	UNIVERSITAS LEMBAH DEMPO **FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI** PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**	Kode Dokumen **RPS/IF-3501/2026/001**

MATA KULIAH (MK)	**KODE MK**	**RUMPUN MK**	**BOBOT (sks)**	**SEMESTER**	**TGL PENYUSUNAN**
Desain Grafis	MWP215319	Sistem Informasi / SE	3 SKS	5	2026-09-23
OTORISASI / PENGESAHAN	**Pengembang RPS**		**Koordinator RMK**		**Ketua Program Studi**
Tanda Tangan & Cap *(Pengesahan Resmi)*	M.Ario Febrian. S.Si.,S.Bns., M.Si		M.Junius Effendi.,S.Kom.,M.Kom		M.Junius Effendi.,S.Kom.,M.Kom

CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

CPL-PRODI yang Dibebankan pada MK	**Deskripsi CPL**
ku1 (Keterampilan Umum)	Mampu berpikir logis, kritis, sistematis, kreatif, inovatif, serta mengambil keputusan berdasarkan analisis data dan metode ilmiah dalam menyelesaikan permasalahan Sistem Informasi.
ku2 (Keterampilan Umum)	Mampu berkomunikasi secara efektif, bekerja sama dalam tim multidisiplin, menyusun karya ilmiah, serta memanfaatkan teknologi informasi secara profesional.
ku3 (Keterampilan Umum)	Mampu mengelola proyek, mengevaluasi hasil pekerjaan, melakukan peningkatan mutu secara berkelanjutan, serta mengembangkan kompetensi diri sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi
kk1 (Keterampilan Khusus)	Mampu menganalisis kebutuhan organisasi serta merancang solusi Sistem Informasi yang mendukung proses bisnis, pengambilan keputusan, dan transformasi digital.
kk2 (Keterampilan Khusus)	Mampu mengembangkan, mengimplementasikan, mengintegrasikan, menguji, dan mengevaluasi aplikasi berbasis web, mobile, multimedia, serta teknologi digital sesuai kebutuhan pengguna.

kk4 (Keterampilan Khusus)	Mampu mengelola proyek Sistem Informasi, menerapkan tata kelola dan keamanan teknologi informasi, menghasilkan inovasi digital, serta mengembangkan solusi berbasis kewirausahaan yang bernilai bagi masyarakat dan dunia usaha.
pp1 (Pengetahuan)	Menguasai konsep, teori, prinsip, dan metodologi Sistem Informasi yang mengintegrasikan aspek teknologi informasi, proses bisnis, manajemen, dan organisasi.
pp2 (Pengetahuan)	Menguasai metode analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, pengujian, evaluasi, tata kelola, keamanan, dan manajemen proyek Sistem Informasi.
pp3 (Pengetahuan)	Menguasai konsep basis data, analitik data, kecerdasan buatan, multimedia, teknologi web, teknologi mobile, dan teknologi digital terkini untuk mendukung transformasi digital organisasi.
s1 (Sikap)	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, etika profesi, integritas, serta bertanggung jawab dalam menjalankan profesi di bidang Sistem Informasi sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.
s2 (Sikap)	Bersikap profesional, adaptif, mampu bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, memiliki jiwa kepemimpinan, kewirausahaan, serta berkomitmen pada pembelajaran sepanjang hayat.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	**Deskripsi CPMK & Sub-CPMK Turunan**
CPMK-127	**Mampu menjelaskan prinsip dasar desain grafis, elemen visual, tipografi, warna, komposisi, dan prinsip tata letak.** • **Sub-CPMK-127.1**: Menjelaskan konsep dan prinsip dasar desain grafis. (15.00%) • **Sub-CPMK-127.2**: Menjelaskan elemen visual meliputi garis, bentuk, ruang, tekstur, warna, dan tipografi. (15.00%) • **Sub-CPMK-127.3**: Menjelaskan prinsip komposisi, keseimbangan, kontras, hierarki, kesatuan, dan tata letak. (15.00%)
CPMK-128	**Mampu menganalisis kebutuhan komunikasi visual berdasarkan karakteristik pengguna, tujuan komunikasi, dan konteks media.** • **Sub-CPMK-128.1**: Mengidentifikasi karakteristik target pengguna dan tujuan komunikasi visual. (15.00%) • **Sub-CPMK-128.2**: Menganalisis kebutuhan komunikasi visual berdasarkan karakteristik media dan pengguna. (15.00%) • **Sub-CPMK-128.3**: Menentukan konsep visual yang sesuai dengan pesan dan tujuan komunikasi. (15.00%)

CPMK-129	**Mampu merancang karya desain grafis dengan menerapkan prinsip visual, tipografi, warna, komposisi, dan tata letak menggunakan perangkat desain yang sesuai.** • **Sub-CPMK-129.1**: Menyusun konsep dan sketsa awal karya desain grafis. (15.00%) • **Sub-CPMK-129.2**: Menerapkan prinsip tipografi, warna, komposisi, dan tata letak. (15.00%) • **Sub-CPMK-129.3**: Mengembangkan karya desain grafis menggunakan perangkat lunak desain yang sesuai. (15.00%) • **Sub-CPMK-129.4**: Menghasilkan karya desain grafis sesuai konsep dan kebutuhan komunikasi visual. (15.00%)
CPMK-130	**Mampu mengevaluasi karya desain grafis berdasarkan aspek estetika, komunikasi, konsistensi visual, dan kebutuhan pengguna.** • **Sub-CPMK-130.1**: Menentukan kriteria evaluasi karya desain grafis. (15.00%) • **Sub-CPMK-130.2**: Mengevaluasi karya berdasarkan aspek estetika dan komunikasi visual. (15.00%) • **Sub-CPMK-130.3**: Mengevaluasi konsistensi visual dan kesesuaian desain dengan karakteristik pengguna. (15.00%) • **Sub-CPMK-130.4**: Menyusun rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil evaluasi desain. (15.00%)

DESKRIPSI MATA KULIAH & BAHAN KAJIAN

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas mengenai prinsip perancangan dan pembangunan aplikasi web modern berskala enterprise berbasis framework Laravel, arsitektur RESTful API, keamanan sistem, serta pengukuran capaian pembelajaran berbasis Outcome Based Education (OBE).
Bahan Kajian (BK) / Materi Pembelajaran	1. **BK6** - Software Development (Bobot Min: 0.00%) - Strategi dan tata kelola sistem informasi untuk mendukung tujuan bisnis, serta pengukuran kinerja TI. 2. **BK8** - Multimedia and Interactive Systems (Bobot Min: 0.00%) - Komponen teknis pendukung sistem informasi: jaringan, sistem operasi, cloud computing, dan keamanan dasar.
Pustaka / Referensi	**Utama:**
Dosen Pengampu	M.Ario Febrian. S.Si., M.Si (NIDN: 0220067801)

RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (16 PERTEMUAN)

Mg Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan Akhir)	Materi Pembelajaran	Bentuk & Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Indikator & Assessment	Bobot (%)

1	Sub-CPMK-127.1 Menjelaskan konsep dan prinsip dasar desain grafis.	Pengantar Desain Grafis & Komunikasi Visual	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Tugas / Quiz Ketepatan menjelaskan konsep dasar desain grafis.	**3.00%**
2	Sub-CPMK-127.2 Menjelaskan elemen visual meliputi garis, bentuk, ruang, tekstur, warna, dan tipografi.	Anatomi Elemen Visual (Line, Shape, Space, Texture, Color).	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Studi Kasus Analisis Elemen Visual Media Cetak/Digital Ketepatan mendefinisikan dan membedakan elemen visual	**3.00%**
3	Sub-CPMK-127.3 Menjelaskan prinsip komposisi, keseimbangan, kontras, hierarki, kesatuan, dan tata letak.	Anatomi Huruf & Typography Rules	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Praktikum Penyusunan Grid & Layout Sederhana Ketepatan menerapkan hierarki teks dan tipografi	**3.00%**
4	Sub-CPMK-128.1 Mengidentifikasi karakteristik target pengguna dan tujuan komunikasi visual.	Analisis Demografi & Psikografi Pengguna	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Lembar Kerja Target Audience & Persona Analysis Ketepatan memetakan karakteristik audiens.	**3.00%**
5	Sub-CPMK-128.2 Menganalisis kebutuhan komunikasi visual berdasarkan karakteristik media dan pengguna.	Spesifikasi Media Cetak vs Digital	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Tugas Analisis Komparasi Kebutuhan Media Visual Ketepatan membedakan kebutuhan media cetak vs digital	**3.00%**
6	Sub-CPMK-128.3 Menentukan konsep visual yang sesuai dengan pesan dan tujuan komunikasi.	Teknik Brainstorming Visual & Mind Mapping	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Presentasi / Portofolio Moodboard & Visual Concept Brief Keselarasan Moodboard dengan pesan utama	**3.00%**

7	Sub-CPMK-129.1 Menyusun konsep dan sketsa awal karya desain grafis.	Eksplorasi Bentuk: Thumbnail Sketches & Rough Layout	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Penyerahan Lembar Sketsa Manual/Digital Variasi dan eksplorasi bentuk sketsa awal	**3.00%**
8	- -	UJIAN TENGAH SEMESTER / Evaluasi Terstruktur / Seluruh materi Minggu 1 s.d. Minggu 7	Ujian / Evaluasi Terstruktur	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Ujian Teori & Proyek Mid-Term Kedalaman pemahaman teori & analisis konsep visual.	**25.00%**
9	Sub-CPMK-129.2 Menerapkan prinsip tipografi, warna, komposisi, dan tata letak.	Praktikum Perangkat Lunak Vektor & Raster	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Tugas Praktikum Digital Vectoring/Layout Keterampilan teknis eksekusi tool software	**3.00%**
10	Sub-CPMK-129.3 Mengembangkan karya desain grafis menggunakan perangkat lunak desain yang sesuai.	Pengolahan Gambar Digital (masking, retouching, color grading).	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Tugas Pengolahan Aset Raster & Digital Imaging Keahlian manipulasi gambar digital.	**3.00%**
11	Sub-CPMK-129.4 Menghasilkan karya desain grafis sesuai konsep dan kebutuhan komunikasi visual.	Finalisasi Karya Desain (Poster, Banner, Brand Identity).	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Penyerahan Karya Desain Digital (High-Fidelity) Keutuhan karya desain grafis sesuai spesifikasi	**3.00%**
12	Sub-CPMK-130.1 Menentukan kriteria evaluasi karya desain grafis.	Parameter Penilaian: Estetika, Keterbacaan, Kesesuaian Pesan	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Penyusunan Lembar Rubrik Evaluasi (Peer-Evaluation Sheet) Ketepatan merumuskan kriteria evaluasi yang objektif.	**3.00%**

13	Sub-CPMK-130.2 Mengevaluasi karya berdasarkan aspek estetika dan komunikasi visual.	Metode Critique Session (Kritik Desain Konstruktif).	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Sesi Design Critique & Laporan Evaluasi Estetika Objektivitas dan ketajaman dalam mengkritik karya	**3.00%**
14	Sub-CPMK-130.3 Mengevaluasi konsistensi visual dan kesesuaian desain dengan karakteristik pengguna.	Uji Konsistensi Elemen Visual (Design Guidelines)	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Laporan Pengujian Kesesuaian Pengguna & Konsistensi Ketepatan menemukan ketidakkonsistenan visual	**3.00%**
15	Sub-CPMK-130.4 Menyusun rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil evaluasi desain.	Penyusunan Design Revision Matrix	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Dokumen Laporan Rekomendasi & Draf Final Desain Kelengkapan dokumen matriks rekomendasi.	**3.00%**
16	- -	UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS) / Seluruh hasil proyek desain, revisi, dan portofolio karya	Ujian / Evaluasi Terstruktur	TM: 1x(2x50"); PT: 1x(2x60"); BM: 1x(2x60")	**Assessment:** Pameran Karya / Presentasi Portofolio Final / UAS Kualitas karya final, pemenuhan prinsip visual, dan kelengkapan portofolio	**35.00%**