


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

 UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA	MATA KULIAH MULTIMEDIA (DM098)		
	PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA		
	Nomor	Tgl. Disusun	Revisi
	<i>RPS-D3MI-098</i>	<i>kosongi</i>	<i>00</i>
	Disetujui, Ketua Program Studi	Diperiksa, Koordinator Matakuliah	Disusun,
	<u>Hanif Al Fatta, M.Kom</u> NIK. 190302096	<i>kosongi</i>	<i>kosongi</i>

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA**

MATAKULIAH MULTIMEDIA (DM098)

Nomor : RPS-D3MI-098
Tgl. Disusun :
Revisi : 00

Halaman : Hal. 2 dari 6

1. Identitas

Program Studi	D3 – MANAJEMEN INFORMATIKA	Semester	Ganjil (3)
Nama Mata Kuliah	BAHASA INGGRIS III	Bobot SKS	2T/2P
Kode Mata Kuliah	DM022	Dosen Pengampu	
Detail Prosentasi Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presensi 10% ▪ Ujian Mid Semester 30 % ▪ Ujian Akhir Semester 40 % ▪ Tugas 20 % 	Klasifikasi Nilai	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ≥ 75 : A ▪ $\geq 60 < 75$: B ▪ $\geq 50 < 60$: C ▪ $\geq 30 < 50$: D ▪ $\geq 1 < 30$: E

2. Gambaran Umum


Mampu memahami perancangan sistem informasi dan mampu mempraktekkannya

3. Capaian Pembelajaran

Mampu memahami perancangan sistem informasi dan mampu mempraktekkannya

4. Prasyarat dan Pengetahuan Awal (*Prior Knowledge*)

Sebelum mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa wajib mengikuti mata kuliah Komputer Grafis yang diajarkan pada semester sebelumnya

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA	<i>Nomor</i> : RPS-D3MI-098 <i>Tgl. Disusun</i> : <i>Revisi</i> : 00
	MATAKULIAH MULTIMEDIA (DM098)	<i>Halaman</i> : Hal. 3 dari 6

5. Unit-Unit Pembelajaran secara Spesifik

6. Tugas/Aktivitas dan Penilaian

7. Referensi

- Ref. 1. Kendall, Kenneth. E. 2005. Systems Analysis and Design, Pearson Education Inc.
- Ref. 2. Suyanto, M. 2004, Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran, Penerbit Andi, Yogyakarta
- Ref. 3. Suyanto, M. 2003. Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing, Penerbit Andi, Yogyakarta

8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
1	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan pengertian perancangan sistem informasi dan perancangan sistem berbasis multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengertian perancangan sistem informasi dan perancangan sistem berbasis multimedia ▪ 1. Arti perancangan sistem informasi ▪ 2. Arti perancangan sistem informasi berbasis multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1. Mampu menjelaskan arti perancangan ▪ 2. Mampu arti sistem informasi berbasis multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 1 : Chp I ▪ Ref 2 : Chp 1 ▪ Ref 3 : Chp 1 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas ▪ Praktikum dengan Micromedia Director 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan LCD Projector

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
2	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan ▪ Pengertian Merancang Konsep ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Merancang Konsep ▪ 1. Aliran sistem secara umum ▪ 2. Pesan agar mudah diingat ▪ 3. Rencana Kreatif ▪ ▪ ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1.Mampu menjelaskan aliran sistem secara umum ▪ 2.Mampu menjelaskan pesan agar mudah diingat ▪ 3.Mampu menjelaskan rencana kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 1 : Chp 1 ▪ Ref 2 : Chp 1 ▪ Ref 3 : Chp 1 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan LCD Projector
3 dan 4	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan pengertian Strategi Kreatif dalam merancang konsep 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Strategi Kreatif ▪ 1. Strategi Generik ▪ 2. Strategi Preemitive ▪ 3. Strategi Brand Image ▪ 4. Strategi Unique Selling Proposition ▪ 5. Strategi Inherent Drama ▪ 6. Strategi Resonansi ▪ 7. Strategi Positioning 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1. Mampu menjelaskan strategi kreatif ▪ 2. Mampu mempraktek strategi kreatif dalam merancang konsep 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 1 : Chp 2 ▪ Ref 2 : Chp 2 ▪ Ref 3 : Chp 2 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ tugas ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan LCD Projector
5 dan 6	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan ▪ Merancang isi ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Merancang isi ▪ 1.Daya tarik pesan ▪ 2.Gaya dalam mengeksekusi pesan ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1.Mampu menjelaskan daya tarik pesan ▪ 2.Mampu Menjelaskan gaya dalam mengeksekusi pesan ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 1 : Chp 3 ▪ Ref 2 : Chp 3 ▪ Ref 3 : Chp 3 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan LCD Projector

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
7 dan 8	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan strategi merancang naskah 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Merancang Naskah ▪ 1. Sinopsis ▪ 2. Naskah web dan multimedia ▪ 3. Strategi merancang storyboard ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1. Mampu menjelaskan pengertian sinopsis dan naskah ▪ 2. Mampu membuat storyboard 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 1 : Chp 4 ▪ Ref 2 : Chp 4 ▪ Ref 3 : Chp 4 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas merancang naskah 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berkunjung ke perusahaan-perusahaan
9 dan 10	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan strategi merancang grafik ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Merancang grafik ▪ 1. Elemen dasar grafik ▪ 2. Prinsip Dasar Desain grafik ▪ 3. Memanipulasi ruang ▪ 4. Mendesain kata, logo, simbol dan layout 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1. Mampu menjelaskan elemen dasar grafik ▪ 2. Mampu menjelaskan prinsip dasar desain grafik ▪ 3. Mampu menjelaskan dalam memanipulasi ruang ▪ 4. Mampu menjelaskan dalam mendesain kata, logo, simbol dan layout 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 1 : Chp 5 dan 6 ▪ Ref 2 : Chp 5 dan 6 ▪ Ref 3 : Chp 5 dan 6 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas merancang grafik 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi kelompok menggunakan media komputer dan LCD Projector

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
11 dan 12	<ul style="list-style-type: none"> Mampu mengimplementasikan sistem dan memelihara sistem 	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian dan ruang implementasi sistem dan pemeliharaan sistem informasi 1. Implementasi sistem informasi 2. Pemeliharaan sistem informasi 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan pengertian implementasi sistem informasi 2. Mampu menjelaskan pemeliharaan sistem informasi 	<ul style="list-style-type: none"> Ref. 2 : Chp.8 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi kelompok menggunakan media komputer dan LCD Projector
13 dan 14	<ul style="list-style-type: none"> Mampu membuat sistem informasi berbasis multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> Perancangan sistem berbasis multimedia 1. Merancang konsep 2. Merancang isi 3. Merancang naskah 4. Merancang grafik 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mampu mempraktekkan pembuatan perancangan sistem informasi berbasis multimedia 2. Mampu menjelaskan sistem informasi berbasis multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> Ref. 2 : Chp. 3,4,5,6 Ref. 3 : Chp. 10 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas kelompok membuat Company Profile, Web Design, Iklan TV dll. 	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi kelompok menggunakan media komputer dan LCD Projector
15 dan 16	<ul style="list-style-type: none"> Mampu membuat sistem informasi berbasis multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> Perancangan sistem berbasis multimedia 1. Merancang konsep 2. Merancang isi 3. Merancang naskah 4. Merancang grafik 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mampu mempraktekkan pembuatan perancangan sistem informasi berbasis multimedia 2. Mampu menjelaskan sistem informasi berbasis multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> Ref. 2 : Chp. 3,4,5,6 Ref. 3 : Chp. 10 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas kelompok membuat Company Profile, Web Design, Iklan TV dll. 	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi kelompok menggunakan media komputer dan LCD Projector