





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 2023
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 Dian Prajarini, S.T., M.Eng.		 Dwisanto Sayogo, M.Ds.	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	KK5	1.	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 diberagam perangkat sesuai dengan kebutuhan.		
	PP7	2.	Mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan merumuskan permasalahan serta mampu memberikan solusi kreatif sesuai bidang DKV dan merealisasikannya guna meningkatkan/ mengembangkan potensi UMKM dan pariwisata.		
	KU10	3.	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	4.	Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi.			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	KK5, PP7, KU10, S7	1.	Mahasiswa mampu membuat karya web desain sebagai solusi bagi pomosi UMKM dan Pariwisata sampai bentuk prototype		
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				
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 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 Experience 5. Interaction Design 6. User Interface 				

	<ol style="list-style-type: none"> 7. Desain visualisasi website 8. Desain prototype website
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. http://www.land-of-web.com/category/tutorials 2. Adobe XD Fast & Powerful UI/UX Design & Collaboration Tool 3. Figma design – Figma 4. Suyanto, Asep Herman. 2007. Web Design Theory and Practices. Yogyakarta: Penerbit ANDI. 5. Tim penulis desain digital dan Mohammad Jeprie. 2012. Panduan Mudah Desain Web Profesional. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo. 6. <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> 7. <i>Moule, Jodie. 2012. Killer UX Design: Create User Experiences to Wow Your Visitor 1st Edition. Australia: Sitepoint Pty. Ltd</i> 8. Uxpin. 2015. Content Wireframing for Responsive Design 9. Uxpin. 2015. Color Theory in Web UI Design 10. Uxpin. 2015. The Critical Components of Web UI Style Guide 11. Uxpin. 2015. Zen of White Space in Web UI Design
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 Multimedia

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 	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

	<p>website dan cara kerjanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Kontrak perkuliahan 		Melalui diskusi umum seluruh kelas di akhir perkuliahan.			
2	(C1) Mahasiswa mampu mengidentifikasi cara kerja dan tampilan website dalam berbagai ukuran layar perangkat	Ketepatan menjelaskan tentang tampilan website serta menyimpulkan perbedaan tampilan website di perangkat desktop dan mobile dan komponen pembentuknya	<p>Kriteria: Ketepatan dalam menganalisa</p> <p>Bentuk Penilaian: penugasan diakhir perkuliahan.</p>	<p>Ceramah, diskusi dan penugasan</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 menit x 3 (SKS)</p>	<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 Experience	Kemampuan mengemukakan dasar User Experience	<p>Kriteria: Ketepatan dalam menentukan dan menganalisis dasar User Experience</p> <p>Bentuk Penilaian: Melalui diskusi umum seluruh kelas di akhir perkuliahan.</p>	<p>Ceramah, diskusi dan studi visual</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)</p>	<p><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></p> <p><i>Moule, Jodie. 2012. Killer UX Design: Create User Experiences to Wow Your Visitor 1st Edition. Australia: Sitepoint Pty. Ltd</i></p>	5
4	(C3) Mahasiswa mampu mengemukakan dasar Interaction Design	Kemampuan mengemukakan dasar Interaction Design	<p>Kriteria: Ketepatan dalam menentukan dan menganalisis dasar Interaction Design</p> <p>Bentuk Penilaian:</p>	<p>Ceramah, diskusi dan studi visual</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)</p>	<p><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></p> <p><i>Moule, Jodie. 2012. Killer UX Design: Create User Experiences</i></p>	5

			Melalui diskusi umum seluruh kelas di akhir perkuliahan.		<i>to Wow Your Visitor 1st Edition. Australia: Sitepoint Pty. Ltd</i>	
5	(C3) Mahasiswa mampu menganalisis data obyek pada level Scope Strategy dan menyusun User Persona	Kemampuan menentukan siapa pengguna website, mampu menyusun tujuan pembuatan website serta mampu menyusun dokumen user persona	<p>Kriteria: Ketepatan dalam menentukan tujuan dan menganalisis user persona untuk website</p> <p>Bentuk Penilaian: Tugas Analisa menentukan dan menganalisis user persona untuk website, studi kasus: UMKM/Pariwisata</p>	<p>Pemaparan contoh pembuatan user persona pada kasus pengembangan website dan diskusi</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)</p>	<p><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></p> <p><i>Moule, Jodie. 2012. Killer UX Design: Create User Experiences to Wow Your Visitor 1st Edition. Australia: Sitepoint Pty. Ltd</i></p>	10
6	(C6) Mahasiswa mampu merumuskan Scope Functional dan Structure pada analisis User Experience	Kemampuan untuk merumuskan layanan yang harus disediakan website dan struktur sebuah website	<p>Kriteria: Kemampuan menentukan dan merumuskan layanan yang harus disediakan website dan struktur website</p> <p>Bentuk penilaian: Tugas analisa merumuskan layanan yang harus disediakan website dan struktur menu navigasi halaman website, studi kasus: UMKM/Pariwisata</p>	<p>Pemaparan contoh pembuatan scope functional dan structure pada kasus pengembangan website dan diskusi</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)</p>	<p><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></p> <p><i>Moule, Jodie. 2012. Killer UX Design: Create User Experiences to Wow Your Visitor 1st Edition. Australia: Sitepoint Pty. Ltd</i></p>	10

7	(C3) Mahasiswa mampu menggambarkan Skeleton/wireframe website	Kemampuan untuk menyusun dan menggambarkan Skeleton/wireframe website (studi kasus menciptakan desain website UMKM)	<p>Kriteria: Kemampuan menggali ide dan menyusun gambaran low fidelity Skeleton/wireframe website UMKM</p> <p>Bentuk penilaian: Tugas analisa, studi kasus: UMKM/Pariwisata</p>	<p>Pemaparan contoh pembuatan scope Skeleton/wireframe pada kasus pengembangan website dan diskusi</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)</p>	<p><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></p> <p><i>Moule, Jodie. 2012. Killer UX Design: Create User Experiences to Wow Your Visitor 1st Edition. Australia: Sitepoint Pty. Ltd</i></p> <p><i>Uxpin. 2015. Content Wireframing for Responsive Design</i></p>	10
8	(C3) Mahasiswa mampu mengemukakan dasar User Interface	Kemampuan mengemukakan dasar User Interface	<p>Kriteria: Ketepatan dalam menentukan dan mengemukakan dasar User Interface pada 5 website</p> <p>Bentuk Penilaian: Melalui diskusi umum seluruh kelas di akhir perkuliahan.</p>	<p>Ceramah, diskusi dan studi visual</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)</p>	<p><i>Uxpin. 2015. Color Theory in Web UI Design</i></p> <p><i>Uxpin. 2015. The Critical Components of Web UI Style Guide</i></p> <p><i>Uxpin. 2015. Zen of White Space in Web UI Design</i></p>	5
9 - 14	(C6) Mahasiswa mampu merancang visualisasi desain website: 1. Layout Halaman	Kemampuan merancang visualisasi desain website	<p>Kriteria: Kemampuan memvisualisadikan desain website</p> <p>Bentuk penilaian: Melalui praktik dan karya visual desain</p>	<p>Praktik dan pendampingan</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 6 x 3 (SKS)</p>	<i>Software Figma</i>	35

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Insert gambar, teks & simple component 3. Button 4. Component Variant 5. Menu Header 6. Sub menu 7. Slider 8. Link & anchor 9. Pagination 		website yang dihasilkan, studi kasus: UMKM/Pariwisata			
15	(C6) Mahasiswa mampu merancang desain prototype website	Kemampuan untuk merancang desain prototype website (studi kasus menciptakan desain website UMKM)	<p>Kriteria Kemampuan memvisualisasikan mockup menjadi prototype dan visualisasi simulasi interaksi pada website yang didesain</p> <p>Bentuk penilaian Melalui praktik dan karya prototype yang dihasilkan, studi kasus: UMKM/Pariwisata</p>	Praktik dan pendampingan Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	Software Figma	5
16	(C6) Mahasiswa mampu menampilkan karya desain web pada khalayak umum	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