



<http://www.upy.ac.id>

UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Jl. PGRI I Sonosewu No. 117 Yogyakarta - 55182 Telp (0274) 376808, 373198, 373038 Fax. (0274) 376808

E-mail : info@upy.ac.id

PETIKAN

KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Nomor : 026-24/SK/REKTOR-UPY/III/2025

Tentang

**PENGANGKATAN DOSEN PENGAMPU MATA KULIAH SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK 2024/2025 DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
REKTOR UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Menimbang : dst.
Mengingat : dst.
Memperhatikan: dst.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : PENGANGKATAN DOSEN PENGAMPU MATA KULIAH SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025
DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

- Pertama : Mengangkat Saudara yang namanya tersebut pada lajur 2 Lampiran keputusan ini sebagai Dosen Pengampu Mata Kuliah pada Semester Genap Tahun Akademik 2024/2025.
- Kedua : Menugaskan kepada para Dosen Pengampu Mata Kuliah dimaksud untuk melaksanakan pembelajaran matakuliah sebagaimana tercantum pada lajur 3 lampiran keputusan ini dengan sebaik-baiknya dan kepada yang bersangkutan diberikan honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku di UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
- Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa segala sesuatunya akan ditinjau kembali apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

PETIKAN Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Yogyakarta

Pada tanggal : 01 Maret 2025

Rektor,

ttd

Prof. Dr. Ir. Paiman, M.P

NIS. 19650916 199503 1 003

Untuk Petikan yang sah
Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kelembagaan

Ahmad Riyadi, S.Si, M.Kom

NIS. 19690214 199812 1 006

Tembusan disampaikan kepada :

1. Para Wakil Rektor
2. Para Dekan
3. Para Ketua Program Sarjana
4. Para Ketua Program Magister

Lampiran Keputusan Rektor Universitas PGRI Yogyakarta
Nomor : 026.2.1 /SK/REKTOR-UPY/ III /2025
Tanggal : 01 Maret 2025

NO.	NAMA PENGAJAR & NIDN	MATA KULIAH	KODE MK	SKS	SEMESTER/ KELAS	PROGRAM
1. s.d 261						
262	Gema Kharismajati.,S.Kom.,M.Kom 0514019601	Pemrograman Komputer Praktikum Pemrograman Komputer Artificial Intelligence Praktikum Artificial Intelligence Perancangan Antarmuka Pengguna Praktikum Perancangan Antarmuka Pengguna	TKM13282 TKM13283 TKM132118 TKM132119 1724212 1724213	2 1 2 1 2 1	II / A II / A IV / A IV / A II / A1 II / A1	Program Sarjana Teknologi Rekayasa Elektro-medis Program Sarjana Teknologi Rekayasa Elektro-medis Program Sarjana Teknologi Rekayasa Elektro-medis Program Sarjana Teknologi Rekayasa Elektro-medis Program Sarjana Sistem Informasi Program Sarjana Sistem Informasi
263 Dst.						

Untuk Petikan yang sah:
Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kelembagaan



Ahmad Riyadi, S.Si., M.Kom
NIS. 19690214 199812 1 006

Rektor

ttd

Prof. Dr. Ir. Paiman, M.P
NIS. 19650916 199503 1 003



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Jl. PGRI I Sonosewu No. 117 Yogyakarta - 55182 Telp. (0274) 376808, 373198 Fax. (0274) 376808
E-mail : info@upy.ac.id

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Disahkan Pada: 21-07-2025 16:41:22
Ketua Program Studi Sistem Informasi
Ferra Arik Tridalestari, S.T., M.T.



Identitas Matakuliah	Nama MK	Kode MK	Rumpun MK	Bobot(sks)	Semester	Periode
	Perancangan Antarmuka Pengguna	SI17212	2	Teori = 2 SKS	2	Genap 2024/2025
Otoritas	Pengembang RPS		Koor. Rumpun MK		Ka. Prodi	
	Gema Kharismajati, S.Kom., M.Kom.		Gema Kharismajati, S.Kom., M.Kom.		Ferra Arik Tridalestari, S.T., M.T.	
Deskripsi Matakuliah	Mata kuliah ini membahas konsep dasar, prinsip, dan teknik dalam merancang antarmuka pengguna (user interface) yang efektif, efisien, dan berorientasi pada pengguna dalam konteks pengembangan sistem informasi. Mahasiswa akan mempelajari prinsip desain UI/UX, analisis kebutuhan pengguna, pembuatan prototipe interaktif, serta evaluasi antarmuka berbasis standar usability. Mata kuliah ini mengintegrasikan pemahaman teoritis dan praktik desain UI untuk menghasilkan solusi antarmuka yang mendukung tujuan bisnis dan kebutuhan pengguna organisasi.					

Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Konsep dan prinsip dasar antarmuka pengguna (UI/UX) Standar dan pedoman desain UI modern Analisis kebutuhan dan karakteristik pengguna Perancangan wireframe dan prototipe antarmuka Penggunaan tools desain (Figma, dsb.) Evaluasi usability dan pengujian antarmuka Implementasi desain UI dalam sistem informasi		
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)		
	Kode CPL	Deskripsi CPL	
	CPL4	Mampu menciptakan nilai bagi sistem informasi dalam suatu organisasi melalui penyelarasan SI/TI dan bisnis, serta pengembangan arsitektur enterprise, dan tata kelola SI/TI.	
	CPL5	Mampu menguasai prinsip dan teknik perencanaan sistem Informasi terintegrasi berdasarkan kebutuhan pencapaian organisasi	
	CPL6	Mampu membangun model, aplikasi, sistem keamanan, dan sistem organisasi dengan menggunakan metode dan teknik pengembangan sistem yang tepat sebagai solusi permasalahan bisnis terkait SI/TI.	
	Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)		
	Kode CPMK	Deskripsi CPMK	CPL
	CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar User Interface (UI), prinsip desain antarmuka, serta standar yang digunakan dalam pengembangan sistem berbasis teknologi informasi.	CPL5,
	CPMK2	Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan pengguna dan menerapkan prinsip desain UI yang sesuai dengan kebutuhan sistem informasi dalam organisasi.	CPL6,
	CPMK3	Mahasiswa mampu membuat prototipe antarmuka pengguna berbasis standar desain yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan efektivitas sistem informasi.	CPL6,
	CPMK4	Mahasiswa mampu mengevaluasi kualitas antarmuka pengguna berdasarkan usability testing dan metode evaluasi lainnya.	CPL4,

Tabel Penilaian	Kode	Bentuk Assesment	CPMK	Bobot(%)
	TM1	Tugas Mandiri/Individu	CPMK1	25
	TK1	Tugas Kelompok	CPMK2	25
	UTS	Ujian Tengah Semester (UTS)	CPMK3	25
	UAS	Ujian Akhir Semester (UAS)	CPMK4	25
	Total Bobot			100 %
Pustaka (Referensi)	• Ben Shneiderman, Catherine Plaisant, Maxine Cohen, Steven Jacobs. Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction, 6th Edition, Pearson, 2016. • Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin, Christopher Noessel. About Face: The Essentials of Interaction Design, 4th Edition, Wiley, 2014. • Don Norman. The Design of Everyday Things, Revised Edition, MIT Press, 2013. • Jenifer Tidwell. Designing Interfaces, 3rd Edition, O'Reilly Media, 2019.			
Team Teaching			MK Prasyarat	
Gema Kharismajati, S.Kom., M.Kom.			-	

Rincian Aktivitas Pembelajaran							
Minggu Ke -	CPMK	Indikator Ketercapaian	Bentuk Penilaian	Materi	Metode	Media	Jenis Perkuliahan
1, 2, 3	CPMK1 Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar User Interface (UI), prinsip desain antarmuka, serta standar yang digunakan dalam pengembangan sistem berbasis teknologi informasi.	Mahasiswa memahami pengantar dan ruang lingkup UI/UX	• Tugas Mandiri/Individu	Materi: Pengantar UI/UX, peran penting antarmuka pengguna Pustaka: - Ben Shneiderman, Catherine Plaisant, Maxine Cohen, Steven Jacobs. <i>Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction</i> , 6th Edition, Pearson, 2016. - Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin, Christopher Noessel. <i>About Face: The Essentials of Interaction Design</i> , 4th Edition, Wiley, 2014.	Ceramah, diskusi	Slide Perkuliahan	Luring
		Mahasiswa menjelaskan prinsip dan elemen dasar UI		Materi: Prinsip desain UI, elemen visual (warna, tipografi, layout) Pustaka: - Ben Shneiderman, Catherine Plaisant, Maxine Cohen, Steven Jacobs. <i>Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction</i> , 6th Edition, Pearson, 2016. - Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin, Christopher Noessel. <i>About Face: The Essentials of Interaction Design</i> , 4th Edition, Wiley, 2014.	Ceramah, diskusi	Slide Perkuliahan	Luring
		Mahasiswa mengenali standar desain antarmuka		Materi: Standar desain (Material Design, Apple HIG, dsb.) Pustaka: - Ben Shneiderman, Catherine Plaisant, Maxine Cohen, Steven Jacobs. <i>Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction</i> , 6th Edition, Pearson, 2016. - Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin, Christopher Noessel. <i>About Face: The Essentials of Interaction Design</i> , 4th Edition, Wiley, 2014.	Ceramah, diskusi	Slide Perkuliahan	Luring

Rincian Aktivitas Pembelajaran

Minggu Ke -	CPMK	Indikator Ketercapaian	Bentuk Penilaian	Materi	Metode	Media	Jenis Perkuliahan
4, 5, 6	CPMK2 Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan pengguna dan menerapkan prinsip desain UI yang sesuai dengan kebutuhan sistem informasi dalam organisasi.	Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan pengguna	• Tugas Kelompok	Materi: User Research, persona, kebutuhan fungsional dan non-fungsional Pustaka: - Ben Shneiderman, Catherine Plaisant, Maxine Cohen, Steven Jacobs. <i>Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction</i> , 6th Edition, Pearson, 2016. - Don Norman. <i>The Design of Everyday Things</i> , Revised Edition, MIT Press, 2013.	Ceramah, studi kasus	Slide Perkuliahan	Luring
		Mahasiswa mampu menyusun user flow dan task analysis		Materi: User Journey Map, task flow, use-case sederhana Pustaka: - Ben Shneiderman, Catherine Plaisant, Maxine Cohen, Steven Jacobs. <i>Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction</i> , 6th Edition, Pearson, 2016. - Don Norman. <i>The Design of Everyday Things</i> , Revised Edition, MIT Press, 2013.	Ceramah, studi kasus	Slide Perkuliahan, Figma	Luring
		Mahasiswa menerapkan prinsip desain sesuai kebutuhan pengguna		Materi: Mapping kebutuhan ke desain awal Pustaka: - Ben Shneiderman, Catherine Plaisant, Maxine Cohen, Steven Jacobs. <i>Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction</i> , 6th Edition, Pearson, 2016. - Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin, Christopher Noessel. <i>About Face: The Essentials of Interaction Design</i> , 4th Edition, Wiley, 2014.	Ceramah, studi kasus	Slide Perkuliahan	Luring

Rincian Aktivitas Pembelajaran							
Minggu Ke -	CPMK	Indikator Ketercapaian	Bentuk Penilaian	Materi	Metode	Media	Jenis Perkuliahan
7	CPMK3 Mahasiswa mampu membuat prototipe antarmuka pengguna berbasis standar desain yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan efektivitas sistem informasi.	Mahasiswa memahami proses pembuatan prototipe UI	• Ujian Tengah Semester (UTS)	Materi: Prototyping: low fidelity dan high fidelity Pustaka: - Ben Shneiderman, Catherine Plaisant, Maxine Cohen, Steven Jacobs. <i>Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction</i> , 6th Edition, Pearson, 2016. - Don Norman. <i>The Design of Everyday Things, Revised Edition</i> , MIT Press, 2013.	Ceramah, demo tool	Figma, PPT	Luring
8	Ujian Tengah Semester (UTS)						
9, 10, 11	CPMK3 Mahasiswa mampu membuat prototipe antarmuka pengguna berbasis standar desain yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan efektivitas sistem informasi.	Mahasiswa mulai membuat sketsa UI berbasis skenario pengguna	• Ujian Tengah Semester (UTS)	Materi: Wireframing: Paper & digital Pustaka: - Ben Shneiderman, Catherine Plaisant, Maxine Cohen, Steven Jacobs. <i>Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction</i> , 6th Edition, Pearson, 2016. - Don Norman. <i>The Design of Everyday Things, Revised Edition</i> , MIT Press, 2013.	Ceramah dan diskusi	PPT, Figma	Luring
		Mahasiswa membuat prototipe interaktif		Materi: Interaksi, navigasi, transisi layar Pustaka: - Ben Shneiderman, Catherine Plaisant, Maxine Cohen, Steven Jacobs. <i>Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction</i> , 6th Edition, Pearson, 2016. - Don Norman. <i>The Design of Everyday Things, Revised Edition</i> , MIT Press, 2013.	Ceramah dan diskusi	PPT, Figma	Luring
		Mahasiswa mampu mempresentasikan prototipe dan menjelaskan alurnya		Materi: Presentasi dan feedback desain Pustaka: - Ben Shneiderman, Catherine Plaisant, Maxine Cohen, Steven Jacobs. <i>Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction</i> , 6th Edition, Pearson, 2016. - Don Norman. <i>The Design of Everyday Things, Revised Edition</i> , MIT Press, 2013.	Presentasi dan diskusi	PPT, Figma	Luring

Rincian Aktivitas Pembelajaran							
Minggu Ke -	CPMK	Indikator Ketercapaian	Bentuk Penilaian	Materi	Metode	Media	Jenis Perkuliahan
12, 13, 14, 15	CPMK4 Mahasiswa mampu mengevaluasi kualitas antarmuka pengguna berdasarkan usability testing dan metode evaluasi lainnya.	Mahasiswa memahami konsep usability dan metode evaluasi	• Ujian Akhir Semester (UAS)	Materi: Usability Testing, heuristic evaluation, cognitive walkthrough Pustaka: - Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin, Christopher Noessel. <i>About Face: The Essentials of Interaction Design</i> , 4th Edition, Wiley, 2014. - Jenifer Tidwell. <i>Designing Interfaces</i> , 3rd Edition, O'Reilly Media, 2019.	Ceramah, studi kasus	PPT, Sample form	Luring
		Mahasiswa menyusun rencana pengujian usability		Materi: Skema pengujian, skenario, kriteria evaluasi Pustaka: - Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin, Christopher Noessel. <i>About Face: The Essentials of Interaction Design</i> , 4th Edition, Wiley, 2014. - Jenifer Tidwell. <i>Designing Interfaces</i> , 3rd Edition, O'Reilly Media, 2019.	Diskusi, latihan	PPT, template	Luring
		Mahasiswa melakukan usability testing terhadap prototipe		Materi: Praktik pengujian dan dokumentasi hasil Pustaka: - Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin, Christopher Noessel. <i>About Face: The Essentials of Interaction Design</i> , 4th Edition, Wiley, 2014. - Jenifer Tidwell. <i>Designing Interfaces</i> , 3rd Edition, O'Reilly Media, 2019.	Praktik, observasi	Figma, form evaluasi	Luring
		Mahasiswa menyusun laporan dan memberikan rekomendasi dari hasil evaluasi		Materi: Analisis hasil, perbaikan UI berdasarkan feedback Pustaka: - Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin, Christopher Noessel. <i>About Face: The Essentials of Interaction Design</i> , 4th Edition, Wiley, 2014. - Jenifer Tidwell. <i>Designing Interfaces</i> , 3rd Edition, O'Reilly Media, 2019.	Diskusi, penyusunan laporan	PPT, template laporan	Luring
16	Ujian Akhir Semester (UAS)						



Kontrak Kuliah
Fakultas Sains & Teknologi
Universitas PGRI Yogyakarta

Nama Dosen : Gema Kharismajati, S.Kom.,M.Kom.
Mata Kuliah : Perancangan Antarmuka Pengguna
Program Studi : Sistem Informasi
Kelas/Angkatan : 17-24.A1/2022
Semester : II
Tahun Akademik : 2024/2025

Capaian Pembelajaran/Learning Outcome:

Mahasiswa diharapkan mampu memahami dan menguasai konsep, prinsip, dan teknik perancangan antarmuka pengguna (User Interface) yang efektif, efisien, dan berorientasi pada pengguna. Setelah menyelesaikan mata kuliah ini, mahasiswa akan mampu:

- Menjelaskan konsep dasar UI/UX, prinsip desain, dan standar desain antarmuka modern.
- Menganalisis kebutuhan pengguna dan menerapkan prinsip desain UI yang sesuai dalam konteks sistem informasi organisasi.
- Membuat prototipe antarmuka berbasis standar desain yang meningkatkan pengalaman pengguna.
- Mengevaluasi kualitas antarmuka menggunakan metode *usability testing* dan teknik evaluasi lainnya.

Soft Skills

Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan untuk:

- Berpikir kritis dan analitis dalam merancang solusi desain antarmuka.
- Bekerja kolaboratif dalam tim desain dan pengembangan.
- Mengkomunikasikan ide desain melalui presentasi dan dokumentasi yang baik.
- Mengelola umpan balik (feedback) untuk perbaikan desain.

Bahan Kajian

Konsep dan prinsip dasar UI/UX, Standar dan pedoman desain UI modern (*Material Design, Apple HIG, dsb.*), Analisis kebutuhan dan karakteristik pengguna, Perancangan *wireframe* dan prototipe (menggunakan Figma atau alat sejenis), Evaluasi *usability* dan pengujian antarmuka, Implementasi desain UI dalam sistem informasi

Ketentuan

- Kehadiran perkuliahan tatap muka minimal 75%.
- Toleransi keterlambatan perkuliahan tatap muka 15 menit.
- Dalam perkuliahan dan konsultasi dilakukan dengan sopan dan menghargai.
- Menggunakan Pakaian Rapi, Sopan, Berkerah
- Mahasiswa wajib mengikuti UAS.

Penilaian

No	Uraian	Bobot (%)
1	Tugas Mandiri / Individu	25%
2	Tugas Kelompok	25%
3	Ujian Tengah Semester (UTS)	25%
4	Ujian Akhir Semester (UAS)	25%

Yogyakarta, 06 Maret 2025
Ketua Kelas

Dosen Pengampu

Gema Kharismajati, S.Kom.,M.Kom.
NIS. 199601142024011006

Andi Richard Patriot
NPM. 24111700002



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Jl. PGRI I Sonosewu No. 117 Yogyakarta - 55182 Telp. (0274) 376808, 373198 Fax. (0274) 376808

E-mail : info@upy.ac.id

BERITA ACARA PELAKSANAAN PERKULIAHAN

Dari :

Gema Kharismajati, S.Kom., M.Kom.

Dosen Matakuliah :

SI17212 / Perancangan Antarmuka Pengguna

Kelas :

17-24.A1

Menyatakan bahwa proses input BERITA ACARA PELAKSANAAN PERKULIAHAN untuk matakuliah tersebut telah berhasil dilakukan. Penginputan BAP tersebut dilakukan dengan cermat. Adapun bila terjadi kesalahan data, saya bersedia bertanggung jawab penuh.

Berkas daftar nilai mahasiswa saya lampirkan bersama dengan berita acara ini.

Terima kasih.

Hormat saya,



Gema Kharismajati, S.Kom., M.Kom.

Ringkasan Nilai

Nilai Rata-Rata Kelas : 86.925

Nilai Tertinggi Kelas : 94.25

Nilai Terendah Kelas : 70



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Jl. PGRI I Sonosewu No. 117 Yogyakarta - 55182 Telp. (0274) 376808, 373198 Fax. (0274) 376808

E-mail : info@upy.ac.id

PRESENSI DOSEN MENGAJAR TA. 20242 Genap

Dosen : Gema Kharismajati, S.Kom., M.Kom.
Mata Kuliah : SI17212 / Perancangan Antarmuka Pengguna
SKS : Teori = 2 SKS ;
Periode : 20242 Genap

Program Studi : [S1] - Sistem Informasi
: KUR-SI2024 -
Kurikulum : Kurikulum Prodi Sistem Informasi 2024
Nama Kelas : 17-24.A1
Peserta : 10

Pert.	Waktu	Materi	Indikator Capai	Peserta	Status
1	Kamis, 06 Mar 2025 12:00 s.d 13:40 Lab. Multimedia	Pengantar UI/UX, peran penting antarmuka pengguna	Mahasiswa memahami pengantar dan ruang lingkup UI/UX	8	Terlaksana
2	Kamis, 13 Mar 2025 12:00 s.d 13:40 Lab. Multimedia	Prinsip desain UI, elemen visual (warna, tipografi, layout)	Mahasiswa menjelaskan prinsip dan elemen dasar UI	9	Terlaksana
3	Kamis, 20 Mar 2025 12:00 s.d 13:40 Lab. Multimedia	Standar desain (Material Design, Apple HIG, dsb.)	Mahasiswa mengenali standar desain antarmuka	9	Terlaksana
4	Kamis, 27 Mar 2025 12:00 s.d 13:40 Lab. Multimedia	User Research, persona, kebutuhan fungsional dan non- fungsional	Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan pengguna	10	Terlaksana

Pert.	Waktu	Materi	Indikator Capai	Peserta	Status
5	Kamis, 03 Apr 2025 12:00 s.d 13:40 Lab. Multimedia	User Journey Map, task flow, use-case sederhana	Mahasiswa mampu menyusun user flow dan task analysis	10	Terlaksana
6	Kamis, 10 Apr 2025 12:00 s.d 13:40 Lab. Multimedia	Mapping kebutuhan ke desain awal	Mahasiswa menerapkan prinsip desain sesuai kebutuhan pengguna	9	Terlaksana
7	Kamis, 17 Apr 2025 12:00 s.d 13:40 Lab. Multimedia	Prototyping: low fidelity dan high fidelity	Mahasiswa memahami proses pembuatan prototipe UI	8	Terlaksana
8	Kamis, 24 Apr 2025 12:00 s.d 13:40 Lab. Multimedia	Ujian Tengah Semester (UTS)	Ujian Tengah Semester (UTS)	8	Terlaksana
9	Kamis, 01 May 2025 12:00 s.d 13:40 Lab. Multimedia	Wireframing: Paper & digital	Mahasiswa mulai membuat sketsa UI berbasis skenario pengguna	9	Terlaksana
10	Kamis, 08 May 2025 12:00 s.d 13:40 Lab. Multimedia	Interaksi, navigasi, transisi layar	Mahasiswa membuat prototipe interaktif	10	Terlaksana
11	Kamis, 15 May 2025 12:00 s.d 13:40 Lab. Multimedia	Presentasi dan feedback desain	Mahasiswa mampu mempresentasikan prototipe dan menjelaskan alurnya	10	Terlaksana

Pert.	Waktu	Materi	Indikator Capai	Peserta	Status
12	Kamis, 22 May 2025 12:00 s.d 13:40 Lab. Multimedia	Usability Testing, heuristic evaluation, cognitive walkthrough	Mahasiswa memahami konsep usability dan metode evaluasi	10	Terlaksana
13	Kamis, 29 May 2025 12:00 s.d 13:40 Lab. Multimedia	Skema pengujian, skenario, kriteria evaluasi	Mahasiswa menyusun rencana pengujian usability	9	Terlaksana
14	Kamis, 05 Jun 2025 12:00 s.d 13:40 Lab. Multimedia	Praktik pengujian dan dokumentasi hasil	Mahasiswa melakukan usability testing terhadap prototipe	9	Terlaksana
15	Kamis, 12 Jun 2025 12:00 s.d 13:40 Lab. Multimedia	Analisis hasil, perbaikan UI berdasarkan feedback	Mahasiswa menyusun laporan dan memberikan rekomendasi dari hasil evaluasi	10	Terlaksana
16	Kamis, 19 Jun 2025 12:00 s.d 13:40 Lab. Multimedia	Ujian Akhir Semester (UAS)	Ujian Akhir Semester (UAS)	10	Terlaksana

Dosen



(Gema Kharismajati, S.Kom., M.Kom.)

Dicetak pada 22-07-2025



E-mail : info@upy.ac.id

Program Studi : [S1] - Sistem Informasi
Kurikulum : KUR-SI2024 - Kurikulum Prodi Sistem
Infomasi 2024
Nama Kelas : 17-24.A1
Peserta : 10

[illegible]

9	24111700001	Ivan Dwi Setyawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	100.00%
10	24111700012	Rully Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	100.00%

Dosen



(Gema Kharismajati, S.Kom., M.Kom.)

Dicetak pada 22-07-2025



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Jl. PGRI I Sonosewu No. 117 Yogyakarta - 55182 Telp. (0274) 376808, 373198 Fax. (0274) 376808

E-mail : info@upy.ac.id

Daftar Nilai Mahasiswa

Dosen : Gema Kharismajati, S.Kom., M.Kom.
Mata Kuliah : SI17212 / Perancangan Antarmuka Pengguna
SKS : Teori = 2 SKS ;
Periode : 20242 Genap

Program Studi : [S1] - Sistem Informasi
Kurikulum : KUR-SI2024 - Kurikulum Prodi Sistem
Infomasi 2024
Nama Kelas : 17-24.A1
Peserta : 10

#	NPM	Nama Mahasiswa	Tugas Mandiri/Individu TM1 (25 %)	Tugas Kelompok TK1 (25 %)	Ujian Tengah Semester (UTS) UTS (25 %)	Ujian Akhir Semester (UAS) UAS (25 %)	Nilai Akhir	Nilai Huruf	Angka Mutu
1	24111700002	Andi Richard Patriot	85	86	87	80	84.5	A-	3.75
2	24111700006	Daviq Nazril Islamy	95	95	92	95	94.25	A	4
3	24111700008	Awalinda Dimmi	90	92	90	92	91	A	4
4	24111700015	Naralisa Hanum Arguinda	70	70	70	70	70	B	3
5	24111700013	Chandra Sulistyo Priandoko	70	72	75	70	71.75	B	3

6	24111700011	Roofi'qi Ayu Intani	92	95	92	92	92.75	A	4
7	24111700009	Imam Syahhari	90	95	93	90	92	A	4
8	24111700007	Puput Dwi Nugroho	85	85	88	88	86.5	A-	3.75
9	24111700001	Ivan Dwi Setyawan	92	95	95	95	94.25	A	4
10	24111700012	Rully Setiawan	90	92	95	92	92.25	A	4

Dosen



(Gema Kharismajati, S.Kom., M.Kom.)

Dicetak pada 22-07-2025