



RANCANGAN MUTU PERKULIAHAN (RMP)

**Mata Kuliah:
MULTIMEDIA CONCEPT - KPT0502201**

**Oleh:
N. Agung Prabowo, ST., M. Kom.**

PM-UMM-02-03/L1

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA (D3)
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
TAHUN 2018**



LAPORAN PENGEMBANGAN MATA KULIAH

**Mata Kuliah:
MULTIMEDIA CONCEPT - KPT0502201**

PM-UMM-02-03/L1

**Oleh:
N. Agung Prabowo, ST., M. Kom.**

Dibiayai dengan Dana Operasional Pengembangan Pendidikan (DOPP)
Program Studi Teknik Informatika (D3) Tahun Akademik 2018/2019

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA (D3)
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
TAHUN 2018**

<http://informatika.teknik.ummgl.ac.id>

Catatan : Dokumen ini milik Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Magelang dan TIDAK DIPERBOLEHKAN dengan cara dan alasan apapun membuat salinan tanpa seijin Dekan

A. INFORMASI MATA KULIAH

1. Nama mata kuliah : MULTIMEDIA CONCEPT
2. Kode mata kuliah : KPT0502201
3. Bobot : 2 SKS
4. Substansi kajian : Multimedia Concepts
Text in Multimedia
Graphic Concepts
Animation
Audio Concepts
Video Concepts
Introduction to Web
5. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)
 - KK.01 Mampu merancang dan membuat halaman web yang didukung multimedia menggunakan bahasa pemrograman web tertentu untuk menghasilkan tampilan web dengan konten yang beragam (teks, audio, image, video).
 - KK.02 Mampu menangkap, merancang, membuat dan mengkomunikasikan konsep desain dengan cara mengatur komposisi image, teks, font menggunakan software designer tertentu untuk menghasilkan suatu grafis yang bagus sebagai bentuk komunikasi visual antara pemilik pesan dan khalayak yang dituju.
 - P.02 Menguasai konsep dasar sketsa dan estetika yang meliputi layout, komposisi, color harmony, tema, typography, white space dalam mengatur image, teks, font untuk menghasilkan suatu grafis yang bagus sebagai bentuk komunikasi visual antara pemilik pesan dan khalayak yang dituju.
 - P.07 Menguasai konsep web responsive agar tampilan sesuai layar monitor.
6. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) : Dapat menggunakan aplikasi untuk Design grafis
7. Koordinator Mata Kuliah

<http://informatika.teknik.ummgl.ac.id>

Nama : H. Nugroho Agung Purnomo P, S.T., M.Kom
NIDN :
Pangkat/ Golongan : Penata Muda/ IIIa
Jabatan : Asisten Ahli
Fakultas/Program Studi : Teknik Informatika
Universitas : Universitas Muhammadiyah Magelang
Tim Pengajar : 1. H. Nugroho Agung Purnomo P, S.T., M.Kom
2. Rochim Widaryanto, ST, MT

B. MATRIKS PERKULIAHAN

Pertemuan	Kode	Kemampuan akhir/ Goal Kompetensi	Materi	Strategi Perkuliahan	Latihan yang dilakukan	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1-2	GD-00	<p>Mampu menunjukkan element dan proses multimedia</p> <p>Soft skill :</p> <p>Mampu memimpin kelompok kerja</p> <p>Bertanggung jawab terhadap diri sendiri maupun kelompok</p>	<ol style="list-style-type: none"> Overview of Multimedia System <ul style="list-style-type: none"> Multimedia Traditional Mass Media versus Multimedia Multimedia Production Design in Multimedia System <ul style="list-style-type: none"> Art and Design in Multimedia User Interface Design Appropriate Use of Media Elements Testing 	<ol style="list-style-type: none"> Dosen memberikan rule rule perkuliahan Dosen membagi kelompok dari mahasiswa Mahasiswa menentukan ketua kelompoknya Dosen memberikan pertanyaan mendasar untuk melihat pengetahuan dasar mahasiswa Dosen memberikan informasi dasar yang dibutuhkan untuk memulai diskusi. Personal mahasiswa mengumpulkan bahan Personal mahasiswa mendiskusikan dengan kelompok Perwakilan kelompok menampilkan hasilnya di layar Setelah semua kelompok selesai, dosen memberikan arahan jika ada yang kurang. Dosen memberikan kesimpulan dari hasil yang didapat. 	<ol style="list-style-type: none"> Menentukan tema/judul desain Membuat storyboard 	<ol style="list-style-type: none"> Kerapian desain User Interface Ketepatan rencana audio yang digunakan pada storyboard Ketepatan rencana audio yang digunakan pada storyboard Ketepatan rencana video yang digunakan pada Storyboard 	5

Pertemuan	Kode	Kemampuan akhir/ Goal Kompetensi	Materi	Strategi Perkuliahan	Latihan yang dilakukan	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
3	GD -01	Mampu menunjukkan cara mengolah text Soft skill : Mampu memimpin kelompok kerja Bertanggung jawab terhadap diri sendiri maupun kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduction 2. Fonts 3. Selecting Fonts 4. Adding Special Effects 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen memberikan pertanyaan mendasar untuk melihat pengetahuan dasar mahasiswa 2. Dosen memberikan informasi dasar yang dibutuhkan untuk memulai diskusi. 3. Personal mahasiswa mengumpulkan bahan 4. Personal mahasiswa mendiskusikan dengan kelompok 5. Perwakilan kelompok menampilkan hasilnya di layar 6. Setelah semua kelompok selesai, dosen memberikan arahan jika ada yang kurang 7. Dosen memberikan kesimpulan dari hasil yang didapat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat Desain text sesuai dengan story board 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian desain text dengan storyboard 2. Kemenarikan desain text 	<p>5</p> <p>5</p>
4-7	GD -02	Mampu menunjukkan cara mengolah grafis Soft skill : Mampu memimpin kelompok kerja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Digital Images <ul style="list-style-type: none"> - Introduction - Compression - Factor that Determine Image Quality - Image Quality vs Image Size 2. Graphics <ul style="list-style-type: none"> - Editing Graphics 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen memberikan pertanyaan mendasar untuk melihat pengetahuan dasar mahasiswa 2. Dosen memberikan informasi dasar yang dibutuhkan untuk memulai diskusi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih image sesuai dengan story board 2. Mengolah image 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian image 2. Hasil olah image 	<p>5</p> <p>15</p>

Pertemuan	Kode	Kemampuan akhir/ Goal Kompetensi	Materi	Strategi Perkuliahan	Latihan yang dilakukan	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		Bertanggung jawab terhadap diri sendiri maupun kelompok	<ul style="list-style-type: none"> - Features of Bitmap Editing 3. Light and Colour <ul style="list-style-type: none"> - Light - Classification of Color - 2D and 3D 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Personal mahasiswa mengumpulkan bahan 4. Personal mahasiswa mendiskusikan dengan kelompok 5. Perwakilan kelompok menampilkan hasilnya di layar 6. Setelah semua kelompok selesai, dosen memberikan arahan jika ada yang kurang 7. Dosen memberikan kesimpulan dari hasil yang didapat 			
8	GD -03	<p>Mampu memilih animasi yang sesuai</p> <p>Soft skill :</p> <p>Mampu memimpin kelompok kerja</p> <p>Bertanggung jawab terhadap diri sendiri maupun kelompok</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduction to Animation 2. Types of Animation 3. Principles of Animation 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen memberikan pertanyaan mendasar untuk melihat pengetahuan dasar mahasiswa 2. Dosen memberikan informasi dasar yang dibutuhkan untuk memulai diskusi. 3. Personal mahasiswa mengumpulkan bahan 4. Personal mahasiswa mendiskusikan dengan kelompok 5. Perwakilan kelompok menampilkan hasilnya di layar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencari contoh animasi yang sesuai dengan story board 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian animasi dengan storyboard 	5

Pertemuan	Kode	Kemampuan akhir/ Goal Kompetensi	Materi	Strategi Perkuliahan	Latihan yang dilakukan	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
				6. Setelah semua kelompok selesai, dosen memberikan arahan jika ada yang kurang 7. Dosen memberikan kesimpulan dari hasil yang didapat			
9-10	GD-04	Mampu menunjukkan cara mengolah audio Soft skill : Mampu memimpin kelompok kerja Bertanggung jawab terhadap diri sendiri maupun kelompok	1. Audio Playback and Editing - Audio Editing 2. Audio Files - Compression - Audio File Formats	1. Dosen memberikan pertanyaan mendasar untuk melihat pengetahuan dasar mahasiswa 2. Dosen memberikan informasi dasar yang dibutuhkan untuk memulai diskusi. 3. Personal mahasiswa mengumpulkan bahan 4. Personal mahasiswa mendiskusikan dengan kelompok 5. Perwakilan kelompok menampilkan hasilnya di layar 6. Setelah semua kelompok selesai, dosen memberikan arahan jika ada yang kurang 7. Dosen memberikan kesimpulan dari hasil yang didapat	1. Memilih audio yang sesuai dengan storyboard, 2. melakukan audio editing	1. Kesesuaian audio dengan storyboard 2. Kejernihan dan detail hasil audio editing	5 15
11	GD-05	Mampu menunjukkan cara mengolah video	1. Introduction to Video 2. Compression	1. Dosen memberikan pertanyaan mendasar untuk	1. Memilih video yang sesuai dengan storyboard	1. Kesesuaian video dengan storyboard 2. Kualitas hasil olahan video	5 15

Pertemuan	Kode	Kemampuan akhir/ Goal Kompetensi	Materi	Strategi Perkuliahan	Latihan yang dilakukan	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		Soft skill : Mampu memimpin kelompok kerja Bertanggung jawab terhadap diri sendiri maupun kelompok	3. File Formats for Video	melihat pengetahuan dasar mahasiswa 2. Dosen memberikan informasi dasar yang dibutuhkan untuk memulai diskusi. 3. Personal mahasiswa mengumpulkan bahan 4. Personal mahasiswa mendiskusikan dengan kelompok 5. Perwakilan kelompok menampilkan hasilnya di layar 6. Setelah semua kelompok selesai, dosen memberikan arahan jika ada yang kurang 7. Dosen memberikan kesimpulan dari hasil yang didapat	2. Melakukan video editing		
12-16	GD-06	Mampu menunjukkan kesesuaian text, grafis, animasi, audio, dan video dengan web Soft skill : Mampu memimpin kelompok kerja Bertanggung jawab terhadap diri sendiri maupun kelompok	1. Introduction to Web - Text on the internet 2. Graphics - Graphics on the Web - Other Formats for the Web - The Size and Quality of Images on the Internet - Reducing the Size of Images	1. Dosen memberikan pertanyaan mendasar untuk melihat pengetahuan dasar mahasiswa 2. Dosen memberikan informasi dasar yang dibutuhkan untuk memulai diskusi. 3. Personal mahasiswa mengumpulkan bahan	1. Mengolah gambar agar sesuai dengan web 2. Mengolah audio dari CD agar sesuai dengan web 3. Mengolah video agar sesuai dengan web	1. Kesesuaian hasil olahan gambar dengan web 2. Kesesuaian format audio dengan web 3. Kesesuaian ukuran file audio dengan web 4. Kualitas audio 5. Kesesuaian format video dengan web 6. Kesesuaian ukuran file video dengan web 7. Kualitas video	5 5 5 5

Pertemuan	Kode	Kemampuan akhir/ Goal Kompetensi	Materi	Strategi Perkuliahan	Latihan yang dilakukan	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
			3. Audio Playback and Editing - Audio From CD to the Web - Audio on the Internet 4. Video - Introduction to Video on the Internet	4. Personal mahasiswa mendiskusikan dengan kelompok 5. Perwakilan kelompok menampilkan hasilnya di layar 6. Setelah semua kelompok selesai, dosen memberikan arahan jika ada yang kurang 7. Dosen memberikan kesimpulan dari hasil yang didapat			
TOTAL SKOR							100

C. FORMAT PENILAIAN KEGIATAN/ TUGAS

PENILAIAN KEGIATAN/ TUGAS 1

SUB KOMPETENSI	TUJUAN
GD – 00	Mampu menunjukkan element dan proses multimedia

1. URAIAN

a. Obyek Garapan :

- Merancang element dan proses multimedia sesuai dengan storyboard

b. Metode/Cara Pengerjaan/ kegiatan

- Memilih element multimedia sesuai dengan storyboard
- Membuat proses multimedia yang sesuai dengan storyboard

c. Deskripsi Luaran yang dihasilkan:

- Dokumen tugas elemen dan proses multimedia

2. KRITERIA PENILAIAN

a. Kerapian desain user interface

b. Ketepatan rencana audio yang digunakan pada storyboard

c. Ketepatan rencana gambar yang digunakan pada storyboard

d. Ketepatan rencana video yang digunakan pada storyboard

3. RUBRIK PENILAIAN

Indicator	Exelent	Good	Limit	Poor	Not do	Score
	4	3		1	0	
Kerapian desain user interface	Desain user interface sangat rapi	Desain user interface masih rapi		Desain user interface tidak rapi	Tidak mengerjakan	25
Ketepatan rencana audio yang digunakan pada storyboard	Rencana audio yang digunakan pada storyboard sangat tepat	Rencana audio yang digunakan pada storyboard masih tepat		Rencana audio yang digunakan pada storyboard tidak tepat	Tidak mengerjakan	25
Ketepatan rencana gambar yang digunakan pada storyboard	Rencana gambar yang digunakan pada storyboard sangat tepat	Rencana gambar yang digunakan pada storyboard masih tepat		Rencana gambar yang digunakan pada storyboard tidak tepat	Tidak mengerjakan	25
Ketepatan rencana video yang digunakan pada storyboard	Rencana video yang digunakan pada storyboard sangat tepat	rencana video yang digunakan pada storyboard masih tepat		rencana video yang digunakan pada storyboard tidak tepat	Tidak mengerjakan	25
					Total score	100
					Average	

PENILAIAN KEGIATAN/ TUGAS 2

SUB KOMPETENSI	TUJUAN
GD – 01	Mampu menunjukkan cara mengolah text

1. URAIAN

a. Obyek Garapan :

- Mengolah test dan membuat ringkasan urutan mengolah text

b. Metode/Cara Pengerjaan/ kegiatan

- Memilih text sesuai dengan story board
- Mengolah text yang sesuai dengan storyboard

c. Deskripsi Luaran yang dihasilkan:

- Dokumen tugas elemen dan proses multimedia

2. KRITERIA PENILAIAN

- a. Kesesuaian desain text dengan storyboard
- b. Kemenarikan desain text

3. RUBRIK PENILAIAN

Indicator	Exelent	Good	Limit	Poor	Not do	Score
	4	3		1	0	
Kesesuaian desain text dengan storyboard	Desain text dengan storyboard sangat sesuai	Desain text dengan storyboard masih sesuai		Desain text dengan storyboard tidak sesuai	Tidak mengerjakan	50
Kemenarikan desain text	Desain text sangat sesuai	Desain text masih sesuai		Desain text tidak sesuai	Tidak mengerjakan	50
					Total score	100
					Average	

PENILAIAN KEGIATAN/ TUGAS 3

SUB KOMPETENSI	TUJUAN
GD - 02	Mampu mengolah image dengan tools adobe photoshop.

1. URAIAN

b. Obyek Garapan :

- Mengolah Image dan membuat ringkasan urut-urutan mengolah fotonya

b. Metode/Cara Pengerjaan/ kegiatan

- Memilih image sesuai dengan story board
- Mengolah image agar warna dan cahaya menjadi lebih tepat dari sebelumnya.

c. Deskripsi Luaran yang dihasilkan:

- Dokumen tugas elemen dan proses multimedia

2. KRITERIA PENILAIAN

- c. Kesesuaian image dengan story board
- d. Ketepatan proses mengolah image
- e. Pencahayaan pada image
- f. Warna pada image

3. RUBRIK PENILAIAN

Indicator	Exelent	Good	Limit	Poor	Not do	Score
	4	3		1	0	
Kesesuaian image dengan story board	Image sangat sesuai dengan story board	Image masih sesuai dengan story board		Image tidak sesuai dengan story board	Tidak mengerjakan	25
Ketepatan proses mengolah image	Proses mengolah image sangat tepat	Proses mengolah image masih tepat		Proses mengolah image tidak tepat	Tidak mengerjakan	25
Pencahayaan pada image	Pencahayaan pada image sangat tepat	Pencahayaan pada image masih tepat		Pencahayaan pada image tidak tepat	Tidak mengerjakan	25
Warna pada image	Warna pada image sangat tepat	Warna pada image masih tepat		Warna pada image tidak tepat	Tidak mengerjakan	25
					Total score	100
					Average	

PENILAIAN KEGIATAN/ TUGAS 4

SUB KOMPETENSI	TUJUAN
GD – 03	Mampu menunjukkan memilih animasi yang sesuai

1. URAIAN

- a. Obyek Garapan :

- Mencari animasi-animasi yang sesuai dengan storyboard
- b. Metode/Cara Pengerjaan/ kegiatan
 - Memilih animasi-animasi di internet sesuai dengan storyboard
- c. Deskripsi Luaran yang dihasilkan:
 - Dokumen tugas elemen dan proses multimedia

2. KRITERIA PENILAIAN

- a. Kesesuaian animasi dengan storyboard

b. RUBRIK PENILAIAN

Indicator	Exelent	Good	Limit	Poor	Not do	Score
	4	3		1	0	
Kesesuaian animasi dengan storyboard	Animasi sangat sesuai dengan story board	Animasi masih sesuai dengan story board		Animasi tidak sesuai dengan story board	Tidak mengerjakan	100
					Total score	100
					Average	

PENILAIAN KEGIATAN/ TUGAS 5

SUB KOMPETENSI	TUJUAN
GD - 04	Mampu mengolah audio

1. URAIAN

a. Obyek Garapan :

- Mengolah audio

b. Metode/Cara Pengerjaan/ kegiatan

- Memilih audio dari cd sesuai dengan story board
- Mengonversi audio cd ke format mp3
- Mengolah audio (jika perlu diolah)

c. Deskripsi Luaran yang dihasilkan:

- Dokumen tugas elemen dan proses multimedia

2. KRITERIA PENILAIAN

- a. Kesesuaian audio dengan story board
- b. Ketepatan proses mengolah audio
- c. Kompresi audio
- d. Detail audio hasil konversi
- e. Kejernihan audio hasil konversi

3. RUBRIK PENILAIAN

Indicator	Exelent	Good	Limit	Poor	Not do	Score
	4	3		1	0	
Kesesuaian audio dengan story board	Audio sangat sesuai dengan story board	Audio masih sesuai dengan story board		Audio tidak sesuai dengan story board	Tidak mengerjakan	20

Ketepatan proses mengolah audio	Proses mengolah audio sangat tepat	Proses mengolah audio masih tepat		Proses mengolah audio tidak tepat	Tidak mengerjakan	20
Kompresi audio	Kompresi audio memiliki ukuran yang sangat sesuai dengan kebutuhan web	Kompresi audio memiliki ukuran yang masih sesuai dengan kebutuhan web		Kompresi audio memiliki ukuran yang tidak sesuai dengan kebutuhan web	Tidak mengerjakan	20
Detail audio hasil konversi	Detail audio hasil konversi sangat terjaga	Detail audio hasil konversi masih terjaga		Detail audio hasil konversi tidak terjaga	Tidak mengerjakan	20
Kejernihan audio hasil konversi	Kejernihan audio hasil konversi sangat terjaga	Kejernihan masih sesuai dengan tujuan tugas graphic design		Kejernihan tidak sesuai dengan tujuan tugas graphic design	Tidak mengerjakan	20
Total score						100
Average						

PENILAIAN KEGIATAN/ TUGAS 6

SUB KOMPETENSI	TUJUAN
GD - 05	Mampu menyiapkan video yang sesuai dengan web

1. URAIAN

a. Obyek Garapan :

- Menyiapkan video yang sesuai dengan web
- Mengonversi video

b. Metode/Cara Pengerjaan/ kegiatan

- Memilih video dari vcd sesuai dengan story board
- Mengonversi video cd ke format mp4
- Mengolah video

c. Deskripsi Luaran yang dihasilkan:

- Dokumen tugas elemen dan proses multimedia

2. KRITERIA PENILAIAN

- Kesesuaian video dengan storyboard
- Ketepatan proses mengolah video
- Kompresi video
- Kejernihan video hasil konversi

3. RUBRIK PENILAIAN

Indicator	Exelent	Good	Limit	Poor	Not do	Score
	4	3		1	0	
Kesesuaian video dengan story board	Video sangat sesuai dengan story board	Video masih sesuai dengan story board		Video tidak sesuai dengan story board	Tidak mengerjakan	25
Ketepatan proses mengolah video	Proses mengolah video sangat tepat	Proses mengolah video masih tepat		Proses mengolah video tidak tepat	Tidak mengerjakan	25
Kompresi video	Kompresi video memiliki ukuran yang sangat sesuai dengan kebutuhan web	Kompresi video memiliki ukuran yang masih sesuai dengan kebutuhan web		Kompresi v ideo memiliki ukuran yang tidak sesuai dengan kebutuhan web	Tidak mengerjakan	25
Detail video hasil konversi	Detail video hasil konversi sangat terjaga	Detail video hasil konversi masih terjaga		Detail video hasil konversi tidak terjaga	Tidak mengerjakan	25
Total score						100
Average						

PENILAIAN KEGIATAN/ TUGAS 7

SUB KOMPETENSI	TUJUAN
GD – 06	Mampu menunjukkan kesesuaian text, grafis, animasi, audio, dan video dengan web

1. URAIAN

a. Obyek Garapan :

- Menyiapkan gambar agar sesuai dengan web
- Menyiapkan audio agar sesuai dengan web

- Menyiapkan video agar sesuai dengan web

- b. Metode/Cara Pengerjaan/ kegiatan
 - Mengolah gambar agar sesuai dengan web
 - Mengonversi audio agar sesuai dengan web
 - Mengonversi video agar sesuai dengan web

- c. Deskripsi Luaran yang dihasilkan:
 - Dokumen tugas elemen dan proses multimedia

2. KRITERIA PENILAIAN

- a. Kesesuaian hasil olahan gambar dengan web
- b. Kesesuaian format audio dengan web
- c. Kesesuaian ukuran file audio dengan web
- d. Kualitas audio
- e. Kesesuaian format video dengan web
- f. Kesesuaian ukuran file video dengan web
- g. Kualitasvideo

3. RUBRIK PENILAIAN

Indicator	Exelent	Good	Limit	Poor	Not do	Score
	4	3		1	0	
Kesesuaian hasil olahan gambar dengan web	Hasil olahan gambar sangat sesuai dengan web	Hasil olahan gambar masih sesuai dengan web		Hasil olahan gambar tidak sesuai dengan web	Tidak mengerjakan	10
Kesesuaian format audio dengan web	Format audio sangat sesuai dengan web	Format audio masih sesuai dengan web		Format audio tidak sesuai dengan web	Tidak mengerjakan	15
Kesesuaian ukuran file audio dengan web	Ukuran file audio sangat sesuai dengan web	Ukuran file audio masih sesuai dengan web		Ukuran file audio tidak sesuai dengan web	Tidak mengerjakan	15
Kualitas audio	Kualitas audio sangat baik	Kualitas audio masih baik		Kualitas audio tidak baik	Tidak mengerjakan	15
Kesesuaian format video dengan web	Format video sangat sesuai dengan web	Format video masih sesuai dengan web		Format video tidak sesuai dengan web	Tidak mengerjakan	15
Kesesuaian ukuran file video dengan web	Ukuran file video sangat sesuai dengan web	Ukuran file video masih sesuai dengan web		Ukuran file video tidak sesuai dengan web	Tidak mengerjakan	15
Kualitas video	Kualitas video sangat baik	Kualitas video masih baik		Kualitas video tidak baik	Tidak mengerjakan	15
Total score						100
Average						

D. JUSTIFIKASI NILAI

1. Perhitungan score

Sub Kompetensi	Average Score	Bobot Score	Score
	0 – 4	(%)	Ave Score X Bobot
GD-01		25	
GD-02		25	
GD-03		25	
GD-04		25	
TOTAL SCORE (N)			

2. Justifikasi nilai

Total score (N)	Nilai Huruf (NH)	Justifikasi	Perbaikan Nilai			
			Alternatif 1	Possible Mark	Alternatif 2	Possible Mark
$3,0 \leq N \leq 4,0$	A	Lulus				
$2,0 \leq N < 3,0$	B	Lulus	Remidi*	A	Mengulang*	A
$1,0 \leq N < 2,0$	E	Tidak Lulus	Remidi	B	Mengulang	A
$0 \leq N < 1,0$	X	Tidak Lulus	Mengulang	A	Mengulang	A

* Tidak Wajib

E. BAHAN PERKULIAHAN

1. Modul/ diktat kuliah
2. Power Point

F. REFERENSI

1. Buku

- a. NIIT Multimedia Concepts

2. Daftar alamat web

