

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER DESAIN UI/UX



**Oleh
Hario Jati Setyadi, S.Kom., M.Kom**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PROGAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MULAWARMAN
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

Revisi Ke - : 3
Mata Kuliah : Desain UI/UX
Kode Mata Kuliah : 19150352P016
SKS : 3
Semester : Genap (Pilihan)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik
Perguruan Tinggi : Universitas Mulawarman
Dosen Penyusun / Pengampu : Hario Jati Setyadi, S.Kom., M.Kom.

Menyetujui,
Koordinator Prodi Sistem Informasi.



Islamiyah, S.Kom., M.Kom
NIP. 198701162015042001

Samarinda, 18 Mei 2022

Penyusun,
Dosen Pengampu,



Hario Jati Setyadi, S.Kom., M.Kom
NIP. 198612182019031007

Mengesahkan,
a.n Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni,



Dr. Ir. Tamrin, S.T., M.T., IPU.
NIP. 197002272000121001

SILABUS MATA KULIAH

Perguruan Tinggi	: Universitas Mulawarman
Fakultas	: Teknik
Jurusan / Program Studi	: Sistem Informasi
Mata Kuliah	: Desain UI/UX
Kode Mata Kuliah	: 19150352P016
SKS	: 3
Semester	: Pilihan Genap
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	● CPL-01 Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi. ● CPL-03 Mampu memahami dan menggunakan berbagai metodologi pengembangan sistem beserta alat pemodelan sistem dan menganalisa kebutuhan pengguna dalam membangun sistem informasi untuk mencapai tujuan organisasi.
Aspek Sikap	● Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius. ● Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika; ● Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa. ● Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila ● Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. ● Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik. ● Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan. ● Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.

Aspek Keterampilan Umum	: ● Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya. ● Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur. ● Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data. ● Mampu melakukan analisis & desain dengan menggunakan kaidah rekayasa software dan hardware serta algoritma dengan cara menggunakan tools dan dapat menunjukkan hasil dan kondisi yang maksimal untuk aplikasi bisnis. ● Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
Aspek Keterampilan Khusus	: ● Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEKS pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi. ● Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural. ● Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok.
Pengetahuan Umum	: ● Menguasai prinsip dan teknik penyelesaian permasalahan dengan menggunakan: kalkulus, matriks, statistika, aproksimasi, optimasi liner, pemodelan dan simulasi; ● Menguasai prinsip-prinsip pembuatan suatu algoritma dan berbagai macam konsep bahasa pemrograman;
Profil Lulusan (PL) PIP Unmul yang diintegrasikan	: Mampu mengembangkan teori serta metode/teknik pada domain <i>Management and Governance</i> (MAGO) atau <i>Informatics Concepts</i> (INCO) dengan bertumpu pada studi Hutan Hujan Tropis beserta lingkungannya.

1. Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah ini dirancang untuk membekali mahasiswa S1 Sistem Informasi dengan pemahaman menyeluruh dan keterampilan praktis dalam merancang antarmuka serta pengalaman pengguna produk digital, dimulai dari pengenalan konsep dasar UI dan UX dan kerangka kerja design thinking hingga penerapan *Discovery Stage* melalui riset kualitatif dan kuantitatif, validasi masalah, serta ideation (persona building, user journey mapping, user story) yang kemudian divisualisasikan dalam prototipe *low-fidelity* dan *high-fidelity*. Mahasiswa juga belajar membangun dan menggunakan Design System dan Design Language System, serta menyusun style guide (color scheme, tipografi, UI design principles), sebelum menguji prototipe melalui usability testing dan mengiterasi desain sesuai tahapan UX Design Process (empathize, define, ideate, prototype, test) untuk menghasilkan solusi yang efektif, estetis, dan berorientasi pengguna.

2. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi Sistem Informasi

- **CPL-01** Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi.
- **CPL-03** Mampu memahami dan menggunakan berbagai metodologi pengembangan sistem beserta alat pemodelan sistem dan menganalisa kebutuhan pengguna dalam membangun sistem informasi untuk mencapai tujuan organisasi.

3. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

- **CPMK1.** Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan dan keterkaitan antara *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), serta memberikan gambaran awal mengenai peran keduanya dalam pengembangan produk digital.
- **CPMK2.** Mahasiswa mampu memilih dan menerapkan metode riset (kualitatif dan kuantitatif), menentukan metode yang sesuai untuk studi, serta melakukan pengolahan dan analisis data riset sebagai dasar pengembangan ide.
- **CPMK3.** Mahasiswa mampu merancang dan memproduksi prototipe *low-fidelity* (sketsa, wireframe) dan *high-fidelity* (mockup interaktif) berdasarkan hasil *ideation*, serta mengintegrasikan prinsip-prinsip *User Interface Design*.
- **CPMK4.** Mahasiswa mampu menjelaskan konsep *Design System* dan *Design Language System*, serta mengaplikasikannya dalam pembuatan komponen dan gaya visual menggunakan Figma sesuai dengan *style guide* dan *UI design principles*.
- **CPMK5.** Mahasiswa mampu merancang dan menjalankan *usability testing* pada prototipe, menganalisis hasil pengujian, serta menerapkan perbaikan berkelanjutan mengikuti tahapan *UX Design Process* (*empathize, define, ideate, prototype, test*).

4. Kemampuan Khusus (KK)

Setelah mengikuti mata kuliah Desain UI/UX :

1. Mampu menjelaskan dan memberi gambaran awal tentang apa itu *User Interface* dan *User Experience*.
2. Mampu menjelaskan proses-proses *Discovery Stage* meliputi metode-metode riset, penentuan metode yang akan digunakan pengolahan data.
3. Mampu menjelaskan dan melakukan proses visualisasi data yang sebelumnya di olah pada *ideation* dengan *output* visualisasi *Low Fidelity*.
4. Mampu menjelaskan mengenai penggunaan *Design system* dan Pengenalan *Design Language System*.
5. Mampu penggunaan *tools* desain dalam hal ini *tools* yang digunakan adalah figma.
6. Mampu menjelaskan mengenai *Design style guide* dan *User Interface Design*

Principle.

7. Mampu menjelaskan serta melakukan proses visualisasi tahap *High Fidelity* dari *output ideation stage*.
8. Mampu menjelaskan serta melakukan *testing* pada desain prototype.
9. Mampu menerapkan *User Experience Design Process*.

Pemetaan CPL Prodi Dengan CPMK

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)
CPL-01 Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi.	CPMK1. Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan dan keterkaitan antara <i>User Interface</i> (UI) dan <i>User Experience</i> (UX), serta memberikan gambaran awal mengenai peran keduanya dalam pengembangan produk digital.
	CPMK2. Mahasiswa mampu memilih dan menerapkan metode riset (kualitatif dan kuantitatif), menentukan metode yang sesuai untuk studi, serta melakukan pengolahan dan analisis data riset sebagai dasar pengembangan ide.
CPL-03 Mampu memahami dan menggunakan berbagai metodologi pengembangan sistem beserta alat pemodelan sistem dan menganalisa kebutuhan pengguna dalam membangun sistem informasi untuk mencapai tujuan organisasi.	CPMK3. Mahasiswa mampu merancang dan memproduksi prototipe <i>low-fidelity</i> (sketsa, wireframe) dan <i>high-fidelity</i> (mockup interaktif) berdasarkan hasil <i>ideation</i> , serta mengintegrasikan prinsip-prinsip <i>User Interface Design</i>
	CPMK4. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep <i>Design System</i> dan <i>Design Language System</i> , serta mengaplikasikannya dalam pembuatan komponen dan gaya visual menggunakan Figma sesuai dengan <i>style guide</i> dan <i>UI design principles</i> .
	CPMK5. Mahasiswa mampu merancang dan menjalankan <i>usability testing</i> pada prototipe, menganalisis hasil pengujian, serta menerapkan perbaikan berkelanjutan mengikuti tahapan <i>UX Design Process</i> (<i>empathize, define, ideate, prototype, test</i>).



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Perguruan Tinggi	: Universitas Mulawarman
Fakultas	: Teknik
Jurusan / Program Studi	: Sistem Informasi
Mata Kuliah	: Desain UI/UX
Kode Mata Kuliah	: 19150352P016
Semester	: Pilihan Genap
SKS	: 3 (tiga)
Mata Kuliah Prasyarat	: -
Nama Dosen Pengampu	: Hario Jati Setyadi, S.Kom., M.Kom
Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini dirancang untuk membekali mahasiswa S1 Sistem Informasi dengan pemahaman menyeluruh dan keterampilan praktis dalam merancang antarmuka serta pengalaman pengguna produk digital, dimulai dari pengenalan konsep dasar UI dan UX dan kerangka kerja design thinking hingga penerapan <i>Discovery Stage</i> melalui riset kualitatif dan kuantitatif, validasi masalah, serta ideation (persona building, user journey mapping, user story) yang kemudian divisualisasikan dalam prototipe <i>low-fidelity</i> dan <i>high-fidelity</i> . Mahasiswa juga belajar membangun dan menggunakan Design System dan Design Language System, serta menyusun style guide (color scheme, tipografi, UI design principles), sebelum menguji prototipe melalui usability testing dan mengiterasi desain sesuai tahapan UX Design Process (empathize, define, ideate, prototype, test) untuk menghasilkan solusi yang efektif, estetis, dan berorientasi pengguna
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi SI	: • CPL-01 Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi. • CPL-03 Mampu memahami dan menggunakan berbagai metodologi pengembangan sistem beserta alat pemodelan sistem dan menganalisa kebutuhan pengguna dalam membangun sistem informasi untuk mencapai tujuan organisasi.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	: • CPMK1. Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan dan keterkaitan antara <i>User Interface</i> (UI) dan <i>User Experience</i> (UX), serta memberikan gambaran awal mengenai peran keduanya dalam pengembangan produk digital. • CPMK2. Mahasiswa mampu memilih dan menerapkan metode riset (kualitatif dan kuantitatif), menentukan metode yang sesuai untuk studi, serta melakukan pengolahan dan analisis data riset sebagai dasar pengembangan ide. • CPMK3. Mahasiswa mampu merancang dan memproduksi prototipe <i>low-fidelity</i> (sketsa, wireframe) dan <i>high-fidelity</i> (mockup interaktif) berdasarkan hasil <i>ideation</i>, serta mengintegrasikan prinsip-prinsip <i>User Interface</i>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok.	: 57 /RPS/SI/FT-UNMUL/2022
Tgl. Terbit	: 24/03/2022
No. Revisi	: 3
Halaman	: 8 / 14

Design.

- **CPMK4.** Mahasiswa mampu menjelaskan konsep *Design System* dan *Design Language System*, serta mengaplikasikannya dalam pembuatan komponen dan gaya visual menggunakan Figma sesuai dengan *style guide* dan *UI design principles*.
- **CPMK5.** Mahasiswa mampu merancang dan menjalankan *usability testing* pada prototipe, menganalisis hasil pengujian, serta menerapkan perbaikan berkelanjutan mengikuti tahapan *UX Design Process (empathize, define, ideate, prototype, test)*.

Sumber Referensi

: **Buku**

1. Baenil Huda, Paryono, T., & Fauzi, A. (2021). Teori dan Praktik Desain UI/UX: Studi Kasus Implementasi dengan Metode Design Thinking. Asadel Publisher
2. Huda, B., Paryono, T., & Fauzi, A. (2021). UI/UX Design: Bagi Para Perancang dan Pengembang Produk atau Layanan. Asadel Publisher
3. Jones, C. (2021). UX/UI Design 2022: A Comprehensive UI & UX Guide to Master Web Design and Mobile App Sketches for Beginners and Pros. Independently published
4. Stickdorn, M., Hormess, M. E., Lawrence, A., & Schneider, J. (2018). This is service design doing: Applying service design thinking in the real world. O'Reilly Media
5. Stickdorn, M., Hormess, M. E., Lawrence, A., & Schneider, J. (2018). This is service design methods: A companion to This is service design doing. O'Reilly Media

Artikel Jurnal

1. Aprilianto, R., Setyadi, H. J., & Widagdo, P. P. (2024). Perancangan Ulang UI/UX Pada Website Guruinovatif. id by Hafecs Menggunakan Metode Design Thinking: UI/UX REDESIGN ON THE GURUINOVATIF. ID WEBSITE BY HAFECs USING DESIGN THINKING METHOD. Jurnal Sistem Informasi dan Bisnis Cerdas, 17(1), 11-20
2. Aulia, H., Setyadi, H. J., & Jundillah, M. L. (2024). Perancangan Ulang UI/UX Website E-Learning UNMUL Menggunakan Metode Design Thinking. JITSi: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi, 5(4), 128-133
3. Fadhillah, F., Setyadi, H. J., & Jundillah, M. L. (2024). Perancangan Ulang Desain UI/UX Pada Website E-Surat Fakultas Teknik Universitas Mulawarman Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi (ATASI), 3(2), 62-69
4. Nurpalah, A., Pasha, M. S., Rhamdhan, D. D., Maulana, H., & Rafdhi, A. A. (2021). Effect of UI/UX Designer on Front End. International Journal of Research and Applied Technology (INJURATECH), 1(2), 335-341



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok. : 57/RPS/SI/FT-UNMUL/2022
Tgl. Terbit : 24/03/2022
No. Revisi : 3
Halaman : 9 / 14

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk Pembelajaran	Kriteria (Indikator) Penilaian	Bobot Nilai
1	Mampu menjelaskan dan memberi gambaran awal tentang apa itu User Interface dan User Experience	a. Introducing UI/UX b. Pengenalan Framework Design Process - Design Thinking - UX Process - Lean UX - - Google Design Sprint	Ceramah, Tanya Jawab	Mahasiswa Memahami UI/UX dan Framework dalam design Proses	5%
2	Mampu menjelaskan proses-proses Discovery Stage meliputi metode-metode riset, penentuan metode yang akan digunakan pengolahan data.	a. Pengenalan Discovery Stage dan Problem Validation - User Research 1. Quantitative & Qualitative 2. Behavioral & Attitudinal - Ideation c. 1. Affinity Diagram	Ceramah, Tanya Jawab, Tugas	1) Mahasiswa mampu memahami dan melakukan proses Discovery Stage 2) Mahasiswa mampu memahami dan melakukan Problem Validation	10%



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
 PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok. : 57 /RPS/SI/FT-UNMUL/2022
 Tgl. Terbit : 24/03/2022
 No. Revisi : 3
 Halaman : 10 / 14

3	Mampu menjelaskan mengenai proses ideasi dan pengolahan data yang dilakukan pada tahap discover yang telah di jelaskan sebelumnya	a. Persona Building b. User Journey Mapping c. Write User Story	Ceramah, Tanya Jawab, Tugas	1) Mahasiswa mampu memahami serta membuat User Persona 2) Mahasiswa mampu memahami serta membuat User Journey Mapping 3) Mahasiwa mampu memahami serta membuat user story	10%
4-5	Mampu menjelaskan dan melakukan proses visualisasi data yang sebelumnya di olah pada ideation dengan output visualisasi Low Vidality	a. Information Arcitecture b. Wireframe c. User Flow d. Interaction Design e. Micro Interaction f. Paper Prototyping	Ceramah, Tanya Jawab , Tugas	1) Mahasiwa mampu memahami serta membuat Information Arcitecture 2) Mahasiwa mampu memahami serta membuat Wireframe 3) Mahasiwa mampu memahami serta membuat User Flow 4) Mahasiwa mampu memahami serta membuat Interaction Design 5) Mahasiwa mampu memahami serta membuat Micro Interaction 6) Mahasiwa mampu memahami serta membuat Paper Prototyping	10%



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok. : 57/RPS/SI/FT-UNMUL/2022
Tgl. Terbit : 24/03/2022
No. Revisi : 3
Halaman : 11 / 14

6	Mampu menjelaskan mengenai penggunaan Design system dan Pengenalan Design Language System	a. Design System b. Atomic Design System	Ceramah, Tanya Jawab, Tugas	1. Mahasiswa mampu memahami Design System 2. Mahasiswa mampu memahami mampu Atomic Design System	10%
7	Mampu penggunaan tools desain dalam hal ini tools yang digunakan adalah figma	Introducing to figma: • Tools & Plugin • Why Figma? • File Naming • Grid System	Ceramah, Tanya Jawab, Praktek	Mahasiswa mampu memahami dan membuat interface menggunakan Figma	10%
UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)					
8	Mampu menjelaskan mengenai Design style guide dan User Interface Design Principle	a. UI Design Principle b. Color Scheme	Ceramah, Tanya Jawab, Praktek	1. Mahasiswa mampu memahami UI Design Principle dan menerapkannya 2. Mahasiswa mampu memahami dan membuat Color Scheme	10%
9	Mampu menjelaskan serta melakukan proses visualisasi tahap High Fidelity dari output ideation stage	a. High Fidelity Visual Design b. Rapid Prototyping	Ceramah, Tanya Jawab , Praktek	1. Mahasiswa mampu memahami dan membuat High Fidelity Visual Design 3. Mahasiswa mampu memahami dan melakukan Rapid Prototyping	10%



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok. : 57 /RPS/SI/FT-UNMUL/2022
Tgl. Terbit : 24/03/2022
No. Revisi : 3
Halaman : 12 / 14

10 – 11	Mampu menjelaskan serta melakukan testing pada desain prototype	a. Introduce Usability Testing b. User Testing Methodology c. Conduct Usability Testing d. Project Delivering	Ceramah, Tanya Jawab	a. Mahasiswa mampu memahami & melakukan Usability Testing b. Mahasiswa mampu memahami User Testing Methodology c. Mahasiswa mampu memahami dan melakukan Conduct Usability Testing d. Mahasiswa mampu memahami dan melakukan Project Delivering	10%
12	Mahasiswa mampu menganalisis dan mengevaluasi studi kasus dari jurnal ilmiah terkait desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), serta mengidentifikasi prinsip-prinsip desain, pendekatan usability, dan dampaknya terhadap kepuasan dan efektivitas pengguna.	Analisis studi kasus desain UI/UX dari artikel jurnal ilmiah, mencakup penerapan prinsip-prinsip desain antarmuka, evaluasi usability, perancangan berbasis pengguna (user-centered design), dan dampak UI/UX terhadap performa aplikasi atau situs web.	Diskusi, Tanya Jawab	Ketepatan dan kedalaman mahasiswa/i dalam menganalisis studi kasus desain UI/UX berdasarkan artikel jurnal, dengan memperhatikan aspek fungsionalitas, estetika, aksesibilitas, usability, serta kemampuan menyampaikan temuan dan rekomendasi perbaikan secara logis dan sistematis.	5%
13-15	Mampu menerapkan User Experience Design Process	User Experience Design Process	Project Base Learning	Mahasiswa mampu menerapkan User Experience Design Process dalam pembuatan desain aplikasi / website	10%
UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)					

1. TM : Tatap Muka, BT : Belajar Terstruktur, BM : Belajar Mandiri.
2. [TM : $1 \times (2 \times 50)$] dibaca : kuliah tatap muka 1 kali (minggu) x 2 sks x 50 menit = 100 menit.
3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) merupakan ciri khas yang dimiliki oleh Program Studi Sistem Informasi yang dititipkan ke dalam Mata Kuliah



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok.	: 57 /RPS/SI/FT-UNMUL/2022
Tgl. Terbit	: 24/03/2022
No. Revisi	: 3
Halaman	: 13 / 14

berdasarkan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK).

4. Penulisan daftar pustaka disarankan menggunakan salah satu standar/style penulisan daftar pustaka internasional, dalam contoh ini menggunakan style APA.
5. RPS : Rencana Pembelajaran Semester, RMK : Rumpun Mata Kuliah, Prodi : Program Studi

Samarinda 14 Maret 2022
Koordinator Prodi Sistem Informasi

Islamiyah, S.Kom., M.Kom
NIP 19870116201504200



RUBRIK PENILAIAN

Kriteria Penilaian	Skor 10-40	Skor 50-80	Skor 90-100
Kehadiran (10%)	Kehadiran tidak lebih dari 50% dari total pertemuan.	Kehadiran antara 50%-80% dari total pertemuan.	Kehadiran lebih dari 80% dari total pertemuan.
Tugas (30%)	Tugas tidak lengkap atau banyak kesalahan konsep.	Tugas lengkap dengan beberapa kesalahan kecil.	Tugas lengkap dan akurat, menunjukkan pemahaman yang baik.
Ujian Tengah Semester (UTS) (30%)	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang kurang memadai (nilai <60%).	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang cukup baik (nilai 60%-80%).	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang sangat baik (nilai >80%).
Ujian Akhir Semester (UAS) (30%)	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang sangat kurang (nilai <60%).	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang baik (nilai 60%-80%).	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang sangat baik (nilai >80%).