	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 dan Implementasi Multimedia	MPP215303	Sistem Informasi / SE	3 SKS	5	2026-09-11
OTORISASI / PENGESAHAN	**Pengembang RPS**		**Koordinator RMK**		**Ketua Program Studi**
Tanda Tangan & Cap *(Pengesahan Resmi)*	Sri Rahayu., 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
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.

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.
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-139	**Mampu menganalisis kebutuhan pengguna dan tujuan komunikasi sebagai dasar desain produk multimedia.** • **Sub-CPMK-139.1**: Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan tujuan komunikasi produk multimedia. (15.00%) • **Sub-CPMK-139.2**: Menganalisis karakteristik pengguna dan konteks penggunaan produk multimedia. (15.00%) • **Sub-CPMK-139.3**: Menentukan konsep visual dan media berdasarkan hasil analisis kebutuhan. (15.00%)
CPMK-140	**Mampu merancang storyboard, struktur navigasi, antarmuka, dan alur interaksi produk multimedia.** • **Sub-CPMK-140.1**: Menyusun storyboard berdasarkan konsep dan alur komunikasi. (15.00%) • **Sub-CPMK-140.2**: Merancang struktur navigasi dan alur interaksi produk multimedia. (15.00%) • **Sub-CPMK-140.3**: Merancang antarmuka produk multimedia berdasarkan prinsip desain dan usability. (15.00%)
CPMK-141	**Mampu mengimplementasikan produk multimedia yang mengintegrasikan teks, grafis, audio, video, animasi, dan interaktivitas menggunakan perangkat yang sesuai.** • **Sub-CPMK-141.1**: Mengolah dan mengintegrasikan elemen teks dan grafis ke dalam produk multimedia. (15.00%) • **Sub-CPMK-141.2**: Mengintegrasikan audio dan video sesuai kebutuhan komunikasi. (15.00%) • **Sub-CPMK-141.3**: Mengintegrasikan animasi dan elemen interaktif ke dalam produk multimedia. (15.00%) • **Sub-CPMK-141.4**: Menghasilkan produk multimedia sesuai storyboard dan rancangan interaksi. (15.00%)
CPMK-142	**Mampu menguji dan mengevaluasi produk multimedia berdasarkan aspek teknis, visual, interaktivitas, usability, dan kebutuhan pengguna.** • **Sub-CPMK-142.1**: Menyusun skenario pengujian produk multimedia. (15.00%) • **Sub-CPMK-142.2**: Menguji aspek teknis, visual, dan fungsional produk multimedia. (15.00%) • **Sub-CPMK-142.3**: Mengevaluasi interaktivitas dan usability berdasarkan hasil pengujian. (15.00%) • **Sub-CPMK-142.4**: Melakukan perbaikan produk multimedia berdasarkan hasil evaluasi. (15.00%)

DESKRIPSI MATA KULIAH & BAHAN KAJIAN

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Desain dan Implementasi Multimedia membahas konsep, prinsip, metode, teknologi, serta proses perancangan dan implementasi multimedia dalam lingkungan Sistem Informasi. Materi mencakup konsep dasar multimedia, elemen multimedia berupa teks, gambar, audio, video, animasi, prinsip desain visual dan antarmuka, storyboard, authoring, pengolahan aset multimedia, integrasi multimedia pada aplikasi berbasis web dan digital, hingga pengembangan proyek multimedia secara nyata. Pembelajaran dilaksanakan secara teoritis dan praktis melalui studi kasus, praktikum, dan Project-Based Learning (PjBL) sehingga mahasiswa mampu menghasilkan produk multimedia yang komunikatif, interaktif, fungsional, dan sesuai kebutuhan pengguna serta memperhatikan aspek etika, hak cipta, aksesibilitas, dan keamanan informasi. Mata kuliah ini penting bagi mahasiswa Sistem Informasi karena memberikan kemampuan untuk mengembangkan media digital yang mendukung penyampaian informasi, promosi, edukasi, bisnis, dan kebutuhan organisasi.
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:** 1. Vaughan, Tay (2014). *Multimedia: Making It Work, 9th Edition*. McGraw-Hill Education. 2. Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2023). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, 6th Edition*. Wiley. 3. Krug, S (2014). *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability, 3rd Edition*. New Riders.
Dosen Pengampu	Sri Rahayu., M.Kom (NIDN: 0207038601)

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-139.1 Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan tujuan komunikasi produk multimedia.	Konsep dasar multimedia; kebutuhan pengguna; tujuan komunikasi; identifikasi masalah; kebutuhan informasi	Ceramah, Diskusi, Brainstorming	TM: 1x(3x50"); PT: 1x(3x60"); BM: 1x(3x60")	**Assessment:** Partisipasi Mampu mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan merumuskan tujuan komunikasi secara tepat.	**3.00%**

2	Sub-CPMK-139.2 Menganalisis karakteristik pengguna dan konteks penggunaan produk multimedia.	Karakteristik pengguna; user profile; persona; konteks penggunaan; kebutuhan dan perilaku pengguna	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(3x50"); PT: 1x(3x60"); BM: 1x(3x60")	**Assessment:** Tugas studi kasus Ketepatan dalam menganalisis karakteristik pengguna, kebutuhan, perilaku, dan konteks penggunaan	**3.00%**
3	Sub-CPMK-139.3 Menentukan konsep visual dan media berdasarkan hasil analisis kebutuhan.	Konsep visual; warna; tipografi; gaya desain; pemilihan media; kesesuaian media dengan pengguna	Kuliah, Diskusi, & Praktikum	TM: 1x(3x50"); PT: 1x(3x60"); BM: 1x(3x60")	**Assessment:** Tugas desain visual Assessment: Tugas desain visual. Indikator: Kesesuaian konsep visual, warna, tipografi, layout, dan media dengan karakteristik pengguna serta tujuan komunikasi.	**3.00%**
4	Sub-CPMK-140.1 Menyusun storyboard berdasarkan konsep dan alur komunikasi.	Storyboard; alur cerita; scene; shot; script; visualisasi informasi	Demonstrasi, Case Study, PjBL	TM: 1x(3x50"); PT: 1x(3x60"); BM: 1x(3x60")	**Assessment:** Penilaian produk storyboard. Kelengkapan scene, kejelasan alur, kesesuaian visual dengan narasi, dan keterkaitan dengan tujuan produk.	**3.00%**
5	Sub-CPMK-140.2 Merancang struktur navigasi dan alur interaksi produk multimedia.	Struktur navigasi; flowchart; user flow; interaction flow; tombol navigasi; prinsip interaksi	Demonstrasi, Praktikum, PjBL	TM: 1x(3x50"); PT: 1x(3x60"); BM: 1x(3x60")	**Assessment:** Tugas rancangan navigasi. Struktur navigasi logis, alur interaksi jelas, konsisten, mudah dipahami, dan sesuai kebutuhan pengguna.	**3.00%**

6	Sub-CPMK-140.3 Merancang antarmuka produk multimedia berdasarkan prinsip desain dan usability.	UI/UX; layout; grid; konsistensi; hierarchy; usability; accessibility; wireframe dan mockup	Demonstrasi, Praktikum, PjBL	TM: 1x(3x50"); PT: 1x(3x60"); BM: 1x(3x60")	**Assessment:** Penilaian wireframe/mockup Kesesuaian layout, hierarchy, konsistensi, usability, accessibility, dan kebutuhan pengguna.	**3.00%**
7	Sub-CPMK-141.1 Mengolah dan mengintegrasikan elemen teks dan grafis ke dalam produk multimedia.	Teks; tipografi; gambar; ilustrasi; bitmap; vector; komposisi; optimasi aset	Demonstrasi, Praktikum, PjBL	TM: 1x(3x50"); PT: 1x(3x60"); BM: 1x(3x60")	**Assessment:** Praktik/proyek Ketepatan pengolahan aset, kualitas visual, komposisi, keterbacaan teks, dan integrasi grafis.	**3.00%**
8	- -	UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)	Ujian / Evaluasi Terstruktur	TM: 1x(3x50"); PT: 1x(3x60"); BM: 1x(3x60")	**Assessment:** UTS Evaluasi Capaian Pembelajaran Minggu 1-7	**25.00%**
9	Sub-CPMK-141.2 Mengintegrasikan audio dan video sesuai kebutuhan komunikasi.	Audio digital; recording; editing; voice over; sound effect; video; transisi; subtitle; sinkronisasi	Demonstrasi, Praktikum, PjBL	TM: 1x(3x50"); PT: 1x(3x60"); BM: 1x(3x60")	**Assessment:** Praktik integrasi audio-video. Kualitas audio/video, ketepatan editing, sinkronisasi, transisi, subtitle, dan kesesuaian dengan storyboard	**3.00%**
10	Sub-CPMK-141.3 Mengintegrasikan animasi dan elemen interaktif ke dalam produk multimedia.	Prinsip animasi; motion; transition; interactive button; hyperlink; trigger; timing	Demonstrasi, Praktikum, PjBL	TM: 1x(3x50"); PT: 1x(3x60"); BM: 1x(3x60")	**Assessment:** Praktik/proyek interaktif. Ketepatan penggunaan animasi, fungsi tombol/interaksi, kelancaran transisi, dan kesesuaian dengan alur pengguna.	**3.00%**

11	Sub-CPMK-141.4 Menghasilkan produk multimedia sesuai storyboard dan rancangan interaksi.	Integrasi aset; storyboard; UI/UX; audio; video; animasi; interaktivitas; finalisasi produk	PjBL, Praktikum, Bimbingan	TM: 1x(3x50"); PT: 1x(3x60"); BM: 1x(3x60")	**Assessment:** Penilaian produk/proyek. Kelengkapan produk, kesesuaian dengan storyboard, kualitas visual, audio, video, animasi, interaktivitas, dan fungsi produk.	**3.00%**
12	Sub-CPMK-142.2 Menguji aspek teknis, visual, dan fungsional produk multimedia.	Pengujian produk; test case; skenario pengujian; aspek teknis, visual, fungsional, dan usability	Ceramah, Case Study, Praktikum	TM: 1x(3x50"); PT: 1x(3x60"); BM: 1x(3x60")	**Assessment:** Tugas penyusunan test case. Kelengkapan skenario, kejelasan langkah pengujian, kriteria keberhasilan, dan keterkaitan dengan fitur produk.	**3.00%**
13	Sub-CPMK-142.2 Menguji aspek teknis, visual, dan fungsional produk multimedia.	Technical testing; visual testing; functional testing; compatibility; responsivitas; error checking	Praktikum, Case Study, PjBL	TM: 1x(3x50"); PT: 1x(3x60"); BM: 1x(3x60")	**Assessment:** Praktik pengujian Ketepatan pelaksanaan pengujian, kelengkapan hasil, kemampuan menemukan error, dan dokumentasi hasil pengujian.	**3.00%**
14	Sub-CPMK-142.3 Mengevaluasi interaktivitas dan usability berdasarkan hasil pengujian.	Usability; UX; efektivitas; efisiensi; learnability; satisfaction; feedback pengguna	Case Study, Diskusi, Praktikum	TM: 1x(3x50"); PT: 1x(3x60"); BM: 1x(3x60")	**Assessment:** Laporan evaluasi usability. Kemampuan menganalisis feedback, mengidentifikasi masalah usability, dan memberikan rekomendasi perbaikan yang relevan.	**3.00%**

15	Sub-CPMK-142.2 Menguji aspek teknis, visual, dan fungsional produk multimedia.	Analisis hasil pengujian; identifikasi masalah; revisi desain; perbaikan navigasi; optimalisasi; finalisasi	PjBL, Praktikum, Bimbingan	TM: 1x(3x50"); PT: 1x(3x60"); BM: 1x(3x60")	**Assessment:** Penilaian revisi produk. Kesesuaian perbaikan dengan hasil evaluasi, peningkatan kualitas produk, konsistensi desain, fungsi, dan usability.	**3.00%**
16	- -	UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)	Ujian / Evaluasi Terstruktur	TM: 1x(3x50"); PT: 1x(3x60"); BM: 1x(3x60")	**Assessment:** UAS Evaluasi Capaian Pembelajaran Minggu 9-15	**35.00%**