

KEPUTUSAN
KETUA SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
No. 070 /STSRDVISI.D2/III/2026

Tentang
PENGANGKATAN TENAGA PENGAJAR SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2025 / 2026
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

- Menimbang** : Bahwa untuk menjamin kelancaran kegiatan proses belajar mengajar pada Semester Genap Tahun Akademik 2025 /2026 di lingkungan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia, dipandang perlu untuk mengangkat tenaga pengajar dan penguji mata kuliah.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi
2. Peraturan Pemerintah No.4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
3. SK Ketua Yayasan Pendidikan Visi Yogyakarta No. 008/YPVY/Sek/VIII/2019
4. SK Ketua Yayasan Pendidikan Visi Yogyakarta No. 008/YPVY/Sek/XI/2022
5. SK Ketua Yayasan Pendidikan Visi Yogyakarta No. 001/YPVY/Sek/ I /2023
6. Kalender Akademik STSRD VISI Tahun Akademik 2025 / 2026
- Memperhatikan** : Surat Ketua Program Studi DKV STSRD VISI No. 044/STSRD VISI.B1/III/2026 tanggal 13 Maret 2026 tentang Usulan Pengangkatan Tenaga Pengajar dan Penguji STSRD VISI Semester Genap Tahun Akademik 2025 /2026

MEMUTUSKAN

Menetapkan

- Pertama** : Mengangkat dosen tersebut dibawah ini :
- | | | |
|--------------------|---|-------------------------------|
| Nama | : | Dian Prajarini, M.Eng. |
| Jabatan Fungsional | : | Lektor |
- sebagai Tenaga Pengajar dan Penguji di lingkungan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia untuk :
- | | | | |
|-------------------------------|----------------------|-------|--------------|
| Mata Kuliah : | Prodi / Sem/ Kelas : | SKS : | Jumlah Mhs : |
| 1. Web Desain | DKV/S1/VI/A, B | 3 | 53 |
| 2. Desain Komunikasi Visual 3 | DKV/D3/IV | 4 | 16 |
| 3. Web Desain | DKV/D3/IV | 3 | 17 |
- Kedua** : Kepadanya diberikan honorarium sebagai berikut :
- | | | |
|-------------------|---|--|
| Honor Mengajar | : | Rp. 40.000,- / sks per pertemuan |
| Honor Soal UAS | : | Rp. 100.000,-/ mata kuliah |
| Honor Koreksi UAS | : | Rp. 10.000,- / mahasiswa peserta ujian |
| HonorJaga UAS | : | Rp. 25.000,- / sks mata kuliah per pertemuan |
- Ketiga** : Honorarium tersebut dalam butir dua belum dipotong pajak penghasilan (Pph 21) sesuai ketentuan yang berlaku.
- Keempat** : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan ditinjau kembali dan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.
- Kelima** : Keputusan ini berlaku dari tanggal 2 Maret 2026 sampai dengan tanggal 30 Juni 2026

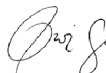
Ditetapkan di : Yogyakarta
Pada tanggal : 18 Maret 2026
Ketua

Wahyu Tri Widada
Mik/08093052





SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PROGRAM STUDI S1

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Web Desain	SK605	Matakuliah Ket. Khusus	3	6	5 Februari 2026
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 Dian Prajarini, S.T., M.Eng.		 Dwisanto Sayogo, M.Ds.	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	KK5	Mampu mewujudkan konsep untuk membuat karya desain web yang komunikatif serta mampu mengolah perangkat lunak yang dimiliki dan diaplikasikan ke jaringan internet yang bisa diakses di berbagai perangkat sesuai dengan kebutuhan.			
	PP7	Mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan merumuskan permasalahan serta mampu memberikan solusi kreatif sesuai bidang DKV dan merealisasikannya guna meningkatkan/ mengembangkan potensi UMKM dan pariwisata.			
	KU10	Mampu secara teknis menggunakan perangkat lunak dengan bijak dan mengeksplorasi kelebihanannya sebagai media bantu visualisasi ide pada proses pengerjaan desain, untuk menghasilkan karya grafis.			
	S7	Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi.			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	CMPK -1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi permasalahan bisnis klien dan merumuskan solusi kreatif berupa arsitektur informasi dan strategi fitur fungsional web berbasis analisis kebutuhan pengguna (Empathize, Define, Ideate).			
	CMPK -2	Mahasiswa mampu merancang antarmuka visual (UI) website yang komunikatif, estetis, responsif (Desktop vs Mobile browser), dan konsisten di Figma sesuai dengan sistem visual style guide dan branding klien.			
	CMPK -3	Mahasiswa mampu memvisualisasikan ide desain antarmuka ke dalam bentuk prototype interaktif (UX) yang fungsional di Figma dengan mengandalkan komponen interaktif, navigasi transisi, dan animasi mikro.			

	CMPK -4	1. Mahasiswa mampu memvalidasi alur bisnis melalui Usability Testing (UT), melakukan perbaikan desain (iterasi) berbasis umpan balik pengguna, serta menyajikan rilis akhir/pitching solusi produk web komersial kepada klien secara profesional.
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah Web Desain mempelajari analisis, konseptual, perencanaan, pemodelan dan pembuatan desain antarmuka web yang bertujuan untuk merepresentasikan informasi kepada pengguna dalam bentuk halaman web dalam bentuk prototype sebagai solusi promosi bisnis UMKM dan Pariwisata	
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	Tahap 1: UX Strategy & Design Thinking Foundations (Minggu 1-6) — Berfokus pada pemahaman peran web dalam bisnis, riset kebutuhan klien (Empathize), penyalarsan user & bisnis (Define: User Persona & Customer Journey), penyusunan arsitektur informasi (Ideate: Sitemap & User Flow), penentuan fitur fungsional web (UX Scope), serta pembuatan kerangka dasar wireframe hitam-putih (Skeleton & Low-Fi Prototype). Tahap 2: UI Design System & High-Fidelity Prototyping (Minggu 8-12) — Berfokus pada eksplorasi gaya visual, penerapan branding klien, grid layout, penyusunan komponen modular secara konsisten di Figma (Atoms & Molecules, Component Variant), desain sistem navigasi tingkat lanjut (Header, Footer, Menu), penambahan animasi mikro interaktif (Hover, Overlay), serta penyusunan strategi tata letak responsif (Desktop vs Mobile browser). Tahap 3: Testing, Finalization & Business Launch (Minggu 13-15) — Berfokus pada pelaksanaan Usability Testing bersama pengguna riil untuk validasi misi bisnis, perbaikan (iterasi) desain berbasis feedback testing, finalisasi kelengkapan mockup, pembuatan video demo prototipe untuk media sosial, serta presentasi akhir (Final Pitching) solusi produk bisnis web di depan klien/khalayak umum.	
Pustaka	- Suyanto, Asep Herman. 2007. Web Design Theory and Practices. Yogyakarta: Penerbit ANDI. - Tim penulis desain digital dan Mohammad Jeprie. 2012. Panduan Mudah Desain Web Profesional. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. - Garrett JJ. 2011. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Website and Beyond, Ed ke-2. Berkeley (US): New Riders. - Moule, Jodie. 2012. Killer UX Design: Create User Experiences to Wow Your Visitor 1st Edition. Australia: Sitepoint Pty. Ltd. - UXPin. 2015. Color Theory in Web UI Design & The Critical Components of Web UI Style Guide. Gdansk (PL). - UXPin. 2015. Content Wireframing for Responsive Design & Zen of White Space in Web UI Design. Gdansk (PL). - Figma design tutorials and digital product design community guides (Figma.com/resources).	
Media Pembelajaran	1. Perangkat Lunak : Adobe XD, Figma, Adobe Photoshop, Web Browser	

	2. Perangkat Keras : LCD, Projector, Perkakas Perancangan Media
Team Teaching	PT. Javas Teknologi Integrator
Mata Kuliah Syarat	Komputer Multimedia

MINGGU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)	BOBOT NILAI %
1	Mahasiswa mampu memahami peran web dalam bisnis (Web as a Business Tool) dan cara kerja dasar website.	Ketepatan menjelaskan peran web bagi bisnis serta cara kerjanya secara umum.	Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan Bentuk Penilaian: Melalui diskusi umum seluruh kelas di akhir perkuliahan.	Ceramah, analisis kasus & diskusi Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	Introduction: Web as a Business Tool Fokus: Peran web dalam bisnis, overview perkembangan industri, fungsi dasar, jenis-jenis web, dan cara kerja website.	5
2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan bisnis klien (Empathize) dan meriset model kompetitor.	Ketepatan menginterview klien, memetakan audit kompetitor, dan analisis bisnis dasar.	Kriteria: Ketepatan dalam menganalisa Bentuk Penilaian: Laporan audit kompetitor.	Ceramah, diskusi dan penugasan terbimbing Waktu Perkuliahan: 50 menit x 3 (SKS)	Empathize: Understanding the Client Fokus: Teknik wawancara klien, pelaksanaan audit kompetitor (competitor audit), dan riset model bisnis digital untuk UMKM/Pariwisata.	5
3	Mahasiswa mampu merumuskan User Persona dan Customer Journey Map (Define).	Ketepatan menyusun profil pengguna dan memetakan titik masalah utama (pain points).	Kriteria: Ketepatan dalam menentukan dan menganalisis Bentuk Penilaian:	Ceramah, Diskusi & Latihan Pemetaan Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	Define: Business & User Alignment Fokus: Penyusunan User Persona, pembuatan Customer	5

			Ketepatan analisis persona & CJM.		Journey Map (CJM) untuk menemukan pain points dan peluang solusi bisnis web.	
4	Mahasiswa mampu menyusun Arsitektur Informasi dan User Flow logis (Ideate).	Kerapian menyusun Sitemap struktur informasi dan diagram alur navigasi bisnis.	Kriteria: Ketepatan dalam menentukan dan menganalisis dasar Arsitektur Informasi dan User Flow Bentuk Penilaian: Logika alur informasi web.	Ceramah, diskusi dan studi visual Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	Ideate: IA & User Flow Fokus: Penyusunan arsitektur informasi (Information Architecture), merancang Sitemap navigasi, dan merumuskan alur logika transaksi bisnis (User Flow).	5
5	Mahasiswa mampu merumuskan UX Scope dan fungsionalitas fitur web.	Ketepatan merumuskan daftar prioritas fitur fungsional dan kelengkapan menu web.	Kriteria: Ketepatan dalam menentukan fitur dan fungsionalitas menu web Bentuk Penilaian: Relevansi fitur dengan solusi bisnis.	Ceramah, diskusi dan studi kasus Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	UX Scope & Structure: Fitur & Strategi Fokus: Penentuan fitur fungsional berdasarkan prioritas kebutuhan bisnis klien, perumusan spesifikasi fungsional (Scope) dan struktur menu web.	5
6	Mahasiswa mampu memvisualisasikan Skeleton / Wireframe website hitam-putih (low-fi).	Kerapian kerangka tata letak visual dasar di Figma dan penempatan area konten.	Kriteria: Kemampuan menggali ide low-fidelity. Bentuk Penilaian: Kerapian kerangka tata letak website,	Praktik Lab, Asistensi Progres Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	Prototype - Low-Fi: Skeleton & Wireframe Fokus: Pembuatan kerangka wireframe hitam-putih di Figma untuk validasi awal alur navigasi dan kemudahan penyampaian informasi bisnis.	5

7	Mahasiswa mampu menyajikan evaluasi riset, strategi bisnis, dan wireframe dalam UTS.	Kelancaran presentasi, kedalaman analisis masalah, relevansi solusi, dan kematangan wireframe.	Kriteria: Kemampuan menyajikan analisis strategi bisnis, relevansi solusi dan wireframe website Bentuk penilaian: Penilaian UTS (Mid-Term Pitch).	Evaluasi & Presentasi UTS Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	UTS (Presentation): Mid-Term Pitch Fokus: Presentasi terstruktur yang mencakup hasil Riset (Empathize), Strategi Bisnis, Arsitektur Informasi, Sitemap, dan Wireframe komprehensif.	35
8	Mahasiswa mampu mengaplikasikan dasar desain visual antarmuka (UI Foundations).	Keberhasilan menyusun visual style guide, skema warna, tipografi, dan grid layout.	Kriteria: Kemampuan mengaplikasikan visual guide dan branding Bentuk penilaian: Konsistensi visual guide & branding.	Praktik Mandiri & Asistensi Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	UI Design Foundations: Visual System Fokus: Eksplorasi gaya visual web modern, penerapan branding klien (skema warna, pemilihan jenis huruf), grid system, dan pembentukan style guide.	5
9	Mahasiswa mampu merancang komponen modular antarmuka (UI Components) di Figma.	Ketepatan penyusunan tombol, form, input, dan varian komponen UI secara rapi.	Kriteria: Kemampuan memvisualisasikan komponen modular antarmuka website Bentuk penilaian: Penerapan konsep Atoms & Molecules.	Praktik dan pendampingan Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	UI Components: Atoms & Molecules Fokus: Pembuatan button, text field, form, card, penerapan Auto Layout, Component Variant, dan pembuatan UI Kit terstandar di Figma.	5
10	Mahasiswa mampu merancang sistem navigasi	Ketepatan merancang header, footer, menu navigasi, dan hamburger	Kriteria: Kemampuan memvisualisasikan	Praktik dan pendampingan Waktu Perkuliahan:	Advanced UI & Navigation: Header & Menu	5

	web tingkat lanjut (Advanced UI).	menu yang mempermudah interaksi.	sistem navigasi website Bentuk penilaian: Kejelasan struktur navigasi.	50 Menit x 3 (SKS)	Fokus: Desain tata letak sistem navigasi (Header, Footer, Menu, Sub-menu) fungsional di Figma yang memudahkan pengguna melakukan konversi bisnis.	
11	Mahasiswa mampu merancang interaktivitas dan animasi mikro fungsional.	Keberhasilan menambahkan slider interaktif, transisi hover, state, dan animasi overlay.	Kriteria: Kemampuan memvisualisasikan interaktivitas dan animasi mikro fungsional website Bentuk penilaian: Kelancaran prototipe interaktif.	Praktik, pendampingan dan pengujian Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	Interactivity & Animation: Prototype Fokus: Penambahan animasi transisi fungsional (Hover, State, Overlay), slider, swipe, dan micro-interaction di Figma untuk memandu tindakan user.	5
12	Mahasiswa mampu menerapkan strategi tata letak responsif desktop dan mobile.	Akurasi adaptasi struktur layout dari desktop ke mobile browser secara proporsional.	Kriteria: Kemampuan memvisualisasikan komponen modular antarmuka website Bentuk penilaian: Penerapan konsep Atoms & Molecules.	Praktik dan pendampingan Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	Responsive Strategy: Desktop vs Mobile Fokus: Perancangan adaptasi layout antarmuka agar proses transaksi bisnis berjalan lancar saat diakses di perangkat desktop maupun mobile browser.	5
13	Mahasiswa mampu menguji dan memvalidasi prototype web	Kemampuan menguji prototipe ke pengguna riil, mencatat temuan error, dan menganalisis efisiensi.	Kriteria: Kemampuan menguji dan memvalidasi prototype website Bentuk penilaian:	Praktik dan pendampingan Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	Testing: Validation & Iteration Fokus: Sesi Testing mandiri bersama pengguna riil, analisis kelancaran alur misi bisnis, dan	5

			Laporan evaluasi		pengumpulan feedback perbaikan.	
14	Mahasiswa mampu melakukan penyempurnaan akhir dan finalisasi prototipe web.	Ketepatan melakukan iterasi perbaikan visual/fungsi serta persiapan video demo.	Kriteria Kemampuan penyempurnaan final website Bentuk penilaian Kualitas final prototype & link.	Praktik dan evaluasi Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	Finalizing Prototype: Polish & Video Demo Fokus: Perbaikan desain antarmuka berbasis masukan testing, perapian tautan mockup Figma, dan pembuatan rekaman video prototype untuk media sosial.	5
15	Mahasiswa mampu mempresentasikan dan meluncurkan proyek solusi bisnis web di depan klien.	Kelancaran demo prototipe fungsional, argumentasi solusi bisnis	Kriteria Kemampuan presentasi Bentuk Penilaian Penilaian UAS (Final Pitching)	Presentasi Proyek UAS (Final Pitch) Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	UAS: Final Pitching (Project Presentation) Fokus: Presentasi demo produk akhir secara komprehensif, pameran karya, penjelasan solusi bisnis ke klien, dan penyerahan tautan prototype tervalidasi.	45

B. Rencana Evaluasi				
No	Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Bobot %	Deskripsi
1	Aktivitas Partisipatif	-	10	Aktivitas partisipatif merupakan kehadiran Mahasiswa dalam perkuliahan dari pertemuan ke 1-15.
2	Hasil Proyek	-	-	

3	Kognitif/Pengetahuan	Tugas	15	Evaluasi progres pengerjaan rancangan mingguan (laporan audit kompetitor, diagram Sitemap/User Flow, user persona, rancangan visual guide, pengerjaan komponen UI, draft pengujian).
		Ujian Tengah Semester	30	Penilaian produk berupa analisis riset pengguna (Empathize, Define), arsitektur navigasi, serta kerangka dasar wireframe lengkap website (low-fi) dalam sesi presentasi pitching.
		Ujian Akhir Semester	45	Penilaian akhir berupa fungsionalitas visual produk prototype web (high-fi di Figma) lengkap dengan sistem navigasi, animasi fungsional, hasil laporan serta kelancaran presentasi lisan (Final Pitching).

	SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
	KONTRAK KULIAH
	SEMESTER GENAP TA. 2025 / 2026

A. DATA UMUM

1. Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL / S1
2. Nama Mata Kuliah / : WEB DESAIN / Kode DK409
3. Semester / SKS : 6 / 3 SKS
4. Jenis Mata Kuliah : Pilihan
5. Mata Kuliah (MK) Prasyarat :
 - Syarat mengikuti MK ini minimal nilai D pada MK. Komputer Multimedia
 - MK ini merupakan MK prasyarat untuk mengambil MK Tugas Akhir
 - Untuk bisa mengambil MK prasarat nilai minimal C
6. Kode Kelas : A / ~~B~~ / ~~C~~ / ~~D~~ * *lingkari sesuai kelas
7. Hari / Jam : Selasa / Jam 08.00 – 10.30 WIB
8. Ruang : 3.5

B. KETENTUAN UMUM PERKULIAHAN

1. Dosen dan Mahasiswa wajib hadir di seluruh pertemuan tepat waktu sesuai jadwal.
2. Pada pertemuan perkuliahan wajib berpakaian rapi dan sopan.
3. Dilarang merokok, makan/minum pada saat perkuliahan online.
4. Mengusahakan suasana tenang selama perkuliahan berlangsung.
5. Ketentuan untuk Mahasiswa:
 - a. Mahasiswa wajib hadir tepat waktu sesuai jadwal.
 - b. Jika mengalami keterlambatan wajib mengkonfirmasi kepada dosen
6. Ketentuan Umum Dosen
 - a. Dosen wajib datang mengajar tepat waktu sesuai jadwal.
 - b. Toleransi keterlambatan dosen tanpa keterangan adalah 20 menit.
 - c. Dosen terlambat lebih dari 20 menit tanpa keterangan, maka kelas bisa dinyatakan kosong (tidak ada perkuliahan) oleh BAAK dan dosen wajib mengganti kelas kosong tersebut di waktu lain.
 - d. Dalam setiap pertemuan perkuliahan dilaksanakan, dosen wajib mengabsen mahasiswa serta mengisi dan menandatangani Lembar Acara Pengajaran.
 - e. Mahasiswa (diwakili) wajib menandatangani Lembar Acara Pengajaran.

C. KEHADIRAN MAHASISWA

1. Mahasiswa wajib hadir kuliah minimal 75% dari total perkuliahan .
2. Mahasiswa hadir kurang dari 75% tidak terdaftar sebagai peserta Ujian Akhir Semester (UAS).
3. Jika mahasiswa berhalangan hadir harus mengirimkan surat ijin / keterangan ketidakhadirannya ke WA BAAK untuk ditujukan ke dosen yang bersangkutan.
4. Dosen berhak menilai relevansi surat ijin / keterangan ketidakhadiran tersebut.
5. Ketidakhadiran dengan surat ijin / keterangan maksimal 2 kali tidak dihitung dalam perhitungan rekap kehadiran 75%.
6. Mahasiswa berhalangan hadir tanpa mengajukan surat ijin / keterangan ketidakhadiran, dinyatakan bolos kuliah.

D. KOMPETENSI AKHIR MATA KULIAH

Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan :
mampu mewujudkan konsep untuk membuat karya desain web yang komunikatif dengan menerapkan prinsip user experience dan user interface dalam bentuk prototype sebagai solusi promosi UMKM dan Pariwisata.

E. PENUGASAN MATA KULIAH

1. Jumlah Tugas Personal : 2
2. Bentuk : Makalah / Karya / ~~Presentasi~~ /
3. Jumlah Tugas Kelompok : -
4. Bentuk : Makalah / Karya / Presentasi /
5. Ketentuan :
 - a. Tugas Personal adalah tugas yang dikerjakan mahasiswa secara individu.
 - b. Tugas Kelompok adalah tugas yang dikerjakan mahasiswa secara berkelompok.
 - c. Mahasiswa wajib mengumpulkan tugas sesuai standar kualitas dan kuantitas penugasan serta tepat waktu sesuai waktu pengumpulan tugas yang telah ditentukan oleh dosen.
 - d. Dosen wajib memberikan evaluasi/masukan serta penilaian yang objektif atas karya tugas yang dikerjakan mahasiswa.
 - e. Dosen wajib memberikan tanggapan balik yang positif terhadap mahasiswa.
 - f. Dosen berhak memberikan sanksi / toleransi terhadap setiap keterlambatan pengumpulan tugas mahasiswa.
 - g. Karya tugas yang memenuhi syarat bisa dikoleksi lembaga untuk tujuan evaluasi, pengembangan pendidikan dan kepentingan lembaga lainnya.

- h. Karya tugas (fisik) mahasiswa yang tidak terkoleksi wajib dikembalikan kepada mahasiswa. Waktu pengembalian karya dibuat dan dikoordinasi oleh dosen paling lambat 1 minggu setelah nilai mata kuliah dikeluarkan.
- i. Mahasiswa wajib mengambil kembali karya tugas (fisik) tidak terkoleksi sesuai jadwal pengembalian tugas tersebut. Jika karya tidak diambil, maka diluar tanggung jawab dosen dan lembaga.

F. UTS/UAS dan PENILAIAN

1. Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS)

- a. Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) dilaksanakan sesuai jadwal dalam Kalender Akademik yang berlaku.
- b. Dosen wajib menyerahkan soal UTS / UAS ke BAAK paling lambat satu minggu sebelum pelaksanaan ujian.
- c. Pengumuman nilai akhir semester disampaikan maksimal 1 (satu) minggu setelah pelaksanaan UAS dari masing-masing mata kuliah.
- d. Jika sampai batas waktu 1 (satu) minggu dari pelaksanaan UAS belum ada pengumuman nilai akhir semester dari dosen pengampu, maka pihak akademik secara otomatis akan memberi nilai minimal B pada seluruh mahasiswa yang mengambil mata kuliah tersebut.
- e. Revisi nilai akhir semester dilaksanakan maksimal 1 (satu) minggu setelah pengumuman nilai akhir semester.
- f. Mahasiswa berhak mengkonfirmasi balik hasil capaian nilai akhir yang diperolehnya maksimal satu minggu dari nilai dikeluarkan.

2. Pembobotan Nilai Akhir Semester

a. Pembobotan Nilai :

No	Komponen Penilaian	Bobot (%)
1	Nilai Rerata Tugas Harian	15
2	Nilai Ujian Tengah Semester	30
3	Nilai Ujian Akhir Semester	45
4	Lain-lain (Presensi, partisipasi aktif dan perilaku mahasiswa dalam perkuliahan)	10
Jumlah		100

b. Standar Nilai

INTERVAL NILAI ANGKA	NILAI HURUF MUTU	EKUIVALEN DENGAN NILAI MUTU
80 – 100	A	4
70 – 79	B	3
60 – 69	C	2
51 – 59	D	1
0 – 49	E	0
Nilai ditunda	T	

Keterangan:

- 1) Nilai D tidak lulus namun diperbolehkan mengambil mata kuliah prasyarat berikutnya.
- 2) Nilai E tidak lulus. Mahasiswa tidak diperbolehkan mengambil mata kuliah prasyarat.
- 3) Nilai T adalah nilai Tertunda artinya belum bisa dikeluarkan. Mahasiswa mendapat nilai T wajib segera menghubungi dosen. Apabila sampai batas waktu 3 (tiga) hari setelah nilai dikeluarkan mahasiswa tidak menghubungi dosen bersangkutan. maka dosen berhak memberikan nilai apa adanya, dan mahasiswa tidak bisa komplain terhadap nilai yang sudah dikeluarkan.
- 4) Pada transkrip nilai akhir mahasiswa wajib lulus semua mata kuliah dengan nilai minimal C.

G. PERKULIAHAN.

Setiap dosen wajib menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang disampaikan kepada mahasiswa di awal pertemuan perkuliahan.

Evaluasi perkuliahan dilakukan pada minggu ke 12-15. Setiap mahasiswa wajib melakukan evaluasi mata kuliah melalui form/media yang telah disediakan lembaga.

H. PENUTUP

Demikian Kontrak Kuliah ini dibuat dengan kesepahaman antara PIHAK I (Mahasiswa), PIHAK II (Dosen Pengampu Mata Kuliah), dan PIHAK III (Lembaga/KPS DKV).

Kontrak Kuliah ini wajib disampaikan oleh PIHAK II kepada PIHAK I pada awal pertemuan perkuliahan. Setelah ditandatangani oleh PIHAK I dan PIHAK II, BAAK menyerahkan Kontrak Kuliah ini ke KPS untuk ditandatangani mewakili lembaga.

Kontrak Kuliah ini dinyatakan sah dan mengikat setelah ditandatangani oleh PIHAK I, PIHAK II dan PIHAK III. yang diwakili oleh Ketua Program Studi DKV STSRD VISI.

PIHAK I Wakil Mahasiswa Tanggal : 13 Maret 2026	PIHAK II Dosen Pengampu Tanggal : 13 Maret 2026	PIHAK III Ketua Jurusan Studi DKV Tanggal : 18 Maret 2026
 <u>M Ikhwanul Muslim</u> NIM 11231004	 <u>Dian Prajarini, S.T., M.Eng.</u> NIP. 19840724 201504 2 003	  <u>Dwisanto Sayogo, M. Des</u> NIK. 09123113

*** Kontrak Kuliah ini wajib diserahkan ke BAAK dilampiri dengan RPS.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah : WEB DESAIN
Semester / Tahun Akademik : GENAP / 2025/2026
Nama Dosen : DIAN PRAJARINI, S.T., M.Eng.

Kelas : A / ~~B~~ / ~~C~~

PERT KE	HARI/ TANGGAL	MATERI KULIAH	TUGAS MAHASISWA
1	Selasa, 03/03/2026	Introduction: Web as a Business Tool. Peran web dalam bisnis dan overview industri.	
2	Selasa, 10/03/2026	Understanding the Client. Interview client, audit kompetitor, dan riset model bisnis.	
3	Selasa, 31/03/2026	Business & User Alignment. User Persona & Customer Journey Map	
4	Selasa, 07/04/2026	IA & User Flow. Menyusun arsitektur informasi dan alur logika bisnis (Sitemap)	
5	Selasa, 14/04/2026	UX Scope & Structure. Fitur & Strategi	
6	Selasa, 21/04/2026	Prototype - Low-Fi (Design Thinking Stage 4); Skeleton & Wireframe.	
7	Selasa, 28/04/2026	UTS (Presentation)	Output: Presentasi Riset, Strategi Bisnis, dan Wireframe
8	Selasa, 05/05/2026	UI Design Foundations Visual System & Layout.	
9	Selasa, 12/05/2026	UI Components	
10	Selasa, 19/05/2026	Advanced UI & Navigation Header, Footer, & Menu.	
11	Selasa, 26/06/2026	Interactivity & Animation Slider & Micro-interaction.	
12	Selasa, 02/06/2026	Responsive Strategy	
13	Selasa, 09/06/2026	Testing (Design Thinking Stage 5) Validation & Iteration	
14	Selasa, 16/06/2026	Finalizing Prototype	
15	Selasa, 30/06/2026	UAS: project presentation	

Catatan :

DOSEN : DIAH PRAJARINI
ANDARUKA PRAMUDITA (PT. JAVAS INTERAKTOR)

ASISTEN : -

MATA KULIAH : WEB DESAIN

SKS : 3

JUR / SEM / KEL : DKV / 6 / A

NO	HARI/TGL	JAM MULAI	JAM SELESAI	POKOK BAHASAN	METODE	BAHAN PENDUKUNG	PARAF DOSEN	PARAF WAKIL MHS	CATATAN LAIN
1	13/3/2026	08.00	10.30	Introduction : Peran web dlm bisnis & overview Industri	Ceramah diskusi	Web for bussiness	Cant	Yuni	Andar JAVAS
2	04/04/2026	08.00	10.30	Understanding the Client	Ceramah Diskusi		Cant	Yuni	Andar JAVAS
3	21/04/2026	08.00	10.30	Business & User Alignment	Ceramah Diskusi	Ceramah Kasus	Cant	Yuni	Andar JAVAS
4	21/04/2026	08.00	10.30	Information Architecture & User Flow	Ceramah Diskusi	Ceramah Kasus	Cant	Yuni	Andar JAVAS
5	28/04/2026	08.00	10.30	UX Scope & Structure Filter & Strategies	Studi Kasus		Cant	Yuni	Andar JAVAS
6	05/05/2026	08.00	10.30	Prototype - Low Fi (Design Thinking Stage 4)	Praktik		Cant	Yuni	Andar JAVAS
7	12/05/2026	08.00	10.30	UTS : Riset, Strategi, Patterns, Wireframe	Presentasi		Cant	Yuni	Andar JAVAS
8	19/05/2026	08.00	10.30	UI Design Foundation : Visual System & Layout	Praktik		Had	Yuni	Dian P
9	26/05/2026	08.00	10.30	UI Components	Praktik		Had	Yuni	Dian P
10	02/06/2026	08.00	10.30	Advanced UI & Navigation Header, Footer & Menu	Praktik		Had	Yuni	Dian P

REKAP MATERI KULIAH

Semester : Genap 2025/2026

Program Studi : S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL - S1 Reguler

Mata Kuliah : WEB DESAIN (SK605)

Nama Kelas : DKVA

Dosen : DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng

Pertemuan Ke	Tanggal	Isi Pertemuan
1	Rencana: 2026-03-03 Pelaksanaan: 2026-03-13 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: Introduction Pokok Bahasan: Peran web dalam bisnis dan overview industri. Keterangan: Introduction <Topik: Web as a Business Tool. <Fokus: Peran web dalam bisnis dan overview industri.
2	Rencana: 2026-03-10 Pelaksanaan: 2026-04-09 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: Understanding the Client Pokok Bahasan: Keterangan:
3	Rencana: 2026-03-17 Pelaksanaan: 2026-04-21 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: Business & User Alignment Pokok Bahasan: Keterangan:
4	Rencana: 2026-03-24 Pelaksanaan: 2026-04-21 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: Information Architecture & User Flow Pokok Bahasan: Keterangan:
5	Rencana: 2026-03-31 Pelaksanaan: 2026-04-28 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: UX Scope & Structure Pokok Bahasan: Fitur & Strategi Keterangan: Menentukan fitur fungsional berdasarkan prioritas kebutuhan bisnis
6	Rencana: 2026-04-07 Pelaksanaan: 2026-05-05 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: Prototype - Low-Fi (Design Thinking Stage 4) Pokok Bahasan: Keterangan:
7	Rencana: 2026-04-14 Pelaksanaan: 2026-05-12 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: UTS: Riset, Strategi Bisnis, dan Wireframe Pokok Bahasan: Keterangan:

8	Rencana: 2026-04-21 Pelaksanaan: 2026-05-19 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: UI Design Foundations: Visual System & Layout Pokok Bahasan: UI Design Foundations: Visual System & Layout Keterangan:
9	Rencana: 2026-04-28 Pelaksanaan: 2026-05-26 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: UI Components Pokok Bahasan: UI Components Keterangan:
10	Rencana: 2026-05-05 Pelaksanaan: 2026-06-02 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: Advanced UI & Navigation: Header, Footer, & Menu Pokok Bahasan: Advanced UI & Navigation: Header, Footer, & Menu Keterangan:
11	Rencana: 2026-05-12 Pelaksanaan: 2026-06-09 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: Interactivity & Animation: Slider & Micro-interaction. Pokok Bahasan: Keterangan:
12	Rencana: 2026-05-19 Pelaksanaan: 2026-06-30 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: Responsive Strategy Pokok Bahasan: Responsive Strategy Keterangan:
13	Rencana: 2026-06-09 Pelaksanaan: 2026-06-30 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: UAS Pokok Bahasan: UAS Keterangan:

Dosen Pengampu



DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng
NIP: 0624078401

Yogyakarta , 31 Juli 2026



Dwisanto Sayogo, M. Ds.
NIP:

09123113

REKAP PRESENSI KULIAH

Semester : Genap 2025/2026

Mata Kuliah : WEB DESAIN (SK605)
Nama Kelas : DKVA
Dosen : DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng
Dosen Yang Hadir : DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng (13 dari 13) (100%)
Pertemuan Terlaksana : 13 dari 15

No.	NIM	Nama	Prodi	Jml. Kehadiran	% Kehadiran	Sakit	Ijin	Alpa
1	11211050	MADE NIAM PUJA GAWISTHA	S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	9	69.23	0	0	3
2	11211051	MIKAEL DUMUPA	S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	11	84.62	0	0	1
3	11211079	ISHAQ MAULANA FIRDAUS	S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	9	69.23	0	0	4
4	11221016	ELIZABETH CHIEFABEL KILAU EMERALD	S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	3	23.08	2	0	7
5	11221019	EXCEL MATHEUW PRATANA MBEO	S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	7	53.85	0	0	5
6	11221042	MUHAMMAD RHAYHAN ABIMANYU	S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	9	69.23	0	0	3
7	11231001	HANAFI NUGROHO	S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	11	84.62	1	0	1
8	11231002	SAHRUL ANWAR	S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	11	84.62	1	0	1
9	11231004	M.IKHWANUL MUSLIM	S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	8	61.54	1	0	3
10	11231005	STEVANUS KEVIN PRATAMA	S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	10	76.92	1	0	2
11	11231009	MUHAMMAD MIFTAHURIZQI SHOFAN	S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	7	53.85	0	0	5
12	11231013	ABYAN SYAHIN NARAYUDHA	S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	7	53.85	0	0	5
13	11231015	AGUNG WIDAYAT	S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	10	76.92	0	0	3
14	11231017	AJI KURNIAWAN	S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	13	100	0	0	0
15	11231018	AN NAHL ALGIFARY. S	S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	8	61.54	0	0	4
16	11231023	BANYUBENING SAFARAJA	S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	10	76.92	0	0	3
17	11231028	DION AGUSTIAWAN	S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	12	92.31	0	0	1
18	11231047	PARIYA AHADINNISYA	S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	8	61.54	0	0	4
19	11231048	RAHMI SYARAFINA HAKIM	S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	9	69.23	1	0	3
20	11231050	REXY ALBERNEVAN MUHAMMAD SATRIA	S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	10	76.92	0	0	3
21	11231054	SULTON IKHSAN MAHENDRA	S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	11	84.62	0	0	2
22	11231060	AHMAD FARIJT	S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	10	76.92	0	0	3

Yogyakarta , 31 Juli 2026
Mengetahui,



Dwisanto Sayogo, M. Ds.
NIP:

09123113

DAFTAR NILAI AKHIR

Program Studi S1 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL - S1 Reguler

Semester : Genap 2025/2026

Mata Kuliah : WEB DESAIN
Nama Kelas : DKVA
Jumlah Peserta : 22
Dosen : DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng

No.	NIM	Nama	Nilai Asal				Absolut	Relatif
			Presensi	Tugas	UTS	UAS		
1.	11211050	MADE NIAM PUJA GAWISTHA	69.23	58.00	60.00	59.00	60.17	C
2.	11211051	MIKAEL DUMUPA	84.62	75.00	75.00	55.00	66.96	C
3.	11211079	ISHAQ MAULANA FIRDAUS	69.23	65.00	85.00	75.00	75.92	B
4.	11221016	ELIZABETH CHIEFABEL KILAU EMERALD	23.08	0.00	0.00	0.00	2.31	E
5.	11221019	EXCEL MATHEUW PRATANA MBEO	53.85	0.00	0.00	0.00	5.39	E
6.	11221042	MUHAMMAD RHAYHAN ABIMANYU	69.23	80.00	82.00	90.00	84.02	A
7.	11231001	HANAFI NUGROHO	84.62	80.00	85.00	78.00	81.06	A
8.	11231002	SAHRUL ANWAR	84.62	65.00	87.00	85.00	82.56	A
9.	11231004	M.IKHWANUL MUSLIM	61.54	70.00	78.00	75.00	73.80	B
10.	11231005	STEVANUS KEVIN PRATAMA	76.92	75.00	85.00	80.00	80.44	A
11.	11231009	MUHAMMAD MIFTAHURIZQI SHOFAN	53.85	80.00	80.00	86.00	80.09	A
12.	11231013	ABYAN SYAHIN NARAYUDHA	53.85	0.00	0.00	0.00	5.39	E
13.	11231015	AGUNG WIDAYAT	76.92	80.00	82.00	80.00	80.29	A
14.	11231017	AJI KURNIAWAN	100.00	80.00	82.00	90.00	87.10	A
15.	11231018	AN NAHL ALGIFARY. S	61.54	75.00	89.00	80.00	80.10	A
16.	11231023	BANYUBENING SAFARAJA	76.92	75.00	85.00	80.00	80.44	A
17.	11231028	DION AGUSTIAWAN	92.31	80.00	87.00	90.00	87.83	A
18.	11231047	PARIYA AHADINNISYA	61.54	60.00	65.00	79.00	70.20	B
19.	11231048	RAHMI SYARAFINA HAKIM	69.23	60.00	80.00	80.00	75.92	B
20.	11231050	REXY ALBERNEVAN MUHAMMAD SATRIA	76.92	75.00	85.00	80.00	80.44	A
21.	11231054	SULTON IKHSAN MAHENDRA	84.62	80.00	85.00	90.00	86.46	A
22.	11231060	AHMAD FARIJT	76.92	80.00	85.00	78.00	80.29	A

Mengetahui,

Nama Dosen	Tanda tangan
DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	