



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA – STMIK JAKARTA STI&K

Tanggal Penyusunan	15/September/2017	Tanggal Revisi	15/September/2017	
Kode Prodi	57401			
Program Studi	Manajemen Informatika			
Jenjang	D3			
Kode dan Nama MK	MI-35304	Aplikasi Multimedia		
SKS dan Semester	SKS	3	Semester 5 (Ganjil)	
Prasyarat				
Status Mata Kuliah	<input checked="" type="checkbox"/> Wajib <input type="checkbox"/> Pilihan			
Dosen Pengampu	Mohamad Saefudin. SKom., MMSI.			
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Sikap	Memberikan kontribusi dalam menghasilkan suatu karya Multimedia yang dapat dipertanggung jawabkan secara benar.		
	Ketrampilan Umum	Mampu menuangkan dan melakukan pembuatan karya multimedia yang sesuai dengan kaidah yang berlaku		
	Pengetahuan	Dapat mengetahui dengan kaidah dan norma-norma dalam pembuatan Karya Multimedia, sesuai teori yang didapat. Menghasilkan suatu karya multimedia berkualitas.		
	Ketrampilan Khusus	Mempunyai kemampuan menganalisa suatu karya multimedia dengan kemampuan teori multimedia yang baik dan benar		
Deskripsi Umum (Silabus)	Merupakan mata kuliah yang mampu diharapkan meningkatkan kemampuan mahasiswa serta memiliki pengetahuan mampu membuat dan mengimplementasikan Pemrograman menjalankan data multimedia			
Metode Pembelajaran	1. Ceramah/Kuliah Pakar	<input checked="" type="checkbox"/>	4. Praktik Laboratorium	<input type="checkbox"/>
	2. Problem Based Learning/FGD	<input checked="" type="checkbox"/>	5. Self-Learning (V-Class)	<input type="checkbox"/>
	3. Project Based Learning	<input type="checkbox"/>	6. Lainnya:	<input type="checkbox"/>
Pengalaman Belajar/Tugas	a. Tayangan Presentasi	<input checked="" type="checkbox"/>	c. Online exercise/kuiz (V-class)	<input type="checkbox"/>
	b. Review textbook/Jurnal	<input checked="" type="checkbox"/>	d. Laporan	<input type="checkbox"/>
	e. Lainnya:	<input type="checkbox"/>		
Referensi / Sumber Belajar	<ol style="list-style-type: none"> Multimedia Making it Work, Vaughan, Tay, 6 th Edition. McGraw-Hill. Osborne, 2003. The trend toward Multimedia Interfaces, Multimedia Interface Design, Dannenberg, Roger and Blattner, Meera, ACM Press, 1992 Multimedia Programming, Pablo Cesar, http://www.tml.hut.fi/~pcesa Fundamentals of Multimedia, Lie & Drew, Prentice Hall, 2003. Introduction to Augmented Reality, Silva R., Oliviera J.C., Giraldi G.A., National Lab. for Scientific Computation. 			

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
1.	Uraian tentang isi pokok pembahasan : <ul style="list-style-type: none"> Materi kuliah dan pokok bahasan Tugas dan penilaian 	Isi SAP Materi Pertemuan	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah/Kuliah Pakar Tayangan/Presentasi 	50x2	Sikap dan Kepatuhan	5	RPS
2-3	<p>Pendahuluan</p> <p><i>Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep multimedia dan penggunaan multimedia di berbagai bidang</i></p>	<p>1.1. Sejarah Multimedia 1.2. Definisi Multimedia 1.3. Tujuan dari Multimedia 1.4. Penggunaan Multimedia 1.4.1. Bisnis, 1.4.2. Rumah tangga, 1.4.3. Sekolah, 1.4.4. Tempat umum, 1.4.5. Virtual reality 1.5. Prospek Multimedia</p> <p>TIK :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami dan mampu mengemukakan definisi,tujuan dan prospek multimedia. Mahasiswa dapat menyebutkan dan memberikan contoh penerapan multimedia di berbagai bidang. <p>2.1. Objek Multimedia (teks, grafik, video, audio) 2.2. Visual style (Discrete media & continuous media)</p> <p>TIK :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami dan 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah/Kuliah Pakar Tayangan/Presentasi Problem Base Learning 	50x2	Sikap, kepatuhan, kemampuan bertanya	5	Ref. 1, 2

		<p>mampu menyebutkan Elemen-elemen Multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mamahami dan mampu menjelaskan Objek dan Visual Style dalam multimedia <p>3.1. Spatial Layout</p> <p>3.1.1. Absolute</p> <p>3.1.2. Directional relations</p> <p>3.1.3. Topological relations</p> <p>3.1.4. Text Flow</p> <p>3.2. Temporal Dimension</p> <p>3.2.1. Temporal Models</p> <p>3.2.2. Animation</p> <p>TIK :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menyebutkan berbagai macam font dan faces dan mampu membedakannya. Mahasiswa mampu memilih dan menggunakan teks dalam aplikasi multimedia sesuai dengan kegunaan 					
4.	<p>Elemen Multimedia (3)</p> <p>TIU : <i>Mahasiswa mengetahui dan memahami elemen multimedia.</i></p>	<p>4.1. User Interaction</p> <p>4.1.1. Level Interaksi</p> <p>4.1.2. Model Interaksi</p> <p>4.1.3. Application Logic</p> <p>TIK :</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah/Kuliah Pakar Tayangan/Presentasi Problem Base Learning 	50x2	Kemampuan mengembangkan dan pemilihan kata dan kalimat	10	Ref 2,4

		<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui hubungan antara level dan model interaksi dalam elemen multimedia. • Mahasiswa dapat mengaplikasikan hubungan interaksi model-model dalam elemen multimedia. • Mahasiswa mampu menerapkan application logic dalam aplikasi multimedia. 					
5.	<p>Taxonomy of Authoring Contents Formats</p> <p>TIU : <i>Mahasiswa mengetahui dan memahami format supported media, format signs dan interaksi pada aplikasi multimedia..</i></p>	<p>5.1. Supported Media Types 5.2. Arrangement of the signs 5.3. Interaction</p> <p>TIK :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui dan mampu menjelaskan format supported media, format signs dan interaksi pada aplikasi multimedia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/Kuliah Pakar • Tayangan/Presentasi • Problem Base Learning 	Sikap dan ke aktifan bertanya	10	Ref 3,5	
6.	<p>Compiled Language</p> <p>TIU : <i>Mahasiswa mengetahui dan memahami bagaimana skema kompilasi berbagai jenis perangkat lunak</i></p>	<p>6.1. Sistem perangkat lunak 6.2. Skema kompilasi di beberapa sistem operasi.</p> <p>6.2.1. X-Window 6.2.2. X.org 6.2.3. XdirectFB 6.2.3. DirectFBGL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/Kuliah Pakar • Tayangan/Presentasi • Problem Base Learning 	50x2	Kemampuan mengembangkan ide dan kalimat	10	Ref 2,4

		6.2.4. DirectX 6.2.5. Mac 6.2.6. Toolkits 6.2.7. Media Providers TIK : <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mengetahui dan mampu menyebutkan berbagai macam komponen-komponen skema kompilasi. 					
7.	Multimedia Authoring Tool (1) TIU : <i>Mahasiswa mengetahui dan memahami jenis-jenis multimedia authoring tool dan metaphornya.</i>	7.1. Overview Multimedia Authoring Tool 7.2. Multimedia Authoring Metaphor TIK : <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami dan mampu menyebutkan serta menjelaskan jenis-jenis multimedia authoring tool. Mahasiswa memahami dan mampu menyebutkan serta menjelaskan jenis-jenis multimedia authoring metaphor. 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah/Kuliah Pakar Tayangan/Presentasi Project Base Learning Problem Base Learning 	50x2	Ide dan daya analisa terhadap model penulisan	15	Ref 1,3
8.	UJIAN TENGAH SEMESTER			-	Jumlah soal yang benar Kelengkapan jawaban		Ref 1-5

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
9.	<p>Multimedia Authoring Tool (2)</p> <p>TIU : Mahasiswa mengetahui dan memahami pengolahan text, grafik, image, suara, animasi dan video</p> <p>Encryption dan Encoding</p> <p>TIU : Mahasiswa mengetahui dan memahami jenis-jenis encryption dan encoding.</p>	<p>Mahasiswa dapat memahami dan menuliskan ke dalam suatu tulisan ilmiah dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Pendahuluan -Latar Belakang Masalah -Perumusan Masalah -Tujuan Penelitian -Manfaat Penelitian •Kajian Pustaka •Metode Penelitian -Kerangka Pikir dan Hipotesis -Model dan Operasionalisasi Variabel -Pengumpulan Data -Analisis Data •Hasil dan Pembahasan •Simpulan dan Saran •Daftar Pustaka 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/Kuliah Pakar • Tayangan/Presentasi • Problem Base Learning • Project Base Learning 	50x2	Pemakaian kata dan kalimat Ide dan kreatifitas ungkapan kalimat penulisan	10	Ref 1,2
10	<p>Scripting Language</p> <p>TIU : Mahasiswa mengetahui dan memahami Scripting Language yang digunakan untuk membangun aplikasi multimedia.</p>	<p>10.1. Overview Java Applet</p> <p>10.2. User Interface Development</p> <p>10.3. JMF</p> <p>10.4. 3D Grafik</p> <p>10.5. J2ME</p> <p>10.6. Televisi</p> <p>TIK :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/Kuliah Pakar • Tayangan/Presentasi • Problem Base Learning 	50x2	Model data yang digunakan dan formulasi/algorithm/p erancangan	10	Ref 1,2

		<p>komponen-komponen scripting language</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami dan mampu membuat aplikasi multimedia menggunakan <i>scripting language</i>. •) 					
11	<p>XML Based Languages</p> <p>TIU : <i>Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep Web-based Multimedia</i></p>	<p>11.1. HTML & XHTML 11.2. User Interface 11.3. Vector Graphics 11.4. Voice</p> <p>TIK :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan bahasa berbasis XML untuk membangun aplikasi multimedia. • Mahasiswa memahami dan mampu membuat aplikasi multimedia sederhana berbasis web. •) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/Kuliah Pakar • Tayangan/Presentasi • Problem Base Learning • Project Base Learning 	50x2	Pemilihan referensi, Jurnal, dan format kutipan	10	Ref 2,3
12	<p>VRML Based Languages</p> <p>TIU : <i>Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep 3D dalam Web-based Multimedia</i></p>	<p>12.1. Overview VRML 12.2. Sejarah VRML 12.3. VRML Specifics</p> <p>TIK :</p> <p>Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan bahasa berbasis VRML untuk membangun aplikasi multimedia 3D.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/Kuliah Pakar • Tayangan/Presentasi • Problem Base Learning • Project Base Learning 	50x2	Pemilihan referensi, Jurnal, dan format kutipan	10	Ref 2,3

13	AR Based Languages TIU : <i>Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep 3D dalam Web-based Multimedia</i>	13.1. Overview AR 13.2. Sejarah AR 13.3. AR Application TIK : Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan bahasa berbasis AR untuk membangun aplikasi multimedia 3D.	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/Kuliah Pakar • Tayangan/Presentasi • Problem Base Learning • Project Base Learning 	50x2	Pemilihan referensi, Jurnal, dan format kutipan	10	Ref 2,3
14	Presentasi Tugas kelompok TIU : <i>Mahasiswa dapat mempresentasikan aplikasi multimedia</i>	Presentasi aplikasi multimedia menggunakan JAVA dan XML	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/Kuliah Pakar • Tayangan/Presentasi • Problem Base Learning • Project Base Learning 	50x2	Pemilihan referensi, Jurnal, dan format kutipan	10	Ref 2,3
15	UJIAN AKHIR SEMESTER				Jumlah soal yang benar		
					JUMLAH	100	

RANCANGAN TUGAS

Nama Mata Kuliah : **Pemrograman Multimedia**

SKS : 2

Program Studi : **Sistem Informasi**

Pertemuan ke : 1

A. TUJUAN TUGAS :

Mahasiswa diharapkan mengetahui tentang prinsip dalam melakukan pembuatan produk multimedia dengan semua aspek yang terkandung didalam teori tentang multimedia tersebut, sekaligus menuangkan ide dan kreatifitas dalam konteks pembuatan proyek multimedia.

B. URAIAN TUGAS :

- mahasiswa mengerjakan soal latihan untuk mengetahui teori teori tentang multimedia
- menyebutkan tahapan dan aturan dalam pembuatan produk multimedia, serta
- menjelaskan teori dalam pembuatan produk multimedia.
- menyebutkan dan menjelaskan contoh produk multimedia yang terdapat diluar
- menyajikan hasil tugas tersebut di depan kelas dan mendiskusikannya

Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan :

- Produk multimedia dibuat minimal mengandung semua unsure multimedia

C. KRITERIA PENILAIAN (10%)

Kelengkapan isi jawaban

Kebenaran isi jawaban

Daya tarik komunikasi/presentasi

GRADING SCHEME COMPETENCE

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Kelengkapan konsep	Lengkap dan terpadu	Lengkap	Masih kurang beberapa aspek yang belum	Hanya menunjukkan sebagian konsep saja	Tidak ada konsep	2

KRITERIA 1 : Kelengkapan isi jawaban**KRITERIA 2 : Kebenaran isi jawaban**

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Kebenaran konsep	Diungkapkan dengan tepat, terdapat aspek penting, analisis dan membantu memahami konsep	Diungkap dengan tepat tetapi deskriptif	Sebagian besar konsep sudah terungkap, namun masih ada yang terlewatkan	Kurang dapat mengungkapkan aspek penting, melebihi halaman, tidak ada proses merangkum hanya	Tidak ada konsep yang disajikan	2

KRITERIA 3 : Daya tarik komunikasi/presentasi**KRITERIA 3a : Komunikasi tertulis**

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Hasil proyek	Bahasa menggugah pembaca untuk mencari tahu konsep lebih dalam	Bahasa menambah informasi pembaca	Bahasa deskriptif, tidak terlalu menambah pengetahuan	Informasi dan data yang disampaikan tidak menarik dan membingungkan	Tidak ada hasil	1
Kerapian proyek	Proyek dibuat dengan sangat menarik dan menggugah semangat	Proyek cukup menarik, walau tidak terlalu mengundang	Dijilid biasa	Dijilid namun kurang rapi	Tidak ada hasil	1

KRITERIA 3b : Komunikasi lisan

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Isi	Memberi inspirasi pendengar untuk mencari lebih dalam	Menambah wawasan	Pembaca masih harus menambah lagi informasi dari beberapa sumber	Informasi yang disampaikan tidak menambah wawasan bagi	Informasi yang disampaikan menyesatkan atau salah	2
Organisasi	Sangat runtut dan integratif sehingga pendengar dapat mengkompilasi isi dengan baik	Cukup runtut dan memberi data pendukung fakta yang disampaikan	Tidak didukung data, namun menyampaikan informasi yang benar	Informasi yang disampaikan tidak ada dasarnya	Tidak mau presentasi	1
Gaya Presentasi	Menggugah semangat	Membuat pendengar	Lebih banyak membaca	Selalu membaca catatan	Tidak berbunyi	1