





SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PROGRAM STUDI D3

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Web Desain	DK409	Matakuliah Ket. Khusus	3	4	5 Februari 2023
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 Dian Prajarini S.T., M.Eng.		 Dwisanto Sayogo, M.Ds.	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	KK8 PP3 PP7 KU4 KU7 S6	1. Mampu merencanakan layout halaman dengan tag HTML dan CSS 2. Menguasai pengetahuan tentang prinsip-prinsip dasar perancangan. 3. Menguasai tahapan perancangan dimulai dari analisis data sampai dengan produksi karya. 4. Mampu menterjemahkan <i>brief</i> kedalam karya 5. Mampu memilih dan mengaplikasikan huruf yang spesifik sesuai dengan konsep desain dan target <i>audience</i> yang dituju 6. Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi.			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	KK8, PP3, PP7, KU4, KU7, S6	1. Mahasiswa mampu membuat web desain melalui tahapan yang tepat dalam bentuk halaman web			
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah Web Desain mempelajari konsep serta alur pembuatan website yang baik, kreatif dan interaktif				
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	1. Pengantar web desain 2. Pengenalan website: Fungsi, jenis dan cara kerja 3. Tampilan website Website di desktop browser vs mobile browser, Responsive Website, Mobile Friendly website 4. User Interface 5. Analisis Data Obyek & User 6. Wireframe 7. Desain mockup website layar desktop				

	<ol style="list-style-type: none"> 8. Desain mockup website layar mobile 9. Desain prototype website
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adobe XD Fast & Powerful UI/UX Design & Collaboration Tool 2. Figma design – Figma 3. Suyanto, Asep Herman. 2007. Web Design Theory and Practices. Yogyakarta: Penerbit ANDI. 4. Tim penulis desain digital dan Mohammad Jeprie. 2012. Panduan Mudah Desain Web Profesional. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo. 5. Uxpin. 2015. Content Wireframing for Responsive Design 6. Uxpin. 2015. Color Theory in Web UI Design 7. Uxpin. 2015. The Critical Components of Web UI Style Guide 8. Uxpin. 2015. Zen of White Space in Web UI Design 9. Garrett JJ. 2011. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Website and Beyond, Ed ke-2. Berkeley (US): New Riders. 10. Moule, Jodie. 2012. Killer UX Design: Create User Experiences to Wow Your Visitor 1st Edition. Australia: Sitepoint Pty. Ltd
Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perangkat Lunak : Adobe XD, Figma, Adobe Photoshop, Adobe Dreamweaver 2. Perangkat Keras : LCD, Projector, Perkakas Perancangan Media
Team Teaching	-
Mata Kuliah Syarat	Komputer Grafis 3

MINGGU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)	BOBOT NILAI %
1	<ul style="list-style-type: none"> • (C2) Mahasiswa mampu memahami pengertian website dan cara kerjanya 	Mampu menjelaskan tentang cara kerja website	Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan Bentuk Penilaian:	Ceramah & diskusi Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	Suyanto, Asep Herman. 2007. Web Design Theory and Practices. Yogyakarta: Penerbit ANDI.	5

	<ul style="list-style-type: none"> Kontrak perkuliahan 		Melalui diskusi umum seluruh kelas di akhir perkuliahan.			
2	(C2) Mahasiswa mampu memahami tujuan, cara kerja dan membandingkan tampilan website di perangkat desktop dan mobile, jenis responsive website serta mobile friendly website	Ketepatan dalam menjelaskan tujuan dan menyimpulkan perbedaan tampilan website di perangkat desktop dan mobile dan komponen pembentuknya	Kriteria: Ketepatan dalam menganalisa Bentuk Penilaian: Tugas analisa di akhir perkuliahan.	Ceramah dan diskusi Waktu Perkuliahan: 50 menit x 3 (SKS)	<ol style="list-style-type: none"> Suyanto, Asep Herman. 2007. Web Design Theory and Practices. Yogyakarta: Penerbit ANDI. Menjelajah berbagai macam situs web 	5
3	(C3) Mahasiswa mampu mengemukakan dasar User Interface	Kemampuan mengemukakan dasar User Interface	Kriteria: Ketepatan dalam menentukan dan mengemukakan dasar User Interface pada 10 website Bentuk Penilaian: Melalui diskusi umum seluruh kelas di akhir perkuliahan.	Ceramah, diskusi dan studi visual Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	<i>Uxpin. 2015. Color Theory in Web UI Design</i> <i>Uxpin. 2015. The Critical Components of Web UI Style Guide</i> <i>Uxpin. 2015. Zen of White Space in Web UI Design</i>	5
4	(C4) Mahasiswa mampu menganalisis Data Obyek, User Persona dan Struktur Menu	Kemampuan untuk menganalisis permasalahan, kebutuhan obyek, target pengguna dan struktur menu websitw	Kriteria: Kemampuan dalam menentukan permasalahan, kebutuhan obyek dan target pengguna website yang akan didesain serta struktur menu website, studi kasus: UMKM	Ceramah dan diskusi Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	<i>Garrett JJ. 2011. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Website and Beyond, Ed ke-2. Berkeley (US): New Riders.</i> <i>Moule, Jodie. 2012. Killer UX Design: Create User Experiences to Wow Your Visitor 1st Edition.</i>	5

			Bentuk Penilaian: Tugas analisa, studi kasus: UMKM		<i>Australia: Sitepoint Pty. Ltd</i>	
5	(C6) (C6) Mahasiswa mampu membentuk wireframe website untuk tampilan layar desktop dan layar mobile	Kemampuan untuk menyusun dan menggambarkan wireframe website untuk tampilan layar desktop dan layar mobile	Kriteria: Kemampuan menggali ide dan menyusun gambaran wireframe website untuk tampilan layar desktop dan layar mobile, studi kasus: UMKM Bentuk penilaian: Tugas menggambarkan wireframe halaman website	Pemaparan contoh pembuatan wireframe pada kasus pengembangan website dan diskusi Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	<i>Uxpin. 2015. Content Wireframing for Responsive Design</i>	5
6 -10	(C6) Mahasiswa mampu merancang visualisasi desain website untuk ukuran layar desktop: 1. Layout halaman 2. Insert images, text, simple component 3. Component variant 4. Button 5. Slider (click & swipe) 6. Menu navigation & sub menu	Kemampuan untuk merancang visualisasi desain website untuk ukuran layar desktop (studi kasus menciptakan desain website UMKM)	Kriteria: Ketepatan dalam menerapkan pemilihan layout, warna, huruf, ikon dan form serta kreativitas dalam visualisasi website untuk ukuran layar desktop Bentuk Penilaian: Melalui project based assignment, kasus: website UMKM	Project based assignment Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 5 x 3 (SKS)	Software Figma	30

	<ul style="list-style-type: none"> 7. Burger menu variation 8. Overlay 9. Link & Anchor 10. Map (embed a google map into web page) 					
11	(C6) Mahasiswa mampu merancang desain prototype website untuk ukuran layar desktop	Kemampuan untuk merancang desain prototype website (studi kasus menciptakan desain website UMKM) untuk ukuran layar desktop	<p>Kriteria Kemampuan memvisualisasikan mockup menjadi prototype untuk ukuran layar desktop dan visualisasi simulasi interaksi pada website yang didesain</p> <p>Bentuk penilaian Melalui praktik dan karya prototype yang dihasilkan</p>	Praktik dan pendampingan Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	Software Figma	5
12 - 14	(C6) Mahasiswa mampu merancang visualisasi desain website untuk ukuran layar mobile: <ul style="list-style-type: none"> 1. Layout halaman 2. Insert images, text, simple component 3. Component variant 4. Button 5. Slider (click & swipe) 	Kemampuan untuk merancang visualisasi desain website untuk ukuran layar mobile (studi kasus menciptakan desain website UMKM)	<p>Kriteria: Ketepatan dalam menerapkan pemilihan layout, warna, huruf, ikon dan form serta kreativitas dalam visualisasi website untuk ukuran layar mobile</p>	Project based assignment Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 5 x 3 (SKS)	Software Figma	30

	<ul style="list-style-type: none"> 6. Menu navigation & sub menu 7. Burger menu variation 8. Overlay 9. Link & Anchor 10. Map (embed a google map into web page) 		<p>Bentuk Penilaian: Melalui project based assignment, kasus: website UMKM</p>			
15	(C6) Mahasiswa mampu merancang desain prototype website untuk ukuran layar mobile	Kemampuan untuk merancang desain prototype website untuk ukuran layar mobile (studi kasus menciptakan desain website UMKM)	<p>Kriteria Kemampuan memvisualisasikan mockup menjadi prototype untuk ukuran layar mobile dan visualisasi simulasi interaksi pada website yang didesain</p> <p>Bentuk penilaian Melalui praktik dan karya prototype yang dihasilkan</p>	Praktik dan pendampingan Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	Software Figma	5
16	(C6) Mahasiswa mampu menampilkan karya desain web melalui proses yang tepat	Kemampuan dalam merancang rangkaian konten yang disajikan pada khalayak umum	<p>Kriteria Mendapatkan umpan balik dari khalayak umum</p> <p>Bentuk Penilaian Pameran</p>	Praktek & Pemasaran di Lapangan Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)		5