

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
DAFTAR HADIR MENGAJAR DAN REALISASI RPS PADA FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2023/2024

Mata Kuliah

: **PERANCANGAN USER EXPERIENCE (UX) / 3 sks**

Prodi

: **Teknologi Informasi**

Dosen Pengampu

: **Ridwan, S.ST., M.T.**

HP

: **085277472958**

Hari / Jam

: **Jumat / 08:35 s.d 11:10**

Unit

: **2032TI024/2/2023/3/3**

Ruang

: **UIN 013 10**

Asisten

:

NO	TANGGAL	REALISASI RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)		MAHASISWA
		JUDUL BAB	RINCIAN MATERI	
1	26/01/2024	Menguasai konsep dasar dari berbagai pendekatan, metode dan teknik dalam perancangan UX sehingga mampu mengambil keputusan yang tepat dalam proses perancangan UX	Modul	
2	02/02/2024	Mahasiswa mampu memahami Perbedaan UI vs UX, Usability	Perbedaan UI vs UX, Usability	
3	09/02/2024	Mahasiswa mampu memahami pendekatan UX Process & UX Approach	UX Process & UX Approach	
4	16/02/2024	Mahasiswa mampu menganalisis Project dengan pendekatan Design Thinking: Empathize User Research, Empathy Map, Persona	Design Thinking: Empathize User Research, Empathy Map, Persona	
6	01/03/2024	Mahasiswa mampu menganalisis Project dengan pendekatan Design Thinking: Define User Research, Problem Validation	Design Thinking: Define User Research, Problem Validation	
7	08/03/2024	Mahasiswa mampu menganalisis dan mengevaluasi Project UX Case / Design Sprint / How to make great product	UX Case / Design Sprint / How to make great product	6
8	15/03/2024	Mahasiswa mampu membuat project UX Case dengan pendekatan Design Thinking: Ideate: Storyboard, User Journey Map User Story, Mental Model, Conceptual Model	Design Thinking: Ideate: Storyboard, User Journey Map User Story, Mental Model, Conceptual Model	6
9	22/03/2024	Mahasiswa mampu mepresentasi tugas project UX/UI berdasarkan analisis dan evaluasi	Ujian Tengah Semester	7

NO	TANGGAL	REALISASI RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)		MAHASISWA
		JUDUL BAB	RINCIAN MATERI	
10	29/03/2024	Mahasiswa mampu memberi solusi berdasarkan analisis dan evaluasi UX/UI Case dengan pendekatan Design Thinking: Ideate / Design Solution: Design Principles, Interaction Design	Design Thinking: Ideate / Design Solution: Design Principles, Interaction Design	1
11	05/04/2024	Mahasiswa mampu memberi solusi berdasarkan analisis dan evaluasi UX/UI Case dengan pendekatan Design Thinking: Ideate / Design Solution: Emotional Design, Heuristic Design	Design Thinking: Ideate / Design Solution: Emotional Design, Heuristic Design	1
12	12/04/2024	Mahasiswa mampu memberi membuat project dengan pendekatan Design Thinking: Prototyping / Prototyping Tools, Micro - Interaction	Design Thinking: Prototyping / Prototyping Tools, Micro - Interaction	
14	26/04/2024	Mahasiswa mampu memberi menganalisis dan evaluasi project dengan pendekatan Design Thinking: Test / Evaluation: Kualitatif & Kuantitatif	Design Thinking: Test / Evaluation: Kualitatif & Kuantitatif	4
15	03/05/2024	Mahasiswa mampu mengimplementasikan Evaluation Methods, Design Iteration	High Fidelity Prototype	9
16	10/05/2024	Mahasiswa mampu membuat Project UX/UI dan Mempresentasikan Final Project Presentation Individu	Final Project Presentation	2
18	24/05/2024	Mahasiswa mampu membuat Project UX/UI dan Mempresentasikan Final Project Presentation Perkelompok	Final Project Presentation Perkelompok	3
19	31/05/2024	Mahasiswa Mampu menjawab semua materi pertemuan 1-15	Ujian Akhir Semester	3

Banda Aceh, 11-07-2024
Ka. Subbag Akademik



MAQFIRAH, S.Ag., M.Pd.
196609191994032002