



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
PENGANTAR PEMROSESAN DATA MULTIMEDIA**

**UNIVERSITAS BAKTI INDONESIA  
BANYUWANGI**



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

## UNIVERSITAS BAKTI INDONESIA (UBI) BANYUWANGI

### PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA

#### RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

NAMA MATA KULIAH	KODE MK	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan (Rev ke)
PENGANTAR PEMROSESAN DATA MULTIMEDIA		Wajib	3	4	27 Februari 2023 (1)
OTORISASI	Nama Koordinator Pengembang Kurikulum / RPS		Koordinator Mata Kuliah		Dekan
	SUGENG HENDRA WIJAYA, M.Kom		SUGENG HENDRA WIJAYA, M.Kom		NURUL HIDAYAH, M.Pd.
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)</b>				
	CPL-1	Memahami Konsep Dasar Pemrosesan Data dan Multimedia			
	CPL-2	Menerapkan Teknik Analisis Data dan Multimedia			
	CPL-3	Menggunakan Algoritma Pemrosesan Data dan Multimedia			
	CPL-4	Memahami Pengolahan Sinyal Multimedia			
	CPL-5	Mengintegrasikan Pemrosesan Data dalam Aplikasi Berbasis Multimedia			
	CPL-6	Mengembangkan Solusi Pemrosesan Data dan Multimedia			
	CPL-7	Menilai Tantangan dan Perkembangan Pemrosesan Data dan Multimedia			
	CPL-8	Berkomunikasi secara Efektif tentang Pemrosesan Data dan Multimedia			
	CPL-9	Beradaptasi dalam Lingkungan Teknologi Pemrosesan Data dan Multimedia			
	CPL-10	Bertindak Profesional dalam Pemrosesan Data dan Multimedia			
	<b>CPMK (Capaian Pembelajaran Lulusan Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah)</b>				
	M1	Mahasiswa memiliki pemahaman yang kuat tentang konsep dasar pemrosesan data dan multimedia, termasuk pengumpulan, penyimpanan, dan manipulasi data serta sinyal multimedia.			
	M2	Mahasiswa mampu menerapkan teknik analisis data dan multimedia untuk mengidentifikasi pola, tren, dan informasi berharga dari data dan sinyal multimedia yang kompleks.			
	M3	Mahasiswa dapat mengimplementasikan algoritma dan teknik pemrosesan data dan multimedia menggunakan bahasa pemrograman dan perangkat lunak terkini.			
M4	Mahasiswa memahami prinsip-prinsip pengolahan sinyal multimedia, termasuk kompresi, ekstraksi fitur, dan teknik pemulihan informasi dalam konteks data dan multimedia.				

	<b>M5</b>	Mahasiswa dapat mengintegrasikan pemrosesan data dalam pengembangan aplikasi berbasis multimedia, seperti aplikasi game, pengenalan pola suara, dan pengenalan wajah
	<b>M6</b>	Mahasiswa mampu mengidentifikasi masalah pemrosesan data dan multimedia dan mengembangkan solusi yang efisien dan inovatif dengan menggunakan pendekatan teknis yang tepat.
	<b>M7</b>	Mahasiswa dapat mengevaluasi tantangan terkini dalam pemrosesan data besar dan multimedia serta memahami perkembangan teknologi terbaru yang relevan.
	<b>M8</b>	Mahasiswa dapat berkomunikasi secara jelas dan efektif tentang konsep dan hasil pemrosesan data dan multimedia kepada berbagai pemangku kepentingan.
	<b>M9</b>	Mahasiswa memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan cepat dalam lingkungan teknologi pemrosesan data dan multimedia yang terus berkembang.
	<b>M10</b>	Mahasiswa memiliki integritas profesional dan memahami implikasi etika dalam penggunaan data dan teknologi pemrosesan multimedia.
<b>Diskripsi Singkat Mata Kuliah</b>	Pengantar Pemrosesan Data Multimedia adalah mata kuliah yang membahas konsep dan teknik dasar dalam pemrosesan data dan multimedia. Mahasiswa akan belajar tentang manipulasi data, analisis data, dan pengolahan sinyal multimedia serta aplikasinya dalam konteks dunia nyata.	
<b>Bahan Kajian / Pokok Bahasan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian perancangan sistem informasi dan perancangan sistem berbasis multimedia</li> <li>2. Konsep aliran sistem secara umum</li> <li>3. Strategi Kreatif</li> <li>4. Merancang isi dan gaya dalam mengeksekusi pesan</li> <li>5. Naskah web dan multimedia dan storyboard</li> <li>6. Prinsip Dasar Desain grafik</li> <li>7. Pengertian dan ruang implementasi sistem dan pemeliharaan sistem informasi</li> <li>8. Perancangan sistem berbasis multimedia</li> </ol>	
<b>Daftar Referensi</b>	<b>Utama:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Han, J., &amp; Kamber, M. (2006). Data Mining: Concepts and Techniques. Morgan Kaufmann.</li> <li>2. Gonzalez, R. C., Woods, R. E., &amp; Eddins, S. L. (2003). Digital Image Processing Using MATLAB. Gatesmark Publishing.</li> </ol>
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat lunak:</b>	<b>Perangkat keras :</b>
	Microsoft Office (MS-Powerpoint), MS Word, Zoom Meeting, Whatts App, Instagram	Kertas, Notebook, LCD Projector, Papan Tulis dan Spidol
<b>Nama Dosen Pengampu</b>	<b>SUGENG HENDRA WIJAYA, M.Kom</b>	
<b>Mata kuliah prasyarat</b>		

<b>TATAP MUKA</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>	<b>MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN</b>	<b>INDIKATOR KOMPETENSI</b>	<b>EVALUASI/ PENILAIAN</b>	<b>KETERANGAN</b>
1	§ Mampu menjelaskan pengertian perancangan sistem informasi dan perancangan sistem berbasis multimedia	§ Pengertian perancangan sistem informasi dan perancangan sistem berbasis multimedia	§ 1.Mampu menjelaskan arti perancangan	§ Tugas	§ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan LCD Projector
		1.Arti perancangan sistem informasi	§ 2.Mampu arti sistem informasi berbasis multimedia		
		2.Arti perancangan sistem informasi berbasis multimedia			
2	§ Mampu menjelaskan pengertian perancangan	§ Merancang Konsep	§ 1.Mampu menjelaskan aliran sistem secara umum	§ tugas	§ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan LCD Projector
		1. Aliran sistem secara umum	§ 2.Mampu menjelaskan pesan agar mudah diingat		
		2. Pesan agar mudah diingat	§ 3.Mampu menjelaskan rencana kreatif		
		3. Rencana Kreatif			
3 dan 4	§ Mampu menjelaskan pengertian Strategi Kreatif dalam merancang konsep	§ Strategi Kreatif	§ 1. Mampu menjelaskan strategi kreatif	§ tugas	§ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan LCD Projector
		1. Strategi Generik	§ 2. Mampu mempraktek strategi kreatif dalam merancang konsep		
		2. Strategi Preemtive			
		3. Strategi Brand Image			
		4. Strategi Unique Selling			
		§ Proposition			
		5. Strategi Inherent Drama			
		6. Strategi Resonansi			
7. Strategi Positioning					
5 dan 6	§ Mampu menjelaskan daya tarik pesan	§ Merancang isi	§ 1.Mampu menjelaskan daya tarik pesan	§ tugas	§ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan LCD Projector
			§ Merancang isi		
	1.Daya tarik pesan				
	2.Gaya dalam mengeksekusi pesan				

7 dan 8	§ Mampu menjelaskan strategi merancang naskah	§ Merancang Naskah	§ 1. Mampu menjelaskan pengertian sinopsis dan naskah	§ Tugas merancang naskah	§ Berkunjung ke perusahaan-perusahaan
		1. Sinopsis	§ 2. Mampu membuat storyboard		
		2. Naskah web dan multimedia			
		3. Strategi merancang storyboard			
9 dan 10	§ Mampu menjelaskan strategi merancang grafik	§ Merancang grafik	§ 1. Mampu menjelaskan elemen dasar grafik	§ Tugas merancang grafik	§ Diskusi kelompok menggunakan media komputer dan LCD Projector
		1. Elemen dasar grafik	§ 2. Mampu menjelaskan prinsip dasar desain grafik		
		2. Prinsip Dasar Desain grafik	§ 3. Mampu menjelaskan dalam memanipulasi ruang		
		3. Memanipulasi ruang	§ 4. Mampu menjelaskan dalam mendesain kata, logo, simbol dan layout		
		4. Mendesain kata, logo, simbol dan layout			
11 dan 12	§ Mampu mengimplementasikan sistem dan memelihara sistem	§ Pengertian dan ruang implementasi sistem dan pemeliharaan sistem informasi	§ 1. Mampu menjelaskan pengertian implementasi sistem informasi	§ Tugas kelompok	§ Diskusi kelompok menggunakan media komputer dan LCD Projector
		1. Implementasi sistem informasi	§ 2. Mampu menjelaskan pemeliharaan sistem informasi		
		2. Pemeliharaan sistem informasi			
13 dan 14	§ Mampu membuat sistem informasi berbasis multimedia	§ Perancangan sistem berbasis multimedia	§ 1. Mampu mempraktekkan pembuatan perancangan sistem informasi berbasis multimedia	§ Tugas kelompok membuat Company Profile, Web Design, Iklan TV dll.	§ Diskusi kelompok menggunakan media komputer dan LCD Projector
		1. Merancang konsep	§ 2. Mampu menjelaskan sistem informasi berbasis multimedia		
		2. Merancang isi			
		3. Merancang naskah			
		4. Merancang grafik			
15 dan 16	§ Mampu membuat sistem informasi berbasis multimedia	§ Perancangan sistem berbasis multimedia	§ 1. Mampu mempraktekkan pembuatan perancangan sistem informasi berbasis multimedia	§ Tugas kelompok membuat Company Profile, Web Design, Iklan TV, dll.	§ Diskusi kelompok menggunakan media komputer dan LCD Projector
		1. Merancang konsep	§ 2. Mampu menjelaskan sistem informasi berbasis multimedia		
		2. Merancang isi			
		3. Merancang naskah			
		4. Merancang grafik			

**METODE PENILAIAN DAN PEMBOBOTAN**

Penilaian prestasi setiap mata kuliah menggunakan gabungan dari komponen:

- a. Teori, berupa: Ujian (UTS dan UAS), Quis, tugas, sikap, kehadiran
- b. Praktik, pre-tes, keaktifan, post-tes, tugas-tugas, dan ujian praktik (laboratorium, kerja bengkel, kerja lapang)
- c. Sikap, berupa kedisiplinan, tatakrama, tanggung jawab, yang dikonversi ke kategori Baik (80 – 100), Sedang (60 – 79), Buruk (>60)
- d. Khusus untuk Dual system/Teaching Farm (DS/TF) mahasiswa, penilaiannya diatur tersendiri (berupa penilaian pembimbing saat di lokasi, penilaian dosen pembimbing berdasarkan laporan yang telah disusun serta seminar dan tugas akhir)

Nilai Tertimbang Penguasaan pengetahuan (teori)

- Ujian (50%)
- Tugas Quiz (20%)
- Hadir (10%)
- Sikap (20%)

Nilai Tertimbang Keterampilan Khusus (praktik)

- Aktifitas (20%)
- Laporan (20%)
- Ujian (30%)
- Sikap (20%)
- Kehadiran (10%)

Mata Kuliah dengan Jumlah 3 SKS (2 SKS teori – 1 SKS praktek) berarti 67% dan 33% teori

33% sehingga Nilai Teori = Nilai Teori x 67% = Y dan Nilai Praktek = Nilai ((L + KL + KW)/3) x 33% = Z, **Nilai Akhir = (Y + Z) =..... (A, A-, B, B-, C, D, E, T)**

## LEMBAR RENCANA TUGAS MAHASISWA

<b>LOGO</b>	<b>UNIVERSITAS BAKTI INDONESIA (UBI) BANYUWANGI</b> <b>PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA</b>				
<b>RENCANA TUGAS MAHASISWA</b>					
<b>MATA KULIAH</b>	Nama Mata Kuliah,				
<b>KODE</b>	Kode Mata Kuliah	<b>sks</b>	....	<b>SEMESTER</b>	.....
<b>DOSEN PENGAMPU</b>	Nama Lengkap				
<b>BENTUK TUGAS</b>					
Presentasi dalam bentuk ppt					
<b>JUDUL TUGAS</b>					
<p>Contoh</p> <p>Tugas-1b: Mempresentasikan materi grand teori belajar</p> <p>Tugas-2b: Mempresentasikan materi teori belajar behavioristik</p> <p>Tugas-3b: Mempresentasikan materi teori belajar kognitif</p> <p>Tugas-4b: Mempresentasikan materi teori belajar konstruktivisme</p> <p>Tugas-5b: Mempresentasikan materi teori belajar humanistik.</p>					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
<p>Sub CPMK dimana Tugas diberikan Contoh:</p> <p>Mahasiswa mampu mempresentasikan teori belajar meliputi grand teori belajar, teori belajar behavioristik, kognitif, konstruktivisme, dan humanistik.</p>					
<b>DISKRIPSI TUGAS</b>					
<p>Deskripsi singkat tugas yang diberikan</p> <p>Contoh:</p> <p>Tugas ini mahasiswa mempresentasikan materi tentang grand teori belajar, teoribelajar behavioristik, kognitif, konstruktivisme, dan humanistik dalam bentuk makalah.</p>					

<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>
<p>Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan : .....</p> <p>Contoh:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun materi sesuai dengan judul tugas dalam bentuk makalah</li> <li>2. Menyusun materi sesuai dengan judul tugas dalam bentuk ppt</li> <li>3. Mempresentasikan materi sesuai dengan judul tugas dalam bentuk ppt</li> </ol>
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
<p><b>a. Obyek Garapan:</b> .....</p> <p><b>b. Bentuk Luaran:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ....</li> <li>2. ....</li> </ol> <p>Contoh:</p> <p>a. Obyek Garapan: Presentasi materi dalam bentuk ppt</p> <p>b. Bentuk Luaran:</p> <p>(i) Materi ditulis berbentuk ppt,</p> <p>(ii) Dikumpulkan dalam bentuk <i>hard copy</i></p>
<b>INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
<p>Contoh:</p> <p><b>a. Isi presentasi (10%),</b> Isi presentasi menguraikan inti sari dari konsep tentang materi sesuai dengan judul tugas,</p> <p><b>b. Penguasaan isi (40%)</b> Mahasiswa menguasai materi sesuai dengan judul tugas.</p> <p><b>c. Presentasi (40%),</b> Mahasiswa mempresentasikan dengan menunjukkan tanggungjawab, percaya diri, dankemandirian.</p> <p><b>d. Daftar pustaka (10%)</b> Penulisan daftar pustaka mengacu pada <i>APA style</i> dan daftar pustaka paling lama Tahun2013</p>
<b>JADWAL PELAKSANAAN:</b>
<p>Pesentasi materi dalam ppt, jadwal disesuaikan dengan mengajar</p>
<b>LAIN-LAIN</b>
<p>Bobot penilaian tugas ini adalah 20% dari dari 100% penilaian mata kuliah ini</p>



## DAFTAR RUJUKAN

Daftar Pustaka atau literatur yang menjadi rujukan penulisan makalah

### Contoh:

1. Arends, R. (2012). *Learning to teach*. McGraw-Hill Higher Education.
2. Joyce, B. R., Weil, M., & Calhoun, E. (2000). *Models of teaching* (Vol. 499). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
3. Dikmenum Dirbin SMA. (2008). *Panduan Pengembangan Silabus*. Jakarta:Depdiknas
4. Dikmenum Dirbin SMA. (2008). *Panduan Pengembangan RPP*. Jakarta: Depdiknas.