



1 / 12

Program Studi Ilmu Komunikasi

JENJANG: Strata 1

NO. MK

MATA KULIAH: Desain Web

NO. BK

KLASTER BIDANG KAJIAN: Desain dan Sibernetika

NO. KEL. MK

KELOMPOK MATA KULIAH: Praktikum

NO. STATUS MK

STATUS MATA KULIAH: dibuka

NO. PEMINATAN

PEMINATAN: Literasi Teknologi

PRASYARAT :

«Prasyarat»

PRASYARAT UNTUK:

PRASYARAT SKS
MINIMUM:

SEMESTER: 4

BOBOT SKS: 2

TAHUN AKADEMIK:
2019/2020

TANGGAL PEMBUATAN: 18 Feb 2020

KETUA PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI

KOORDINATOR
PENGAMPU MATA KULIAH

DOSEN PENGAJAR MATA KULIAH

TTD

Wa Ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom.,
M.I.Kom

NIDN. 0302069106

TTD

Fikri Reza, S.IP., M.Si.

NIDN. 0330077702

TTD

Fikri Reza, S.IP., M.Si.

NIDN. 0330077702

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Desain Web adalah mata kuliah berbasis ilmu desain, yang mengkaji teori, konsep dan proses perancangan web serta melatih sense of art and functional design sehingga mahasiswa mampu mengevaluasi, merancang dan mengelola sebuah situs web dengan tampilan yang kreatif, isi yang informatif, sajian yang dinamis dan komunikatif serta efektif.

STRATEGIC SKILLS

Visionary and forward-looking; big picture thinking; complex problem solving; prioritization & timing skill; planning & frame working

ACADEMIC SKILLS

Kemampuan mengkomunikasikan ide dan pemikiran ilmiah dalam bentuk akademik, popular, personal, yang dikembangkan ke dalam karya audio, visual maupun audio visual

SOFT SKILLS

Flexibility and adaptability; endurance against pressure;

HARD SKILLS

Kemampuan memahami teori, prinsip dan konsep desain web; mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip desain dalam perancangan web; menciptakan rancangan desain dan konten web

SOFTWARE / APP SKILL

Aplikasi Wordpress dan Joomla

PELUANG SERTIFIKASI

Keterampilan yang didapat mahasiswa dari perkuliahan ini bisa menjadi bekal untuk mengambil sertifikasi sbb.: mampu merancang desain web dan konten web yang menarik sesuai kebutuhan masyarakat

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) YANG DIUSUNG MATA KULIAH

KODE	DESKRIPSI
PP4	Menguasai konsep, kaidah, dan proses pengembangan isi pesan untuk mencapai berbagai tujuan komunikasi menggunakan beragam jenis saluran komunikasi
KU1	kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan ilmu humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
KK6	mampu menentukan dan memanfaatkan secara tepat metode komunikasi efektif berbasis humanistic dan teknologi, yang mencakup pemilihan komunikator, pesan, media dan sasaran komunikasi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

CPMK 1 : Mahasiswa memahami dan menguasai konsep, kaidah dan proses perancangan desain web dan dikembangkan menjadi saluran yang komunikatif, menarik

CPMK 2 : Mahasiswa memiliki keterbukaan dan sikap kritis terhadap informasi yang berkembang di masyarakat dan mampu merancang kanal web yang bermanfaat bagi banyak orang

CPMK 3 : mampu menciptakan pesan yang bermanfaat dan bertanggung jawab dengan metode komunikasi efektif berbasis humanistic, teknologi dan desain sesuai sasaran komunikasinya

Yaitu CPL yang diejawantahkan dalam konteks Mata Kuliah terkait

KODE	DESKRIPSI

SUB-CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUBCPMK)

Yaitu CPMK yang diejawantahkan dalam konteks Bahan Kajian di setiap pertemuan di Mata Kuliah terkait

KODE	DESKRIPSI

REFERENSI UTAMA

Mark Boulton : A Principle Guide to Designing Web

Frank Chimero : The Shape of Design

Chris Bank, Waleed Zuberi : Web UI Designe Pattern

Aaron Walter, June Lee, Fernando Godina, Gregg Berstein : The UX Reader

Stephen Hay : The Design Funnel, A Manifesto for Meaningful Design

Patrick J. Linch, Sarah Horton : Web Style Guide

Shawn Lawton Henry : Just Ask, Integrating Accessibility Throughout Design

Trina Chiasson, Dyanna Gregory : Data and Design

I Made Gunadi, Lirva 32 : Joomla! Website MAGIC dengan Joomla!

Ali Zain : Blogspot, Membuat Website Profesional dengan Mudah

REFERENSI PENDUKUNG

E-LEARNING

UNTUK AKSES KE MATERI-MATERI INI, HUBUNGI MANAJER FIKOM E-LEARNING ECOSYSTEM



SUMBER MULTIMEDIA

Sumber Film, Video dan/atau Dokumenter:

Sumber lainnya:

SUMBER AKUN DARING INFLUENCER/NARASUMBER

TAUTAN DI LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) /FLIPPED CLASSROOM UBHARA JAYA

Lecturing, Reading Guide, Discovery Learning, Classroom Discussion, Practicing

KEBUTUHAN MEDIA DAN SARANA PEMBELAJARAN

UNTUK KELAS:

PERANGKAT KERAS	PERANGKAT LUNAK
Laptop, Proyektor, Speaker	Aplikasi web seperti Joomla, Wordpress, Blogspot

UNTUK MAHASISWA:

PERANGKAT KERAS	PERANGKAT LUNAK
Laptop	Aplikasi web seperti Joomla, Wordpress, Blogspot

7 / 12 | METODE PEMBELAJARAN

PENUGASAN

TUGAS TERSTRUKTUR	KISARAN BELAJAR MANDIRI
<ul style="list-style-type: none"> - Menganalisa desain dan isi dari halaman-halaman web terkenal - Merancang web dengan konsep UI dan UX - Mengelola web dengan konten yang menarik dan aktual 	<ul style="list-style-type: none"> - Membaca dan membuat anotasi bibliografi dari buku dan jurnal yang dibaca sekitar desain web - Mengumpulkan/ mengkliping halaman desain web sejenis, memperhatikan cirinya dan menjelaskan dengan konsep UI dan UX Design - Mengumpulkan data (berita, opini, fenomena atau tren) yang menarik untuk melengkapi konten web dan merancang design sesuai segmentasi yang dituju

KISARAN TARGET LUARAN PEMBELAJARAN

TIM PENGEMBANG MATA KULIAH

Koordinator RPS

Koordinator Mata Kuliah : Fikri Reza, S.IP., M.Si.

Nama Anggota :

Asima Oktavia Sitanggang, S.Ds., M.Si.

Novrian, S.Sos., M.I.Kom.



1	BAHAN KAJIAN : Sejarah Web Desain, Prinsip-Prinsip Desain Web		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN MI MINGGU KE	Lecturing, Reading Guide, Classroom Discussion, Creative Activity (Mahasiswa membuat karya gunting tempel pada sebuah bidang halaman A1)	<ul style="list-style-type: none"> - Jason Beaird & James George: The Principle of Beautiful Web Design 	Mahasiswa memahami sejarah dan perkembangan desain web, serta memahami prinsip-prinsip dalam desain web: <ul style="list-style-type: none"> - Layout (tata letak) dan Komposisi - Warna, Tekstur, Tipografi, Gambar
2	BAHAN KAJIAN : Seni Desain dan Proses Kreatif		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN MI MINGGU KE	Lecturing, Reading Guide, Classroom Discussion, Creative Activity (Mahasiswa mengumpulkan halaman-halaman web dan menganalisa desain serta isi web)	<ul style="list-style-type: none"> - Frank Chimero : The Shape of Design - Stephen Hay : The Design Funnel, A Manifesto for Meaningful Design 	Mahasiswa mengenal dan memahami seni desain dan proses kreatif dari desainer web ternama serta menganalisa desain web baik secara desain, estetika, maupun isi Mahasiswa memahami dan menguasai langkah-langkah kreatif dalam menciptakan desain yang baik
3	BAHAN KAJIAN : UI Design		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN MI MINGGU KE	Lecturing, Reading Guide, Classroom Discussion, Creative Activity (Mahasiswa membuat panduan sederhana dengan konsep UI)	<ul style="list-style-type: none"> - Chris Bank, Waleed Zuberi : Web UI Design Pattern 	Mahasiswa mengenal beberapa aplikasi web terkenal seperti amazon, airbnb, menganalisa web dan menemukan kunci kesuksesan web tersebut



4	BAHAN KAJIAN : UX Design		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUANNI MINGGU KE	Lecturing, Reading Guide, Classroom Discussion, Creative Activity (Mahasiswa membuat panduan sederhana dengan konsep UX)	- Aaron Walter, June Lee, Fernando Godina, Gregg Bernstein : The UX Reader	Mahasiswa memahami wawasan tentang pengalaman pengguna (UX/ user experience) dan menguasai prinsip kolaborasi, penelitian, desain, pengembangan, dan perbaikan dari desain web
5	BAHAN KAJIAN : Aspek-aspek dalam pembuatan Web dan Kebergunaan		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUANNI MINGGU KE	Lecturing, Group Presentation (mahasiswa mempresentasikan analisa desain web dan rencana rancangan desain web)	- Patrick J. Linch, Sarah Horton : Web Style Guide	Mahasiswa memahami dan menguasai aspek-aspek dalam pembuatan web dan kebergunaan (usability, arsitektur, informasi, desain antar muka, dll)
6	BAHAN KAJIAN : Aksesibilitas Desain Web		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUANNI MINGGU KE	Lecturing, Group Presentation (mahasiswa mempresentasikan analisa desain web dan rencana rancangan desain web)	- Shawn Lawton Henry : Just Ask, Integrating Accessibility Throughout Design	Mahasiswa memahami dan menguasai aksesibilitas desain web (faktor-faktor penting membangun web: pengantar aksesibilitas dan desain web yang berpusat pada pengguna)



7 BAHAN KAJIAN : Data & Design			
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN/MI MINGGU KE	Lecturing, Group Presentation (mahasiswa mempresentasikan analisa desain web dan rencana rancangan desain web)	- Trina Chiasson, Dyanna Gregory : Data and Design	Mahasiswa memahami dan menguasai konsep dasar di balik penelitian data, analisis dan visualisasi Mahasiswa mampu membuat infografis, bentuk web dan halaman dashboard admin
8 UJIAN TENGAH SEMESTER: Evaluasi Capaian Pembelajaran HardSkill dan SoftSkill			
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN/MI MINGGU KE	Take home test: membuat manual book sebuah desain web	Materi 1-7	Mahasiswa mampu menyusun rancangan awal desain web dan membuat dalam sebuah <i>manual book</i>
9 BAHAN KAJIAN : Praktek Membuat Website dengan Aplikasi Gratis			
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN/MI MINGGU KE	Lecturing, Classroom Discussion, Creative Activity (Mahasiswa mencoba dan membuat website dengan aplikasi gratis)	Mulyani Sandi : Bikin Website dengan Aplikasi-Aplikasi Gratis	Mahasiswa mengenal dan memahami kekurangan dan kelebihan dari masing-masing aplikasi web gratis dan menentukan web yang sesuai dengan web yang akan mereka buat



10			
BAHAN KAJIAN : Praktek Membuat Website dengan Joomla			
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN/MI MINGGU KE	Lecturing, Classroom Discussion, Creative Activity (Mahasiswa mencoba dan membuat website dengan Joomla)	- I Made Gunadi, Lirva 32 : Joomla! Website MAGIC dengan Joomla!	Mahasiswa memahami dan menguasai perancangan web dengan joomla
11			
BAHAN KAJIAN : Praktek Membuat Website dengan Joomla			
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN/MI MINGGU KE	Lecturing, Classroom Discussion, Creative Activity (Mahasiswa mencoba dan membuat website dengan Joomla)	- I Made Gunadi, Lirva 32 : Joomla! Website MAGIC dengan Joomla!	Mahasiswa memahami dan menguasai perancangan web dengan joomla
12			
BAHAN KAJIAN : Praktek Membuat dan Mengelola Blogspot			
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN/MI MINGGU KE	Lecturing, Classroom Discussion, Creative Activity (Mahasiswa mencoba, membuat, mengelola Blogspot)	- Ali Zain : Blogspot, Membuat Website Profesional dengan Mudah	Mahasiswa memahami dan menguasai perancangan dan pengelolaan konten blogspot



13 BAHAN KAJIAN : Praktek Membuat dan Mengelola Blogspot			
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN/MI MINGGU KE	Lecturing, Classroom Discussion, Creative Activity (Mahasiswa mencoba, membuat, mengelola Blogspot)	- Ali Zain : Blogspot, Membuat Website Profesional dengan Mudah	Mahasiswa memahami dan menguasai perancangan dan pengelolaan konten blogspot
14 BAHAN KAJIAN : Praktek dan Presentasi Desain Web			
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN/MI MINGGU KE	Presentasi Rancangan Desain Web dan Blogspot Karya Kelompok (satu kelompok terdiri dari 3 orang)	Materi 1-13	Mahasiswa mampu menghasilkan dan mempresentasikan desain web dan menjelaskan pengelolaan web rancangan mereka
15 BAHAN KAJIAN : Praktek dan Presnetasi Desain Web			
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN/MI MINGGU KE	Presentasi Rancangan Desain Web dan Blogspot Karya Kelompok (satu kelompok terdiri dari 3 orang)	Materi 1-13	Mahasiswa mampu menghasilkan dan mempresentasikan desain web dan menjelaskan pengelolaan web rancangan mereka



16	UJIAN AKHIR SEMESTER: Evaluasi Capaian Pembelajaran HardSkill dan SoftSkill		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN/ MINGGU KE	Take home test: membuat manual book, laporan perancangan desain dan hasil pengelolaan web yang dirancang secara berkelompok	Materi 1-13	Mahasiswa mampu menghasilkan laporan hasil rancangan desain web dan menjelaskan pengelolaan serta efektifitas web rancangan mereka.

CATATAN KEBIJAKAN ETIS

«Catatan_Kebijakan_Etis_terkait_Penyelenggaraan Perkuliahan»

Mahasiswa wajib membawa laptop yang telah dilengkapi dengan software photoshop, joomla, blogspot dan dapat terkoneksi dengan internet.

Mahasiswa wajib membekali diri dengan pengetahuan komunikasi visual dan referensi desain web agar dapat berpartisipasi secara aktif dalam diskusi kelas

«Catatan_Lain»