



UNKK 3106

Sistem Multimedia

Ir. Moh. Haitan Rachman MT., KMPC.

Universitas Nurtanio Bandung

Dosen Sistem Multimedia

Ir. Moh. Haitan Rachman MT.,KMPC

Email : haitan.rachman@gmail.com

Website : www.inosi.co.id

INOSI Learn Network: learn.inosi.co.id

INOSI Apps Network: apps.inosi.co.id

INOSI Tools Network: tools.inosi.co.id

Bidang Keahlian: Knowledge Management (KM), E-Learning, Multimedia Solutions, E-Government, Balanced Scorecard (BSC), Information Technology (IT), System Analysis and Design (SAD), Internet Business, Inkubator Bisnis Teknologi (IBT) dan Startup



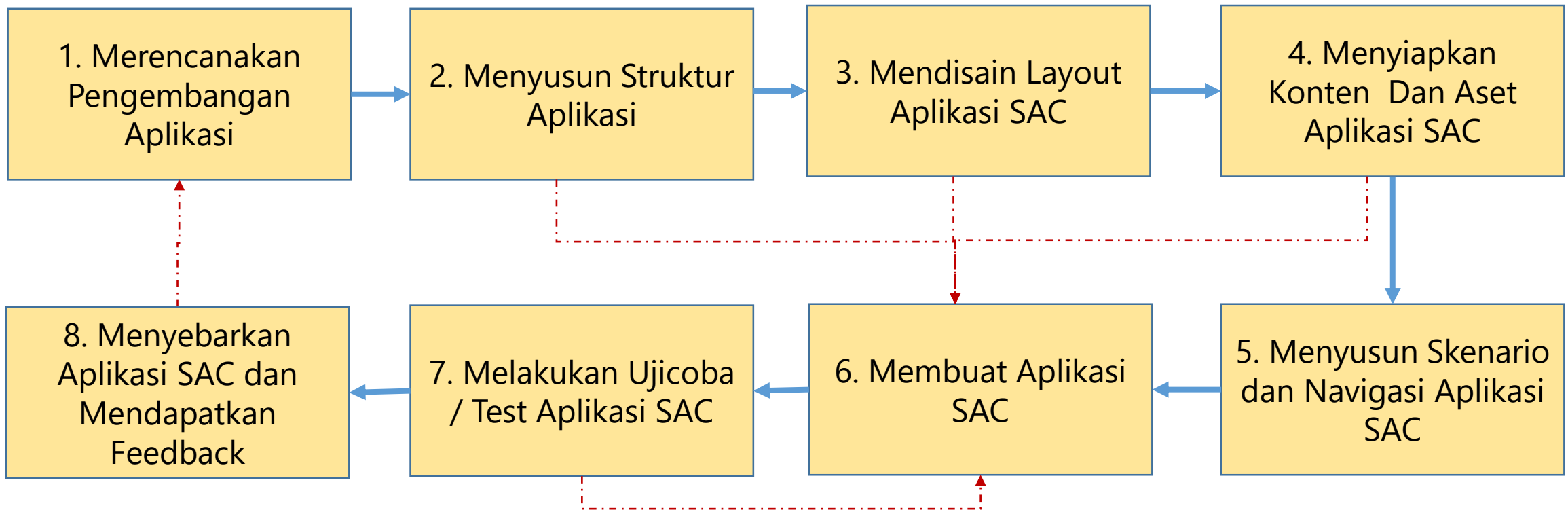
Pola Pembelajaran Berbasis Proyek



Pelajaran-04 Tahapan Mengembangkan Aplikasi Sistem Multimedia

1. Kerangka Tahapan Membuat Mobile Apps Multimedia Interaktif

Kerangka Tahapan Membuat Mobile Apps Multimedia Interaktif Dengan SAC



Tim Proyek Pengembangan Jika Cukup Besar

1. Manajer Proyek
2. Manajer Konten dan Skenario
3. Desainer Layout dan Graphis
4. Pengembang Media (video, animasi)
5. Pengembang Aplikasi SAC

2. Penjelasan Lengkap Tahapan Pengembangan

1. Merencanakan Pengembangan Aplikasi

- Tahap pertama yang sangat penting dan fundamental adalah perencanaan pengembangan mobile apps multimedia interaktif
- Kita harus mengetahui kapan direncanakan, siapa pengembang, nama aplikasi yang dibuat, deskripsi aplikasi, tujuan aplikasi, manfaat aplikasi, sasaran/target pengguna, struktur aplikasi dan layout bagaimana yang dipergunakan
- Kami sediakan template formulir isian untuk perencanaan pengembangan mobile apps multimedia interaktif (.doc)

FORMULIR - RENCANA PENGEMBANGAN APLIKASI SAC

FORMULIR - PENGEMBANGAN MOBILE APPS MULTIMEDIA

No	Atribut	Informasi
1	Tanggal	
2	Nama Pengembang	
3	Nama Aplikasi	
4	Versi Aplikasi	
5	Bundle Identifier (com.company.smartapps)	
6	Diskripsi	
7	Tujuan	
8	Manfaat	
9	Sasaran/Target Pengguna	
10	Tool/Perangkat Pendukung	

2. Menyusun Struktur Aplikasi Multimedia

- Tahap kedua yang perlu disiapkan adalah **menyusun struktur aplikasi sistem multimedia** dengan menggunakan perangkat lunak **mind mapping EdrawMind** (atau yang lain) untuk lebih mudah menyusun struktur lebih menyeluruh
- Tetap judul aplikasi sebagai fokus, kemudian susun level-level sesuai rencana aplikasi yang dibuat:
 - Judul aplikasi (fokus) – Level 0
 - Bab – Level 1
 - Subbab – Level 2
 - Halaman – Isi Konten Aplikasi

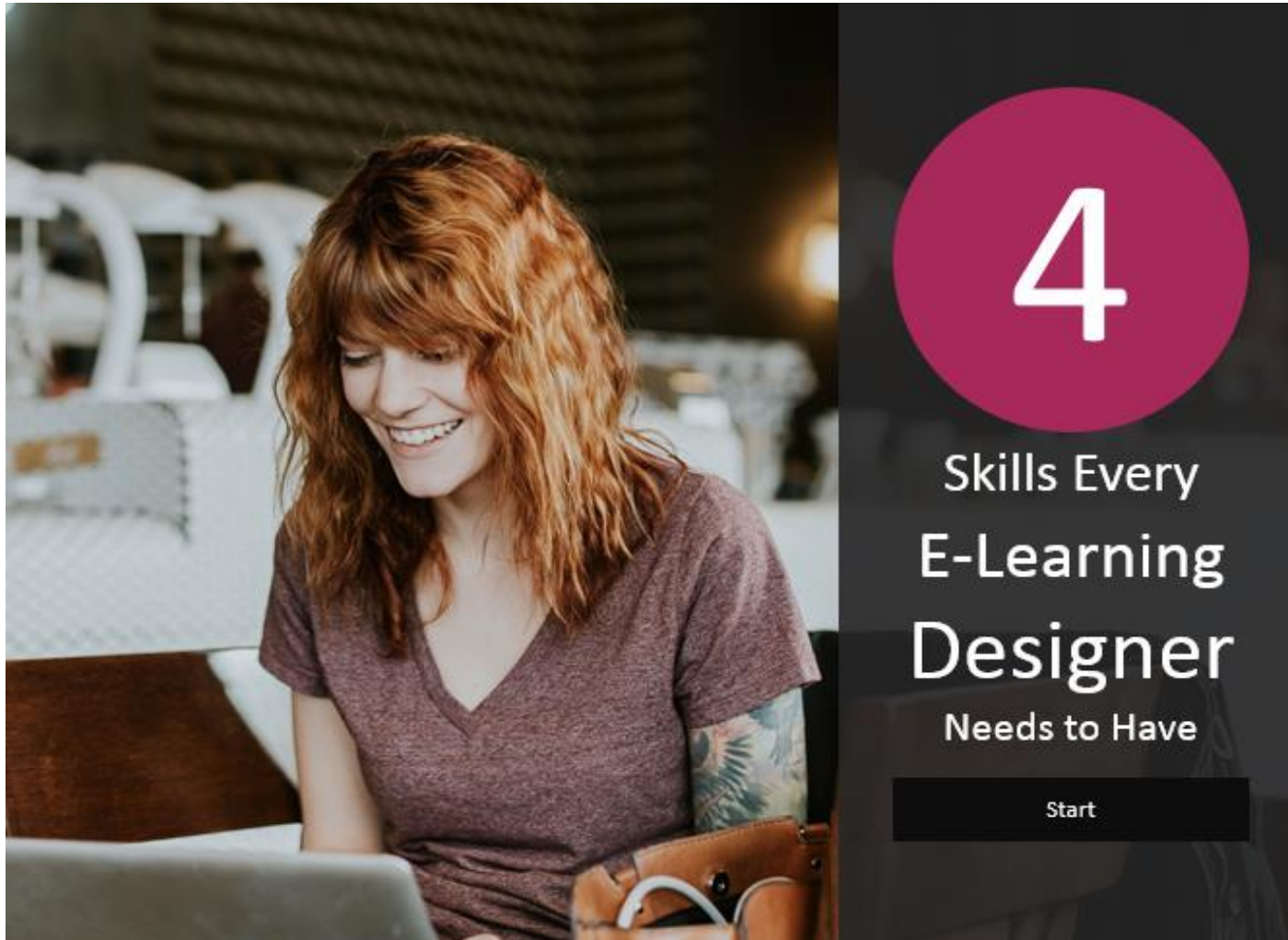
3. Mendisain Layout Aplikasi SAC

- Membuat desain layout untuk aplikasi SAC:
 - Membuat sketsa sendiri melalui **kertas kosong**, di mana posisi menu aplikasi, posisi isi/konten, posisi image/photo, posisi video, posisi navigasi aplikasi lainnya, dsb
 - Memilih dan mempelajari **template powerpoint** yang dirancang untuk mendukung e-learning atau presentasi
 - Memilih dan mempelajari **template SAC** yang sudah disiapkan untuk mendukung pembuatan mobile apps multimedia interaktif bahan ajar
- Menyusun desain layout aplikasi itu sangat bergantung pada rencana aplikasi mobile apps multimedia interaktif yang dikembangkan

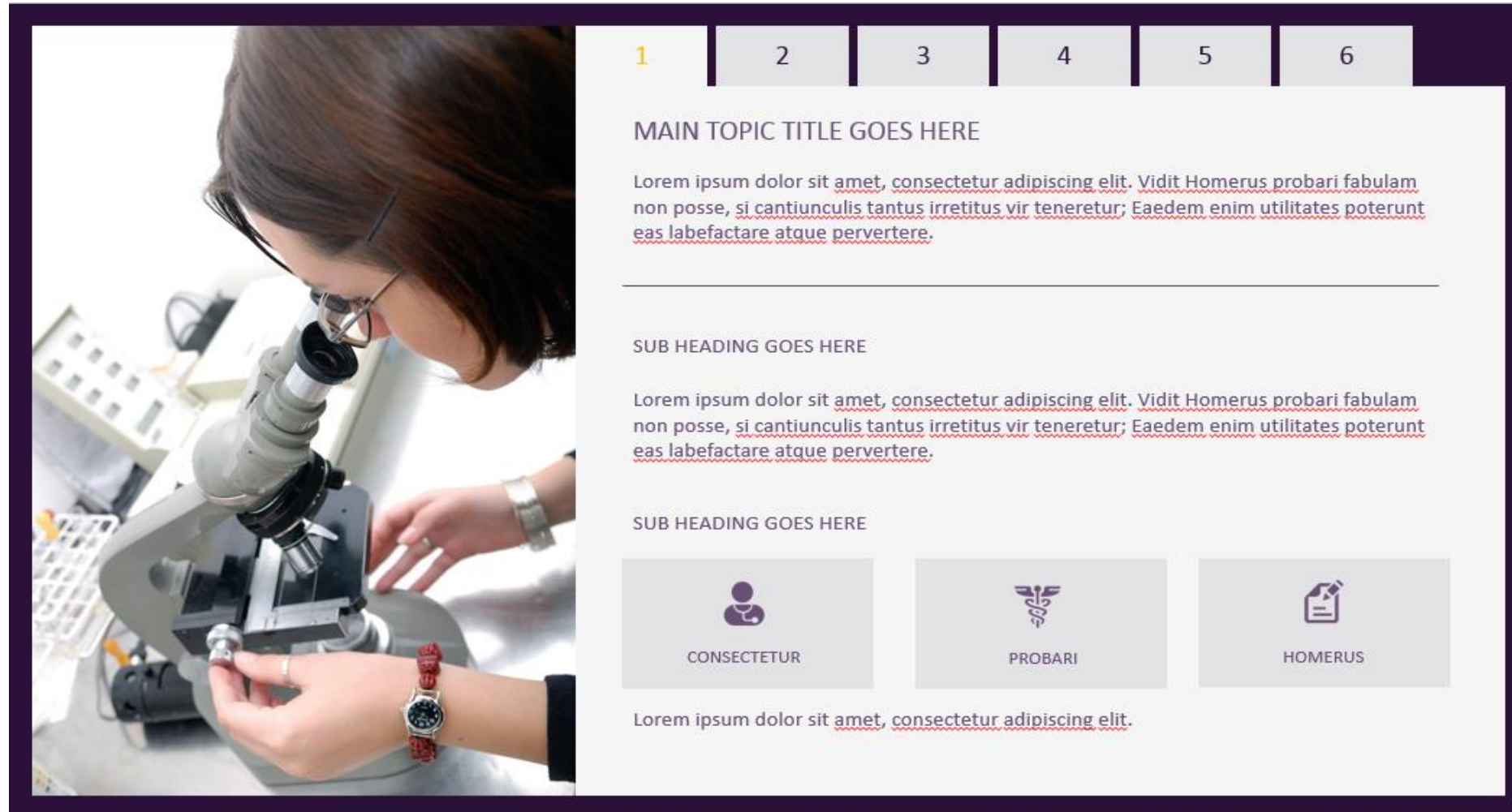
Mempelajari Desain Layout Template Powerpoint

- **Microsoft Powerpoint telah banyak dipergunakan** dalam berbagai kegiatan presentasi bisnis, seminar, pembelajaran, diskusi dsb. Dan telah banyak tool software yang dapat membaca file Microsoft Powerpoint
- Dan sekarang telah banyak **pengembang desain powerpoint serta memasarkan di marketplace digital**. Dan yang lebih menarik powerpoint telah dipergunakan juga untuk desain tampilan e-learning atau presentasi.
- **Smart Apps Creator (SAC) ini memiliki beberapa sifat yang hampir sama dengan Powerpoint** dalam penampilannya, yang berbeda adalah (a) dapat menghasilkan aplikasi android dan ios, (c) beberapa animasi yang sudah disiapkan untuk menjadi aplikasi mobile apps multimedia interaktif yang lebih menarik. (c) dapat menempelkan webservice lain ke dalam aplikasi, seperti youtube, map, form, dsb.

Contoh: Layout Aplikasi - 1



Contoh: Layout Aplikasi - 2



4. Menyiapkan Konten Dan Aset Aplikasi SAC

- Menyiapkan konten dan aset aplikasi ini yang menjadi inti dari pengembangan aplikasi sistem multimedia, sehingga harus benar-benar harus ditata dengan baik
- Konten dan aset dapat berupa teks/tulisan, gambar, icon, video, audio, animasi, pertanyaan, feedback, link dsb. Dan ketika menyusun aset konten ini sesuai dengan struktur yang direncanakan untuk pengembangan aplikasi
- Pengelolaan semua aset konten ini sebaiknya dapat menggunakan folder file untuk audio, video, icon, sedangkan Microsoft Word untuk tulisan-tulisan, catatan link dari web service lainnya (google/Microsoft form)

Formulir Konten Aplikasi Multimedia

KONTEN MOBILE APPS MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN SAC

Tanggal	
Judul Halaman	
Penyusun	
Isi Halaman	

Menyusun Pertanyaan

- Menyusun pertanyaan-pertanyaan merupakan bagian dari aset konten dan dapat disiapkan dahulu dalam bentuk Microsoft Word (.doc) sebelum dimasukkan ke dalam aplikasi
- Terdapat 3 tipe pertanyaan yang dapat dikembangkan di SAC ini :
 1. Menggunakan fitur memasang-masangkan atau pilihan ganda (tingkatan lebih tantangan)
 2. Menggunakan aplikasi pembuat pertanyaan (seperti iSpring Quiz) yang menghasilkan HTML5, dan dimasukkan ke dalam aplikasi (cara pertengahan)
 3. Menggunakan google/Microsoft form dan dimasukkan ke dalam aplikasi (cara paling mudah)

Menyusun Feedback Aplikasi Yang Dikembangkan

- Menyusun feedback untuk aplikasi sendiri merupakan bagian dari aset konten yang harus diperhatikan, karena dipergunakan untuk memperbaiki ataupun menambahkan fitur ke dalam aplikasi
- Terdapat dua cara yaitu :
 1. Memberikan link alamat email dan kontak kita sebagai pengembang
 2. Memasukan feedback yang disusun melalui google/Microsoft form, sehingga dapat dimintakan apa yang akan diberikan feedbacknya

5. Menyusun Skenario dan Navigasi Aplikasi SAC

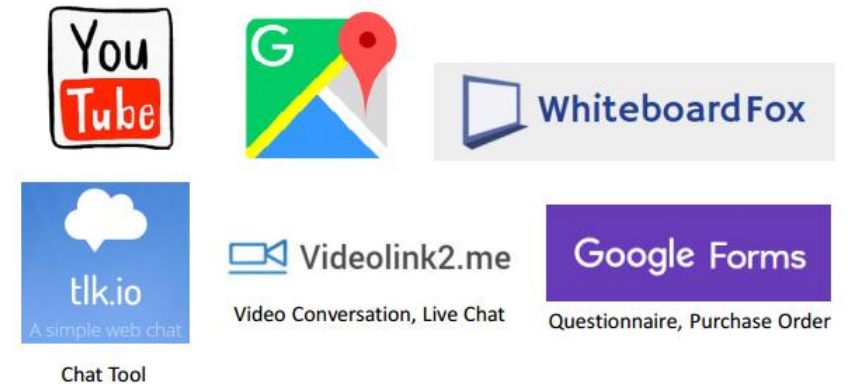
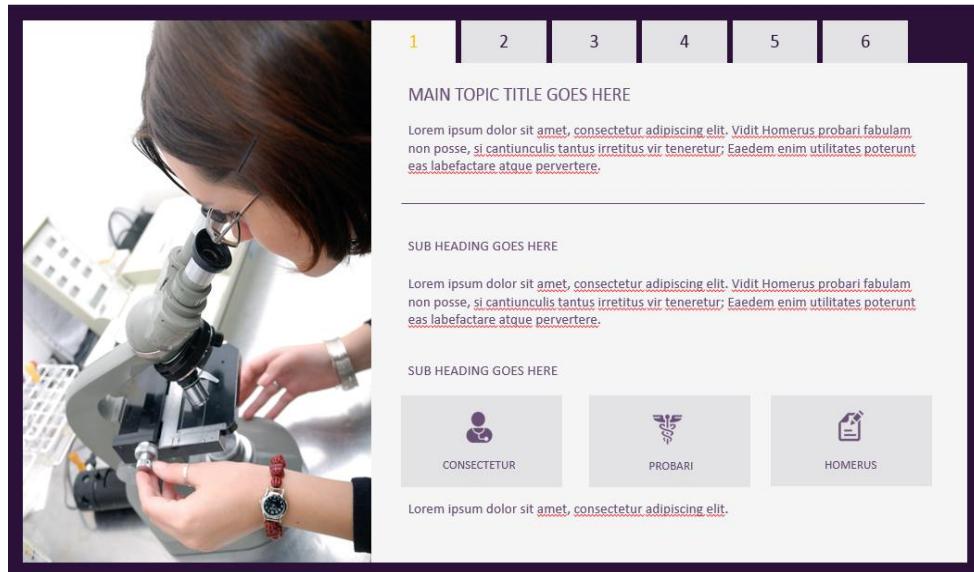
- Menyusun skenario ini diperlukan ketika untuk menentukan navigasi-navigasi aplikasi, misalkan :
 - Jika diklik icon home, pergi ke halaman home
 - Jika diklik icon suara, menghasilkan suara dari halaman yang bersangkutan
 - Jika diklik icon next, menuju ke halaman selanjutnya
 - Jika diklik icon back, kembali ke halaman sebelumnya
 - Dan seterusnya
- Menyusun skenario ini sebaiknya dicatatkan ke dalam Struktur yang sudah dibuat sebelumnya ataupun dalam formulir konten bahan ajar, bahkan kalau sangat sulit dibuatkan flowchartnya, supaya jelas proses pembuatan aplikasi

Formulir Skenario dan Navigasi Aplikasi Multimedia

SKENARIO DAN NAVIGASI MOBILE APPS MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN SAC

Tanggal	
Judul Halaman	
Penyusun	
Skenario dan Navigasi	

Mobile Apps Multimedia Interaktif Smart Apps Creator dan Layanan Web Yang Beragam



Layanan web yang beragam dapat meningkatkan fitur-fitur mobile apps multimedia interaktif yang lebih menarik

6. Membuat Aplikasi SAC

- Selanjutnya kita memfokuskan pada pembuatan aplikasi mobile apps multimedia interaktif dengan SAC
- Desain layout yang telah dipilih serta juga konten-konten dalam bentuk teks, video, audio, pertanyaan, feedback dan juga skenario dan navigasi yang disiapkan dimasukkan ke pembuatan aplikasi SAC
- Proses ini akan terjadi bolak-balik perbaikan terhadap konten, skenario dan navigasi jika diperlukan. Dan selanjutnya kita dapat menghasilkan aplikasi mobile apps multimedia interaktif yang direncanakan

7. Melakukan Ujicoba / Test Aplikasi SAC

- Sebelum menyebarluaskan aplikasi mobile apps multimedia interaktif yang dikembangkan, terlebih dahulu harus ditest semua bagian
 - Bagian isi/konten sudah sesuai dengan struktur
 - Bagian tampilan
 - Bagian testing/pertanyaan
 - Bagian feedback
 - Bagian navigasi
 - Bagian skenario

8. Menyebarluaskan Aplikasi dan Mendapatkan Feedback

- Selanjutnya kita perlu menyebarluaskan aplikasi mobile apps multimedia interaktif yang dikembangkan apakah dalam android .apk / ios / aplikasi desktop .exe / aplikasi web html5, sesuai dengan target pengembangan kita
- Menyebarkan aplikasi ini dapat melalui playstore, sosmed, atau di situs kita masing-masing
- Dan selalu memperhatikan feedback yang dikirimkan para pengguna melalui aplikasi yang kita kembangkan, dan tentunya sebaiknya terdapat halaman khusus di aplikasi kalau tidak cukup dengan email

FORMULIR – INFORMASI APLIKASI SAC

FORMULIR INFORMASI APLIKASI SMART APPS CREATOR (SAC)

Nama Aplikasi	
Deskripsi Aplikasi	
Tahun	
Tipe Aplikasi ¹	
Bidang Aplikasi ²	
Tingkatan ³	
Alamat .apk ⁴	
Alamat HTML ⁵	
Alamat .ahl ⁶	

FORMULIR – INFORMASI APLIKASI SAC

1. **Tipe aplikasi**, seperti permainan, pelajaran, wisata, profil, dsb.
2. **Bidang aplikasi**, seperti matematika, fisika, geologi, sejarah, biologi, bahasa inggris, manajemen, bahasa indonesia, dsb.
3. **Tingkatan aplikasi**, seperti Tingkat TK, SD, SMP, SMA, SMK, Mahasiswa, Professional, Bisnis, Pemerintahan
4. **Alamat .apk** menunjukan alamat aplikasi .apk yang dapat didownload di mana apakah di play store, di google drive atau alamat lainnya
5. **Alamat HTML** menunjukan alamat aplikasi dalam bentuk HTML5 yang dapat diakses dan ditampilkan langsung di Web Brower
6. **Alamat .ahl** menunjukan alamat mentahan aplikasi .ahl yang dapat didownload di google drive atau alamat lainnya (jika berkeinginan membagikan mentahan SAC)

FORMULIR – INFORMASI APLIKASI SAC

INFORMASI PENGEMBANG

Nama :	
Email :	
Facebook :	
Twiter :	
Instagram :	
Pekerjaan :	
Organisasi/Sekolah :	
Kota :	
Provinsi :	

Terimakasih