

## Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

		<b>Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&amp;K</b> <b>MANAJEMEN INFORMATIKA</b>				<b>Kode Dokumen</b>	
<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>							
<b>MATA KULIAH (MK)</b>		<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>		<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>
Aplikasi Multimedia		MI-35304		<b>T = 2</b>	<b>P = 0</b>	5	24 Desember 2021
<b>OTORISASI</b>		<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
		Anggi Amilia Pratiwi				Dr. Hariyanto	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>						
	CPL1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu dan terukur dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang sesuai dengan bidang keahliannya dalam Manajemen Informatika					
	CPL2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur					
	CPL3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi IPTEK sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah, dalam rangka menghasilkan solusi.					
	CPL4	Mampu mendeskripsikan secara saintifik sesuai hasil kajiannya dalam bentuk laporan					
	CPL5	Menguasai konsep, teori, metode, teknik/algorithm mengenai aplikasi multimedia secara sistematis, yang diperoleh melalui penalaran dalam proses pembelajaran, pengalaman kerja dan penelitian yang terkait dengan pembelajaran.					
	CPL6	Mampu menganalisis, mengevaluasi, memilih dan mengkonfigurasi beragam aplikasi multimedia yang digunakan untuk mengelola data informasi, sebagai suatu solusi terhadap masalah optimalisasi kinerja aplikasi multimedia					
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>						
	CPMK1	Mampu mengenal sejarah, definisi dan tujuan Multimedia					
	CPMK2	Mampu mengenal konsep dan penggunaan Multimedia					
	CPMK3	Mampu mengenal dan memahami elemen text, grafik, dan image pada Multimedia, mampu mengenal aplikasi multimedia Adobe Photoshop					
CPMK 4	Mampu membuat poster melalui photoshop, memahami dan mengaplikasikan elemen text, grafik dan image untuk						

	menghasilkan poster yang informatif serta menarik.
CPMK5	Mampu mengenal dan memahami elemen audio visual pada Multimedia
CPMK6	Mampu mengenal dan memahami jenis-jenis multimedia authoring tool
CPMK7	Mampu membuat vidio edukasi melalui canva/capcut, memahami dan mengaplikasikan elemen animasi dan audio untuk menghasilkan vidio yang informatif serta menarik.
CPMK8	Mampu mengenal dan memahami UI-UX dan dunia digital
CPMK9	Mampu mengenal dan memahami Design Thinking, Fase Empatize, dan UX Research
CPMK10	Mampu mengenal dan memahami Fase Define dan Ideate pada Design Thinking
CPMK11	Mampu mengenal dan memahami Fase Prototype pada Design Thinking, dan mampu mengenal peralatan UI/UX Design.
CPMK12	Mampu mengenal dan memahami Proses Desain dan Design Sistem
CPMK13	Mampu mengenal dan memahami interaksi dalam UI/UX, mampu mengenal responsive design, dan mampu menganalisis desain yang baik dan buruk
CPMK14	Mampu membuat desain UI-UX melalui figma, memahami dan mengaplikasikan Design Tinking untuk menghasilkan desain yang optimal.
<b>Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>	
Sub-CPMK1	Mampu mengetahui sejarah multimedia, mampu menerangkan definisi multimedia dan menyebutkan tujuan pembuatan multimedia.
Sub-CPMK2	Mampu menjelaskan konsep dasar multimedia, mampu menyebutkan dan menganalisi contoh penggunaan multimedia di berbagai bidang kehidupan.
Sub-CPMK3	Mampu memahami kegunaan dan penggunaan elemen text, grafik, dan image dalam multimedia, mampu mengenal dan menggunakan fitur Adobe Photoshop.
Sub-CPMK4	Mampu membuat produk multimedia berupa poster menggunakan adobe photoshop, mengolah text dengan variasi bentuk font, dan mengelola gambar dengan menggunakan efek pada fitur adobe photoshop.
Sub-CPMK5	Mampu memahami kegunaan dan penggunaan elemen audio, animasi dan vidio dalam multimedia dan mampu mengenal dan menggunakan fitur canva dan capcut.
Sub-CPMK6	Mampu memahami dan menjelaskan definisi dari multimedia authoring, mampu menyebutkan komponen authoring tool dan tipe-tipe authoring system.
Sub-CPMK7	Mampu membuat produk multimedia berupa vidio informatif menggunakan canva dan capcut, mampu membuat animasi dari image, mampu mengolah dialog text menjadi sebuah audio, dan mampu mengedit vidio dengan memasukkan element animasi dan audio menjadi vidio yang menarik dan informatif.
Sub-CPMK8	Mampu memahami sejarah UI dan UX, mampu menjelaskan pengertian UI-UX dan Dunia Digital, dan mampu memahami dan menganalisis pentingnya UI-UX dalam Dunia Digital.
Sub-CPMK9	Mampu memahami pengertian Design Thinking, memahami kegunaan Design Thinking, memahami lima fase dalam Design Thinking, mampu memahami dan menjelaskan fase Empatize pada Design Thinking, dan mampu memahami pengertian UX

		Research, memahami karakter dan langkah pada UX Research.													
	Sub-CPMK10	Mampu memahami pengertian dari fase Define dan Ideate, mampu menyebutkan kegiatan pada fase Define dan Ideate, dan mampu memahami konsep Information Architecture, dan mampu menyusun sebuah Information Architecture.													
	Sub-CPMK11	Mampu mengenal dan memahami Fase Prototype, mampu mengetahui kegiatan pada fase prototype, mampu mengenal macam-macam prototype, mampu mengenal peralatan UI/UX Design, dan mampu mengenal dan menggunakan fitur Figma.													
	Sub-CPMK12	Mampu mengetahui konsep brand identity system, mampu memahami konsep design system, mampu memahami penggunaan layout, color system, type system dan grid system.													
	Sub-CPMK13	Mampu memahami dan membuat desain sederhana dengan menambahkan konsep interaksi UI/UX, dan mampu menganalisis suatu desain UI/UX													
	Sub-CPMK14	Mampu membuat produk desain UI-UX menggunakan Figma, mampu mengaplikasikan konsep Design Thinking untuk menghasilkan desain yang optimal.													
	<b>Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK</b>														
		Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
	CPL1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	CPL2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	CPL3	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	CPL4	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	CPL5	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	CPL6	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>															
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>														
	(1) Munir. 2012. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Alfabeta. Bandung														
	(2) Arifin Yulyani, Ricky Michael Yosep, Yesmaya Violitta. 2015. Digital Multimedia. PT Widia Inovasi Nusantara. Jakarta														
	(3) Hasso Plattner. An Introduction to Design Thinking Proccess Guide. Institute of Design at Standford														
	<b>Pendukung :</b>														
	(4) J. Berengueres.2014. The Brown Book of Design Thinking. UAE University.														
	(5) Rakasiwi Sindhu, 2021. Pnduan Menguasai Photoshop. Yayasan Prima Agus Teknik, Semarang														
	[6] Aryaputra Rakha Sangkara. Cara Mudah Memahami Desai Untuk Pemula dalam Penggunaan Figma. 2023. Eureka Media Aksara. Jawa Tengah														
<b>Dosen Pengampu</b>	Mohamad Saefudin. SKom., MMSI														
<b>Matakuliah syarat</b>	-														

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Penilaian		Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi
				Indikator	Kriteria & Teknik		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu mengetahui sejarah multimedia, mampu menerangkan definisi multimedia dan menyebutkan tujuan pembuatan multimedia.	Pendahuluan Multimedia : 1. Sejarah Multimedia 2. Definisi Multimedia 3. Tujuan dari Multimedia	Ceramah, Tayangan/Presentasi, dan Tanya jawab.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan menjelaskan sejarah dari Multimedia.</li> <li>• Kemampuan menerangkan definisi dari Multimedia</li> <li>• Kemampuan menyebutkan tujuan dari Multimedia</li> </ul>	Diskusi dan tanya jawab	5%	1,2
2	Mampu menjelaskan konsep dasar multimedia, mampu menyebutkan dan menganalisi contoh penggunaan multimedia di berbagai bidang kehidupan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengenalan konsep dasar Multimedia : 1. Kategori Multimedia 2. Jenis-jenis Multimedia 3. Karakteristik Multimedia</li> <li>• Penggunaan Multimedia : 1. Bisnis 2. Rumah 3. Sekolah 4. Tempat Umum 5. Virtual Reaality</li> </ul>	Ceramah, Tanya jawab, dan penyelesaian soal.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan menjelaskan kategori, jenis dan karakteristik Multimedia</li> <li>• Kemampuan menjelaskan dan memberikan contoh penggunaan Multimedia pada setiap bidang.</li> </ul>	Diskusi dan tanya jawab	5%	1,2
3	Mampu memahami kegunaan dan penggunaan elemen text,	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengenalan dan pengolahan element text, grafik dan image dalam multimedia</li> </ul>	Ceramah, Tanya jawab, Praktik, dan Problem based learning.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan menjelaskan dan menganalisa</li> </ul>	Diskusi dan Laporan Hasil Praktik	5%	1,2,5

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Penilaian		Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi
				Indikator	Kriteria & Teknik		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	grafik, dan image dalam multimedia, mampu mengenal dan menggunakan fitur Adobe Photoshop.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengenalan Adobe Photoshop</li> <li>1. Layer dan masking pada Adobe Photoshop</li> <li>2. Cara pembuatan Text dan Vector pada Adobe Photoshop</li> <li>3. Layer Effect dan Filter pada Adobe Photoshop</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• pengolahan e-lement text, grafik dan image yang benar berdasarkan konsep Multimedia</li> <li>• Kemampuan mengenal dan menggunakan fitur Adobe Photoshop</li> </ul>			
4	Mampu membuat produk multimedia berupa poster menggunakan adobe photoshop, mengolah text dengan variasi bentuk font, dan mengelola gambar dengan menggunakan efek pada fitur adobe photoshop.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Shape and Path pada Adobe Photoshop</li> <li>• Cloning Objek</li> <li>• Proses pembuatan poster pada Adobe Photoshop</li> <li>• Proses ekspor dan mencetak pada Adobe Photoshop</li> </ul>	Ceramah, Praktik, Tanya jawab, dan Project based learning	Keberhasilan membuat poster dengan menambahkan element text dan image dengan menggunakan Adobe Photoshop	Penugasan, Presentasi tugas, dan Tanya jawab	10%	1,2,5
5	Mampu memahami kegunaan dan penggunaan elemen audio, animasi dan vidio dalam multimedia dan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengenalan dan pengolahan element audio, animasi dan video dalam multimedia</li> <li>• Pengenalan fitur Canva dan Capcut</li> </ul>	Ceramah, Tanya jawab, Praktik, dan Problem based learning.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan menjelaskan dan menganalisa pengolahan element audio,</li> </ul>	Diskusi, Tanya jawab dan Laporan Hasil Praktik	5%	1,2

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Penilaian		Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi
				Indikator	Kriteria & Teknik		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	mampu mengenal dan menggunakan fitur canva dan capcut.	•		animasi dan video yang benar berdasarkan konsep Multimedia • Kemampuan menggunakan fitur Canva dan Capcut			
6	Mampu memahami dan menjelaskan definisi dari multimedia authoring, mampu menyebutkan komponen authoring tool dan tipe-tipe authoring system.	Pengenalan definisi Multimedia Authoring, komponen Autoring tool, dan tipe-tipe Autoring system.	Ceramah, Tanya jawab, dan penyelesaian soal.	Kemampuan menjelaskan definisi, komponen dan tipe dari Multimedia authoring	Diskusi, Tanya jawab dan Kuis	5%	1,2
7	Mampu membuat produk multimedia berupa vidio informatif menggunakan canva dan capcut, mampu membuat animasi dari image, mampu mengolah dialog text menjadi sebuah audio, dan mampu mengedit vidio dengan memasukkan element	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses pembuatan storyboard dan naskah</li> <li>• Proses pengolahan image menjadi animasi</li> <li>• Proses pengolahan text menjadi audio</li> <li>• Proses pembuatan dan pengeditan video</li> </ul>	Ceramah, Praktik, Tanya jawab, dan Project based learning	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keberhasilan membuat video animasi dengan menambahkan element text, audio, dan animasi dengan menggunakan canva dan Capcut</li> </ul>	Penugasan, Presentasi tugas, dan Tanya jawab	10%	1,2

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Penilaian		Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi
				Indikator	Kriteria & Teknik		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	animasi dan audio menjadi vidio yang menarik dan informatif.	•		• Kemampuan mempresentasikan hasil produk vidio			
<b>8</b>	<b>Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester</b>						
<b>9</b>	Mampu memahami sejarah UI dan UX, mampu menjelaskan pengertian UI-UX dan Dunia Digital, dan mampu memahami dan menganalisis pentingnya UI-UX dalam Dunia Digital.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendahuluan UI/UX :</li> <li>• Sejarah UI/UX</li> <li>• Definisi UI/UX</li> <li>• Definisi Dunia Digital</li> <li>• Peran UI/UX dan Dunia Digital</li> <li>• Pentingnya UI/UX dalam Dunia Digital</li> </ul>	Ceramah, Tayangan/Presentasi, dan Tanya jawab.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan menjelaskan konsep UI/UX dan Dunia Digital</li> <li>• Kemampuan menjelaskan dan menganalisis peran UI/UX</li> </ul>	Diskusi dan tanya jawab	5%	3,4
<b>10</b>	Mampu memahami pengertian Design Thinking, memahami kegunaan Design Thinking, memahami lima fase dalam Design Thinking, mampu memahami dan menjelaskan fase Empatize pada Design Thinking, dan mampu memahami pengertian UX Research, memahami	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian Design Thinking</li> <li>• Kegunaan Design Thinking</li> <li>• Lima Fase Design Thinking</li> <li>• Pengertian Fase Empatize</li> <li>• Empathy Maps</li> <li>• Pengertian UX Research</li> <li>• Karakter dan langkah-langkah UX Research</li> <li>• Metode UX Research</li> </ul>	Ceramah, Tayangan/Presentasi, dan Tanya jawab.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan menjelaskan dan memahami konsep Design Thinking</li> <li>• Kemampuan menjelaskan konsep Empatize</li> <li>• Kemampuan membuat Empathy Maps</li> </ul>	Diskusi dan tanya jawab	5%	3,4

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Penilaian		Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi
				Indikator	Kriteria & Teknik		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	karakter dan langkah pada UX Research.	•		• Kemampuan menentukan metode yang digunakan dalam UX Research			
11	Mampu memahami pengertian dari fase Define dan Ideate, mampu menyebutkan kegiatan pada fase Define dan Ideate, dan mampu memahami konsep Information Architecture, dan mampu menyusun sebuah Information Architecture.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian Fase Define</li> <li>• Kegiatan pada Fase Define</li> <li>• Pengertian Fase Ideate</li> <li>• Information Architecture</li> <li>• Wireframes</li> </ul>	Ceramah, Tayangan/Presentasi, Praktik dan Tanya jawab.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan menjelaskan konsep Define dan Ideate</li> <li>• Kemampuan membuat Information Architecture dan Wireframes</li> </ul>	Diskusi, Tanya jawab dan Laporan Hasil Praktik	5%	3,4
12	Mampu mengenal dan memahami Fase Prototype, mampu mengetahui kegiatan pada fase prototype, mampu mengenal macam-macam prototype, mampu mengenal peralatan UI/UX Design, dan mampu mengenal dan menggunakan fitur Figma.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian Prototyping</li> <li>• Kegiatan pada Fase Prototyping</li> <li>• Macam-macam prototyping berdasarkan kompleksitas teknologi</li> <li>• Macam-macam prototyping berdasarkan alat</li> <li>• Peralatan UI/UX</li> <li>• Pengenalan fitur Figma</li> </ul>	Ceramah, Praktik, Tanya jawab, dan Project based learning	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan menjelaskan Fase Prototyping</li> <li>• Kemampuan mengetahui dan menggunakan fitur pada Figma</li> </ul>	Diskusi, Tanya jawab dan Laporan Hasil Praktik	5%	3,4,6

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Penilaian		Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi
				Indikator	Kriteria & Teknik		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
13	Mampu mengetahui konsep brand identity system, mampu mamahami konsep design system, mampu memahami penggunaan layout, color system, type system dan grid system.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brand identity system</li> <li>• Desain System</li> <li>• Grid System</li> <li>• Layout</li> <li>• Color System</li> <li>• Type System</li> <li>• Elevation</li> <li>• Product dan system icons</li> <li>• Metode spacing</li> <li>• Buttons, Card dan Dividers</li> </ul>	Ceramah, Praktik, Tanya jawab, dan Project based learning	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan menjelaskan konsep Brand identity system dan Desain system</li> <li>• Keberhasilan mengaplikasikan konsep grid system, layout, color system, type system dan metode scpadding pada desain UI</li> </ul>	Diskusi, Tanya jawab dan Laporan Hasil Praktik	5%	6
14	Mampu memahami dan membuat desain sederhana dengan menambahkan konsep interaksi UI/UX , dan mampu menganalisis suatu desain UI/UX	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plugin pada Figma</li> <li>• Mengenal interaksi dalam UI/UX</li> <li>• Mikro-interaksi</li> <li>• Koneksi</li> <li>• Triggers</li> <li>• Action</li> <li>• Animation</li> </ul>	Ceramah, Praktik, Tanya jawab, dan Project based learning	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan menggunakan plugin pada figma</li> <li>• Keberhasilan membuat interaksi pada setiap layar pada desain UI</li> </ul>	Diskusi, Tanya jawab dan Laporan Hasil Praktik	5%	6
15	Mampu membuat produk desain UI-UX menggunakan Figma , mampu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi project desain UI/UX</li> </ul>	Ceramah, Praktik, Tanya jawab, dan Project based learning	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan membuat desain UI/UX</li> </ul>			

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Penilaian		Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi
				Indikator	Kriteria & Teknik		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	,mengaplikasikan konsep Design Tinking untuk menghasilkan desain yang optimal.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluasi hasil project</li> </ul>		dalam bentuk prototype <ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan mempresentasikan hasil desain UI/UX</li> </ul>	Penugasan, Presentasi tugas, dan Tanya jawab	10%	6
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						

**Catatan :**

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.

9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

## Rancangan Tugas



# Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K MANAJEMEN INFORMATIKA

Kode  
Dokumen

### RANCANGAN TUGAS

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Aplikasi Multimedia	MI-35304		T = 2	P = 0	5	24 Desember 2021

Minggu ke	4	Tugas ke	1
-----------	---	----------	---

<b>Tujuan tugas :</b>			
Memahami Pengolahan element Text, grafik dan image pada Multimedia dan mengexplore kemampuan desain serta kreatifitas mahasiswa			

<b>Uraian tugas :</b>			
a. Obyek	Pengolahan element Text, Grafik, dan Image pada Multimedia		
b. Yang dilakukan	Mendesain Poster bertema Gerakan Anti Kekerasan dan Bullying di Sekolah		
c. Metode/Cara pengerjaan	Individu / Mendesain menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop		
d. Deskripsi luaran tugas	Presentasi Proyek Desain Poster		

<b>Kriteria Penilaian</b>			
a. %	20		
b. %	60		
c. %	20		

Minggu ke	7	Tugas ke	2
-----------	---	----------	---

<b>Tujuan tugas :</b>			
Memahami Pengolahan element Audio, Animasi, dan Video pada Multimedia			

<b>Uraian tugas :</b>			
a. Obyek	Pengolahan element Audio, Animasi dan Video pada Multimedia		

		<b>b. Yang dilakukan</b>	<b>Membuat Video Animasi yang bersifat informative dan edukatif</b>
		<b>c. Metode/Cara pengerjaan</b>	<b>Kelompok/Mengedit dengan Aplikasi Canva dan Cpcut</b>
		<b>d. Deskripsi luaran tugas</b>	<b>Presentasi Proyek Video Animasi</b>
<b>Kriteria Penilaian</b>			
		<b>a. %</b>	<b>20</b>
		<b>b. %</b>	<b>60</b>
		<b>c. %</b>	<b>20</b>
<b>Minggu ke</b>	<b>15</b>	<b>Tugas ke</b>	<b>3</b>
	<b>Tujuan tugas :</b>		
	<b>Memahami proses pembuatan design UI/UX berdasarkan metode Design Thinking</b>		
	<b>Uraian tugas :</b>		
	<b>a. Obyek</b>	<b>Proses Pembuatan Design UI/UX</b>	
	<b>b. Yang dilakukan</b>	<b>Membuat Prototype Design UI/UX dari sebuah Aplikasi/Website yang sudah dianalisis dengan menggunakan metode Design Thinking</b>	
	<b>c. Metode/Cara pengerjaan</b>	<b>Kelompok/Mendesain UI/UX menggunakan aplikasi Figma</b>	
	<b>d. Deskripsi luaran tugas</b>	<b>Presentasi Proyek Design Prototype UI/UX</b>	
<b>Kriteria Penilaian</b>			
		<b>a. %</b>	<b>20</b>
		<b>b. %</b>	<b>60</b>
		<b>c. %</b>	<b>20</b>

## **KETERANGAN**

### **1. TUJUAN TUGAS**

adalah rumusan kemampuan yang diharapkan dapat dicapai oleh mahasiswa bila berhasil mengerjakan tugas ini ( hardskill dan softskill).

### **2. URAIAN TUGAS**

- a. Obyek : berisi deskripsi obyek material yang akan di pelajari dalam tugas ini
- b. Yang dilakukan : uraian besaran, Tingkat kerumitan dan keluasan masalah dari obyek material yang harus di pelajari, Tingkat ketajaman dan kedalaman studi yang distandarkan. Bisa juga ditetapkan hasil yang harus dipresentasikan di forum diskusi.
- c. Metode / cara pengerjaan: berupa petunjuk tentang teori/Teknik/alat yang sebaiknya digunakan, alternatif Langkah-langkah yang bisa ditempuh, data dan buku acuan yang wajib dan yang disarankan untuk digunakan, ketentuan dikerjakan secara kelompok/individual.
- d. Deskripsi luaran tugas : adalah uraian tentang bentuk hasil studi/kinerja yang harus ditunjukkan/disajikan(missal hasil studi tersaji dalam paper minimum 20 halaman termasuk skema, tabel dan gambar dengan ukuran kertas kuarto, diketik dengan tipe dan besaran huruf tertentu dan mungkin dilengkapi sajian dalam bentuk CD dengan format power point).

### **3. KRITERIA PENILAIAN**

Berisi butir-butir indikator yang dapaat menunjukkan Tingkat keberhasilan mahasiswa dalam usaha mencapai kompetensi yang telah dirumuskan.