dosen : Destiana Putri (DTP)

Nip : 202509127

Berita Acara Pengajaran

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP	MONEV
1	504-B2	2025-09-25 17:30-19:30 Masuk: 17:31:39 - 19:20:06	1. Definisi UI 2. Karakteristik UI 3. Definisi UX 4. Faktor yang mempengaruhi UX UI-UX Design	Media pembelajaran tambahan: Figma Rangkuman Materi: PERTEMUAN 1 Pengenalan UI/UX Design 1. Pengenalan UI/UX Design 2. Penjelasan Sistem Perkuliahan 3. Karakteristik UI/UX 4. Faktor yang mempengaruhi UX 5. Tugas Pertemuan 1 Rangkuman Apa itu User Interface? User Interface adalah tampilan visual sebuah produk yang menjembatani sistem dengan pengguna (user). Tampilan UI dapat berupa bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. Secara sederhana, UI adalah bagaimana tampilan sebuah produk dilihat oleh pengguna. “User Interface yang baik ialah UI yang tidak memerlukan pelatihan dalam pengoperasiannya, efisien dan user friendly”. Apa itu User Experience? User Experience (UX) adalah cara mengungkapkan atau meluapkan perasaan pengguna ketika telah berhadapan dengan sebuah system atau aplikasi. Hal ini juga meliputi persepsi pengguna mengenai kepraktisan dalam menggunakan sebuah perangkat lunak seperti kemudahan penggunaan yang intinya subyektif dari para pengguna. Sifatnya dinamis sesuai	Memenuhi

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP	MONEV
				<p>perkembangan zaman. Penjelasan Sistem Perkuliahan. 1. Kelompok sudah ditentukan pada minggu ke-1. Jumlah orang dalam satu kelompok disesuaikan dengan jumlah mahasiswa di kelas. (3-5 Mahasiswa) 2. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah Projek dimana tidak ada pelaksanaan UTS dan UAS 3. Tugas Projek yaitu membuat prototipe dengan rancangan antarmuka sesuai kaidah UI/UX di presentasikan pada minggu ke-11 s/d minggu ke-15. 4. Dokumen pendukung dapat di akses : https://s.id/uiuxdokumenBSI Karakteristik User Interface • Jelas dan Ringkas • Desain Responsive • Informasi Terstruktur • Konsisten • Kontras Warna Yang Baik • Intuitif Tugas Pertemuan 1</p>	
2	602-B2	2025-10-07 19:30-21:30 Masuk: 19:31:24 - 21:20:05	1. Dasar-dasar UI 2. Poin penting dalam desain UI UI-UX Design	<p>Pengenalan UI/UX Design 1. UI Fundamentals 2. Dasar-Dasar UI 3. Poin Penting dalam desain UI Rangkuman 1. Desain Dasar Prinsip-prinsip desain termasuk keseimbangan, tatanan, proporsi, dan kontras untuk menciptakan tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami. 2 Elemen Elemen-elemen seperti tombol, ikon, dan bidang teks memainkan peran kunci dalam penyusunan antarmuka pengguna yang efektif. 3 Pattern Polanya membantu menciptakan pengalaman pengguna yang konsisten dan mudah dipahami di seluruh platform produk digital. Cth: https://ui-patterns.com/patterns Poin</p>	Memenuhi

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP	MONEV
				<p>Penting Dalam Desain UI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Visual Hirarki 2. Warna 3. Kategori Warna 4. Color Scheme 5. Warna antar muka Pengguna (UI Colors) 6. Typography 7. Elemen Typography 8. Font Size dan Font Weight 9. Line Leght dan Allignment 10. Icon dan Ilustrasi Animasi 	
3	504-B2	<p>2025-10-09 17:30-19:30</p> <p>Masuk: 17:40:12 - 19:26:35</p>	<p>Penjelasan Project Akhir dan UI Guidelines UI-UX Design</p>	<p>Pengenalan UI/UX Design</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. UI Guidelines 2. Pengertian Ui Guidelines 3. Keuntungan Ui Guidelines 4. Kapan Harus membuat UI Guidlines Rangkuman Apa itu UI Guideline? Sebuah dokumen yang berisi aturan aturan dalam mendesain suatu produk digital Tujuan : menjaga konsistensi elemen elemen dari sebuah produk digital UI Guideline bisa dikatakan sebagai Single Source of Truth atau sebuah pedoman 1. Konsistensi Terjaga Konsistensi cukup penting dalam sebuah produk digital. Karena dengan konsistensi, user akan lebih mudah untuk mengenali sebuah elemen 2. Workflow atau kinerja menjadi lebih cepat Semua sudah terdokumentasikan secara jelas, sehingga cukup mengikuti aturan nya saja 	Memenuhi
4	504-B2	<p>2025-10-16 17:30-19:30</p> <p>Masuk: 17:31:15 - 19:22:59</p>	<p>Penjelasan UX Design Process, Empathize, Define (User Persona) UI-UX Design</p>	<p>Pengenalan UI/UX Design</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. UX Design Process 2. Empathize dan Define 3. Design Thingking 4. Tahapan Design Thingking 5. Problen Statment <p>Rangkuman Pendekatan atau metode pemecahan masalah baik secara kognitif, kreatif, maupun praktis untuk menjawab kebutuhan manusia sebagai pengguna”, Karakteristik</p>	Memenuhi

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP	MONEV
				Design Thinking: 1. Berbasis Solusi atau People Centered 2. Hands-On 3. Highly Creative 4. Iterative Proses penemuan data atau insight (wawasan) masalah dan tentang pengguna. • mengetahui tentang ruang permasalahan, • menyusun masalah-masalah yang harus dipecahkan di sisi bisnis dan sisi pengguna, • mengumpulkan bukti-bukti serta arahan untuk melakukan proses selanjutnya sesuai urutan UX process.	
5	504-B2	2025-10-23 17:30-19:30 Masuk: 17:31:05 - 19:25:47	Penjelasan Ideate dan User Flow UI-UX Design	<p>PERTEMUAN 5 Pengenalan UI/UX Design</p> <p>1. Ideate & User Flow 2. Pengertian Ideate 3. Penggunaan Crazy-8s 4. User Flow 5. Jenis-Jenis User Flow Rangkuman</p> <p>Proses menghasilkan serangkaian gagasan berdasarkan topik tertentu(masalah yang sudah ditentukan pada tahap define) Poinnya: Berdasar Problem Statement---How Might We Melakukan Ideasi dari HMW yang sudah dibuat Brainsorming dibutuhkan oleh tim desain untuk merancang solusi dari How Might We Question yang sudah dilakukan. Team yang terlibat UI/UX Designer, Developer, Project Manager, dll</p> <p>User Flow Diagram langkah-langkah yang harus dilakukan user untuk menyelesaikan sebuah task</p> <p>Poin: 1. Hasil interview tentang kebiasaan user dalam melakukan aktivitasnya 2. Hasil kompetitor analisis dari sebuah aplikasi atau produk</p>	Memenuhi

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP	MONEV
				3. Alur bisnis dari sebuah instansi/perusahaan	
6	504-B2	2025-10-30 17:30-19:30 Masuk: 17:31:27 - 19:33:10	Penjelasan Wireframe dan Prototipe UI-UX Design	<p>PERTEMUAN 6 Wireframe & Prototipe</p> <p>1. Pengguna Wireframe</p> <p>2. Proses Sederhana Membuat Wireframe</p> <p>3. Pembuatan sketsa</p> <p>4. Mockup</p> <p>5. Tahapan Design Thinking</p> <p>6. Prototype</p> <p>7. Tugas Harian</p> <p>Rangkuman : Wireframe</p> <p>1. Memberikan gambaran layout umum dari website atau aplikasi</p> <p>2. Membangun kepercayaan kepada user dan stakeholder</p> <p>3. Menghemat biaya dan waktu pengerjaan Mockup</p> <p>1. Menemukan error</p> <p>2. Menyampaikan ide kepada anggota tim desainer</p> <p>3. Implementasi desain</p> <p>4. Perspektif terhadap user</p> <p>5. Mengorganisir detail dari suatu proyek</p> <p>Prototype</p> <p>1. Dapat diklik dan merespons</p> <p>2. Komunikasi yang efektif</p> <p>3. Menemukan masalah di tahap awal</p>	Memenuhi
7	504-B2	2025-11-06 17:30-19:30 Masuk: 17:34:01 - 19:35:28	Penjelasan User Research UI-UX Design	<p>Pertemuan 7</p> <p>1. User Research</p> <p>2. Apa itu User Research</p> <p>3. Manfaat User Research</p> <p>4. Metode User Research (Kualitatif & Kuantitatif)</p> <p>5. Eksperimen User Research (Card Sorting, A/B Testing, dll.)</p> <p>6. UX Research Plan</p> <p>7. Tugas Minggu ke-7</p> <p>Rangkuman :</p> <p>1. User Research : Langkah yang dilakukan untuk memahami perilaku, kebutuhan, dan motif user dalam kondisi/tujuan tertentu. - Bertujuan untuk Meningkatkan User Experience (UX) dan Mengurangi Risiko Pengembangan Produk Gagal. - Metode Kualitatif: Riset yang berbasis jawaban</p>	Memenuhi

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP	MONEV
				<p>verbal, seperti In-Depth Interview, Observasi, dan Focus Group Discussion. - Metode Kuantitatif: Riset yang berbasis angka atau grafik statistik, seperti Survey, Kuisioner, Data Analitis. 2. Eksperimen - Card Sorting: Menguji hierarki menu yang disusun pengguna menggunakan secarik kertas. - A/B Testing: Menggunakan 2 opsi desain (A & B) di production site untuk melihat impression/conversion rate tertinggi. 3. Tugas - Mahasiswa membuat dokumen UX Research Plan yang sesuai dengan proyek akhir mereka. - Dokumen ini digunakan sebagai acuan atau panduan dalam pelaksanaan UX Research.</p>	
8	504-B2	2025-11-20 17:30-19:30 Masuk: 17:31:17 - 19:26:55	Review dan Penilaian Tengah Semester	Review dan Quiz	Memenuhi
9	504-B2	2025-11-20 17:30-19:30 Masuk: 17:31:17 - 19:26:55	Penjelasan Usability Testing UI-UX Design	<p>Pertemuan 9 membahas mengenai 1. Usability Testing 2. Usability Metric 3. Macam-macam Usability Metric 4. Tahapan Design Thinking 5. User Testing, Metode User Testing Kegunaan, dan 6. Teknik Pengukuran User Testing Rangkuman : - Mahasiswa membuat dokumen User testing yang sesuai dengan proyek akhir mereka. - Dokumen ini digunakan sebagai acuan atau panduan dalam pelaksanaan testing terhadap projek masing-masing</p>	Memenuhi

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP	MONEV
10	504-B2	2025-11-27 17:30-19:30 Masuk: 17:31:41 tidak absen keluar	Penjelasan Tren UI/UX dan Karir dibidang UI/UX UI-UX Design	Pada pertemuan ini membahas mengenai Tren UI/UX Utama seperti; 1. Motion Design : Membuat aplikasi dinamis, menarik, dan memberi pengalaman mulus (micro-interaction). 2. Emotional Design : Memberi feedback ke user seputar aktivitasnya (misalnya, ucapan selamat atas tercapainya tujuan menabung). 3. Scrollytelling : Mengontrol konten yang ditampilkan secara naratif saat scrolling untuk meningkatkan engagement. 4. Data Storytelling : Menampilkan data rekam jejak user secara naratif dan efektif agar lebih mudah dimengerti. 5. Tren Lainnya: Sinkronisasi perangkat , Personalisasi , Dark theme , dan Elemen 3D.	Memenuhi
11	504-B2	2025-12-04 17:30-19:30 Masuk: 17:31:11 - 19:20:07	Mahasiswa secara berkelompok membuat UI/UX design dan dipresentasikan UI-UX Design	Perkuliahan pada pertemuan ini difokuskan untuk mengecek tugas dan progres masing-masing kelompok terkait Project Kelompok UI/UX Design. Setiap kelompok diminta menjelaskan perkembangan hasil pengerjaan proyek, kendala yang dihadapi, serta rencana penyelesaian pada pertemuan berikutnya untuk di presentasikan diminggu berikutnya. Dosen memberikan arahan, koreksi, serta umpan balik untuk memastikan setiap kelompok berada pada jalur yang tepat sesuai tujuan pembelajaran.	Memenuhi
12	504-B2	2025-12-11 17:30-19:30 Masuk: 17:31:52	Mahasiswa secara berkelompok membuat UI/UX design dan dipresentasikan UI-UX Design	Perkuliahan pada pertemuan ini belum dilakukan presentasi masih difokuskan untuk mengecek tugas dan progres masing-masing kelompok terkait Project	Memenuhi

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP	MONEV
		tidak absen keluar		Kelompok UI/UX Design. Setiap kelompok diminta menjelaskan perkembangan hasil pengerjaan proyek, kendala yang dihadapi, serta rencana penyelesaian pada pertemuan berikutnya untuk di presentasikan diminggu berikutnya baik dalam bentuk Laporan maupun project Prototype dalam Aplikasi Figma. Dosen memberikan arahan, koreksi, serta umpan balik untuk memastikan setiap kelompok berada pada jalur yang tepat sesuai tujuan pembelajaran.	
13	504-B2	2026-01-08 17:30-19:30 Masuk: 17:31:44 - 19:20:08	Mahasiswa secara berkelompok membuat UI/UX design dan dipresentasikan UI-UX Design	Perkuliahan pada pertemuan ini dilakukan presentasi Projek kelompok dari masing-masing kelompok terkait Project Akhir UI/UX Design. Setiap kelompok diminta memaparkan, menjelaskan serta menampilkan Prototype dari Aplikasi Figma, serta ditanyakan kendala yang dihadapi, dan diminta mempertanggungjawabkan semua isi Laporan maupun project Prototype nya. Dosen memberikan arahan, koreksi, serta umpan balik untuk memastikan setiap kelompok berada pada jalur yang tepat sesuai tujuan pembelajaran. yang mempresentasikan pada minggu ini adalah kelompok 3 dengan judul: Perancangan dan Pengembangan Sistem Toko Percetakan Berbasis Digital Menggunakan Design Thinking	Memenuhi
14	503-B2	2026-01-13 19:30-21:30 Masuk:	Mahasiswa secara berkelompok membuat UI/UX design dan	Perkuliahan pada pertemuan ini dilakukan presentasi Projek kelompok dari masing-masing kelompok	Memenuhi

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP	MONEV
		19:40:45 - 21:21:04	dipresentasikan UI-UX Design	terkait Project Akhir UI/UX Design. Setiap kelompok diminta memaparkan, menjelaskan serta menampilkan Prototype dari Aplikasi Figma, serta ditanyakan kendala yang dihadapi, dan diminta mempertanggungjawabkan semua isi Laporan maupun project Prototype nya. Dosen memberikan arahan, koreksi, serta umpan balik untuk memastikan setiap kelompok berada pada jalur yang tepat sesuai tujuan pembelajaran. Presentasi dengan judul Web rental mobil sederhana.	
15	504- B2	2026-01- 15 17:30- 19:30 Masuk: 17:34:19 - 19:40:17	Mahasiswa secara berkelompok membuat UI/UX design dan dipresentasikan UI-UX Design	Perkuliahan pada pertemuan ini dilakukan presentasi Projek kelompok dari masing-masing kelompok terkait Project Akhir UI/UX Design. Setiap kelompok diminta memaparkan, menjelaskan serta menampilkan Prototype dari Aplikasi Figma, serta ditanyakan kendala yang dihadapi, dan diminta mempertanggungjawabkan semua isi Laporan maupun project Prototype nya. Dosen memberikan arahan, koreksi, serta umpan balik untuk memastikan setiap kelompok berada pada jalur yang tepat sesuai tujuan pembelajaran.	Memenuhi
16	503- B2	2026-01- 13 19:30- 21:30 Masuk: 19:40:45 - 21:21:04	Penilaian Akhir Tugas Project Kelompok	Penilaian Akhir Semester	Memenuhi

Presensi Kehadiran

#	Nim	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Total
1	17235007	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15
2	17235008	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
3	17235010	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	10
4	17235014	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
5	17235027	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
6	17235028	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	11
7	17235034	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
8	17235035	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13
9	17235039	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	12
10	17235045	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14
11	17235047	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
12	17235061	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
13	17235063	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	13
14	17235067	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	8
15	17235071	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14
16	17235072	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
17	17235076	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	12
18	17235079	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11
19	17235080	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	12
20	17235082	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14
21	17235085	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
22	17235093	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14
23	17235094	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	13
Total Kehadiran Harian		20	12	18	13	19	21	15	23	10	21	21	20	20	17	20	23	-

*Data Presensi diambil berdasarkan laman Elearning

Penilaian

#	Nim	Nama	Presensi	Tugas	UTS	UAS	Grade Akhir
1	17235007	TAQWINI	0	0	0	0	B
2	17235008	KRISNA MAHENDRA	0	0	0	0	A
3	17235010	KHABIB TRI ANGGARA	0	0	0	0	B
4	17235014	HULLIO KAISAR LEISINA	0	0	0	0	A
5	17235027	SUPRIANTO	0	0	0	0	B
6	17235028	LUKMAN HAKIM	0	0	0	0	B
7	17235034	FARDAN RIFADI ILMU	0	0	0	0	A
8	17235035	YUDISTIRA PRATAMA	0	0	0	0	B
9	17235039	DANA MAULANA FAZRI	0	0	0	0	B
10	17235045	FIRMANSYAH	0	0	0	0	B
11	17235047	KHOERUDDIN	0	0	0	0	B
12	17235061	BERNADUS BOLI GERODA	0	0	0	0	A
13	17235063	FAISAL FAROBI AHMAD	0	0	0	0	A
14	17235067	DICKY RISDIYANTO	0	0	0	0	D
15	17235071	RAHMAD SYUKUR GEA	0	0	0	0	D
16	17235072	MUHAMMAD FADLI P	0	0	0	0	B
17	17235076	KHOIRUL YUDI LAKSONO	0	0	0	0	A
18	17235079	AZIZAH	0	0	0	0	A
19	17235080	RISKI RUDIANSAH	0	0	0	0	B
20	17235082	ABDUL HADI	0	0	0	0	A
21	17235085	AGUNG PRASETYO	0	0	0	0	A
22	17235093	FARHAN HIDAYAT	0	0	0	0	A
23	17235094	ARYANSAH	0	0	0	0	B