

UI/UX DESIGN - 0521

SKS : 3 | Kelas: UIX.19.2E.30

Dosen : 201309497 - EMD

Berita Acara Pengajaran

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP
1	304-P1	2026-04-10 13:20-15:50 Masuk: 13:22:28 - 15:50:59	1. Definisi UI 2. Karakteristik UI 3. Definisi UX 4. Faktor yang mempengaruhi UX UI-UX Design	Materi membahas konsep dasar UI sebagai tampilan visual yang menghubungkan pengguna dengan sistem dan UX sebagai pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi. Selain itu dijelaskan karakteristik UI yang baik (jelas, responsif, konsisten, intuitif) serta tujuh faktor UX menurut Peter Morville, yaitu Usable, Useful, Desirable, Findable, Accessible, Credible, dan Valuable, sebagai pedoman dalam merancang aplikasi yang mudah digunakan dan memberikan pengalaman terbaik bagi pengguna.
2	B-P1	2026-04-13 12:30-15:00 Masuk: 12:40:27 - 14:57:24	1. Dasar-dasar UI 2. Poin penting dalam desain UI UI-UX Design	Materi membahas dasar-dasar perancangan User Interface (UI) dengan menekankan pentingnya visual hierarchy, pemilihan warna dan skema warna, tipografi, penggunaan ikon yang konsisten, serta ilustrasi dan animasi sebagai pendukung pengalaman pengguna. Selain itu, dijelaskan prinsip desain yang memperhatikan keterbacaan, aksesibilitas, konsistensi, dan interaktivitas agar antarmuka lebih efektif dan mudah dipahami.
3	304-P1	2026-04-17 13:20-15:50 Masuk: 13:24:04 - 14:54:24	Penjelasan Project Akhir dan UI Guidelines UI-UX Design	Materi menjelaskan proses Empathize untuk menggali kebutuhan dan permasalahan pengguna melalui riset, observasi, dan pengumpulan data. Selanjutnya, pada tahap Define, informasi yang diperoleh dianalisis untuk menyusun User Persona, Problem Statement, dan How Might We (HMW) sehingga menghasilkan rumusan

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP
				masalah yang jelas sebagai dasar pengembangan solusi desain.
4	304-P1	2026-04-24 13:20-15:50 Masuk: 13:24:16 - 15:41:18	Penjelasan UX Design Process, Empathize, Define (User Persona) UI-UX Design	Materi membahas tahapan Empathize untuk menggali kebutuhan dan permasalahan pengguna melalui berbagai metode riset, serta tahapan Define untuk merumuskan masalah secara jelas menggunakan User Persona, Pain Point, Problem Statement, dan How Might We sehingga solusi yang dirancang lebih tepat sasaran dan berpusat pada pengguna.
5	B-P1	2026-04-27 12:30-15:00 Masuk: 13:06:38 - 14:50:23	Penjelasan Ideate dan User Flow UI-UX Design	Materi membahas tahap Ideate dalam Design Thinking, yaitu menghasilkan dan memilih solusi terbaik melalui brainstorming, Affinity Diagram, prioritas ide, dan Crazy-8's. Selain itu, dibahas User Flow sebagai diagram yang menggambarkan langkah-langkah pengguna saat menggunakan aplikasi sehingga alur sistem menjadi lebih jelas sebelum proses desain dan pengembangan dilakukan.
6	307-P1	2026-05-06 10:00-12:30 Masuk: 10:01:46 - 14:56:20	Penjelasan Wireframe dan Prototipe UI-UX Design	Materi membahas Usability Testing, yaitu proses menguji desain aplikasi secara langsung kepada pengguna untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, efektivitas, dan kepuasan pengguna. Hasil pengujian digunakan sebagai dasar evaluasi dan perbaikan desain agar aplikasi lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.
7	307-P1	2026-05-13 10:00-12:30 Masuk: 10:01:13 - 14:59:12	Penjelasan User Research UI-UX Design	Materi membahas konsep User Research untuk memahami kebutuhan dan perilaku pengguna melalui berbagai metode seperti wawancara, survei, dan eksperimen. Selain itu, mahasiswa mempelajari tahapan penyusunan UX Research Plan sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan riset pengguna guna menghasilkan desain antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP
8	307-P1	2026-05-20 10:00-12:30 Masuk: 10:00:00 - 12:30:00	UTS	UTS
9	307-P1	2026-06-03 10:00-12:30 Masuk: 10:04:45 - 12:28:28	Penjelasan Usability Testing UI-UX Design	Materi berfokus pada pelaksanaan Presentasi Project Akhir, meliputi penyampaian prototipe UI/UX, penjelasan proses perancangan antarmuka, demonstrasi fitur aplikasi, serta evaluasi dan umpan balik terhadap hasil proyek yang telah dikerjakan secara berkelompok.
10	307-P1	2026-06-10 10:00-12:30 Masuk: 10:02:40 - 12:36:43	Penjelasan Tren UI/UX dan Karir dibidang UI/UX UI-UX Design	Materi membahas tren terbaru dalam UI/UX, seperti motion design, emotional design, scrollytelling, data storytelling, serta peluang karier di bidang UI/UX beserta tugas dan tanggung jawab setiap profesi dalam proses pengembangan produk digital.
11	C-P1	2026-06-11 12:30-15:00 Masuk: 12:57:52 - 14:50:20	Mahasiswa secara berkelompok membuat UI/UX design dan dipresentasikan UI-UX Design	Materi berfokus pada presentasi proyek akhir berupa prototipe antarmuka aplikasi berbasis UI/UX, yang menampilkan hasil perancangan, penerapan prinsip desain antarmuka, serta kemampuan mahasiswa dalam menyampaikan dan mempertanggungjawabkan hasil proyek secara kelompok.
12	307-P1	2026-06-17 10:00-12:30 Masuk: 10:01:44 - 12:27:27	Mahasiswa secara berkelompok membuat UI/UX design dan dipresentasikan UI-UX Design	Materi berfokus pada presentasi proyek akhir berupa prototipe antarmuka aplikasi berbasis UI/UX, yang menampilkan hasil perancangan, penerapan prinsip desain antarmuka, serta kemampuan mahasiswa dalam menyampaikan dan mempertanggungjawabkan hasil proyek secara kelompok.
13	307-P1	2026-06-24 10:00-12:30 Masuk: 10:11:07 - 12:25:03	Mahasiswa secara berkelompok membuat UI/UX design dan dipresentasikan UI-UX Design	Materi berfokus pada presentasi proyek akhir berupa prototipe antarmuka aplikasi berbasis UI/UX, yang menampilkan hasil perancangan, penerapan prinsip desain antarmuka, serta kemampuan mahasiswa dalam

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP
				menyampaikan dan mempertanggungjawabkan hasil proyek secara kelompok.
14	307-P1	2026-07-01 10:00-12:30 Masuk: 10:08:30 - 12:17:10	Mahasiswa secara berkelompok membuat UI/UX design dan dipresentasikan UI-UX Design	Materi berfokus pada presentasi proyek akhir berupa prototipe antarmuka aplikasi berbasis UI/UX, yang menampilkan hasil perancangan, penerapan prinsip desain antarmuka, serta kemampuan mahasiswa dalam menyampaikan dan mempertanggungjawabkan hasil proyek secara kelompok.
15	307-P1	2026-07-08 10:00-12:30 Masuk: 10:24:55 - 12:30:37	Mahasiswa secara berkelompok membuat UI/UX design dan dipresentasikan UI-UX Design	Materi berfokus pada presentasi proyek akhir berupa prototipe antarmuka aplikasi berbasis UI/UX, yang menampilkan hasil perancangan, penerapan prinsip desain antarmuka, serta kemampuan mahasiswa dalam menyampaikan dan mempertanggungjawabkan hasil proyek secara kelompok.
16	307-P1	2026-05-20 10:00-12:30 Masuk: 10:00:00 - 12:30:00	UAS	UAS

[illegible]

No	Nim	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Total
5	19252232	DAVA FEBRIAN	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
6	19252369	DOMINGGUS PRIMUS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	19252410	DEDY PUTRA	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
8	19252420	JESMI NOVITA SARI	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	2
9	19252501	MOHAMMAD RIFKY DWI SURYAWAN	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
10	19252510	ADILAH FADHLIANI	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
11	19252559	FERA AZMI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
12	19252573	YUVITRI WULAN DARI	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	19252595	RAFA AZRIKA AULIA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16
14	19252617	SYARIF MUHAMAD RENO	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	12
15	19252668	AMNAH	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	11
Total Kehadiran Harian			11	11	7	8	8	9	11	12	11	13	12	11	12	13	11	12	-

Penilaian

No	Nim	Nama	Presensi	Tugas	UTS	UAS	Grade Akhir
1	19250518	SISILIA FASYA SAPUTRI	0	0	0	0	A
2	19251943	MUHAMMAD IQBAL SETIYONO	0	0	0	0	A

No	Nim	Nama	Presensi	Tugas	UTS	UAS	Grade Akhir
3	19252196	NADILA SYIFA SYAUQIYA	0	0	0	0	A
4	19252213	ELISABET FELISIA	0	0	0	0	A
5	19252232	DAVA FEBRIAN	0	0	0	0	A
6	19252369	DOMINGGUS PRIMUS	0	0	0	0	E
7	19252410	DEDY PUTRA	0	0	0	0	A
8	19252420	JESMI NOVITA SARI	0	0	0	0	E
9	19252501	MOHAMMAD RIFKY DWI SURYAWAN	0	0	0	0	A
10	19252510	ADILAH FADHLIANI	0	0	0	0	A
11	19252559	FERA AZMI	0	0	0	0	A
12	19252573	YUVITRI WULAN DARI	0	0	0	0	E
13	19252595	RAFA AZRIKA AULIA	0	0	0	0	A
14	19252617	SYARIF MUHAMAD RENO	0	0	0	0	A
15	19252668	AMNAH	0	0	0	0	A