



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-01 Pengantar Dan Pengertian

JAN
2021

OVERVIEW OF INTERNET USE

KEY INDICATORS OF INTERNET ADOPTION AND USE

 USER NUMBERS NO LONGER INCLUDE DATA SOURCED FROM SOCIAL MEDIA PLATFORMS, SO VALUES ARE **NOT COMPARABLE** WITH PREVIOUS REPORTS



INDONESIA

TOTAL NUMBER
OF INTERNET USERS
(ANY DEVICE)



202.6
MILLION

INTERNET USERS AS
A PERCENTAGE OF
TOTAL POPULATION



73.7%

ANNUAL CHANGE
IN THE NUMBER
OF INTERNET USERS



we
are
social

+15.5%
+27 MILLION

AVERAGE DAILY TIME USERS
AGED 16 TO 64 SPEND
USING THE INTERNET



GWJ.

8H 52M

PERCENTAGE OF USERS
ACCESSING THE INTERNET
VIA MOBILE DEVICES




96.4%

JAN
2021

SOCIAL MEDIA USE

USE OF SOCIAL NETWORKS AND MESSENGER SERVICES, WITH DETAIL FOR MOBILE SOCIAL MEDIA USE

 DATA ARE **NOT COMPARABLE** WITH PREVIOUS REPORTS DUE TO CHANGES IN DATA SOURCES. USER NUMBERS MAY NOT REPRESENT UNIQUE INDIVIDUALS.



INDONESIA

TOTAL NUMBER OF
ACTIVE SOCIAL
MEDIA USERS*



we
are
social

170.0
MILLION

SOCIAL MEDIA USERS
AS A PERCENTAGE OF
THE TOTAL POPULATION



KEPIOS

61.8%

ANNUAL CHANGE
IN THE NUMBER OF
SOCIAL MEDIA USERS



KEPIOS

+6.3%
+10 MILLION

NUMBER OF SOCIAL
MEDIA USERS ACCESSING
VIA MOBILE PHONES



we
are
social

168.5
MILLION

PERCENTAGE OF TOTAL
SOCIAL MEDIA USERS
ACCESSING VIA MOBILE



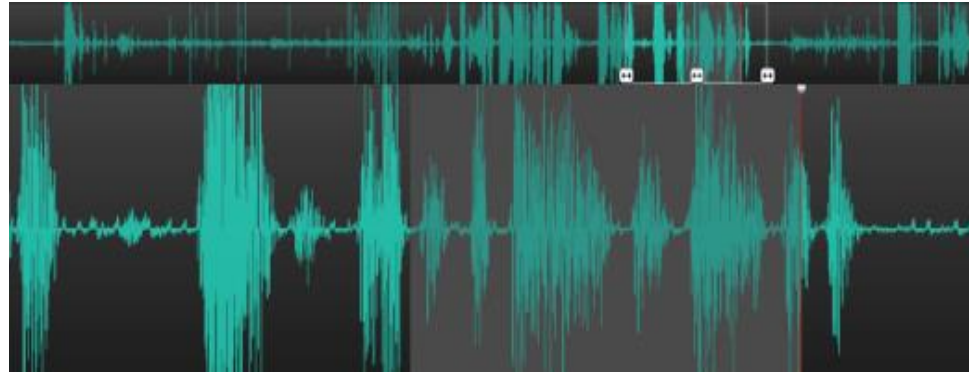
99.1%

Terjadi Revolusi Media

Video



Audio



Photo//Gambar



Text

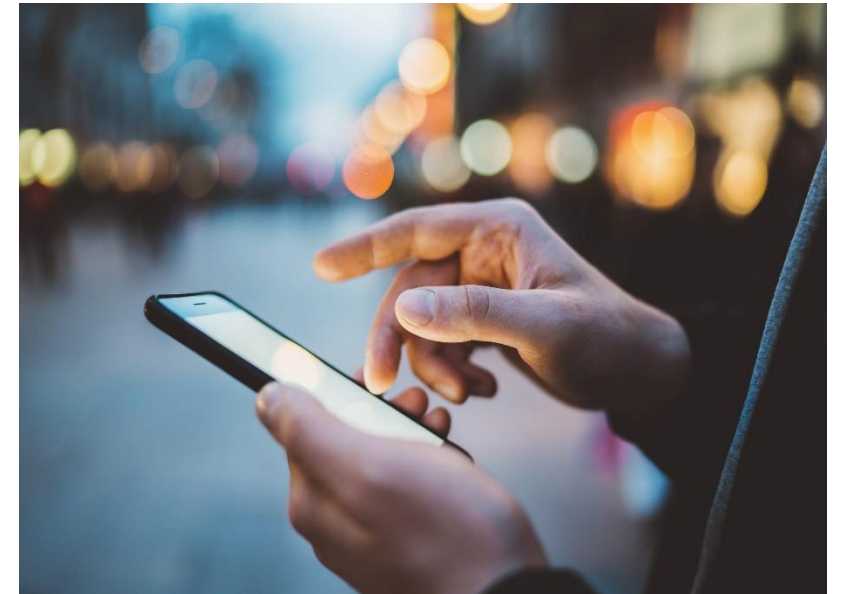
...shehasnootherneurologicsymptomsnonumbnessortinglinsghedeniesanyvisualcha
ngespastmedicalhistorygallbladderremovalpastsurgicalhistorydiabetesrheumatoida
rthritis hypertensiongerdandhypothyroidismmedicationsadvairalbuterolallopurinol
aspirinclobetasolfolicacidfosamaxdevoxyllisinoprilmetforminomeprazoleplaquenilp
rednisonetestosteroneverapamilallergiesnoknowndrugallergiesocialhistorythepati
entismarriedwithchildshedoesnotsmokeshe doesnotdrinkshedoesnotuserecreation
aldrugsshe weighspoundsandisinchestallfamilyhistorynegativeforbrainaneurysmoro
theraneurysmitwasalsonegativeforheartdiseasehighcholesterolandhypertensionand
negativefordiabetesreviewofsystemsthepatientispositiveforhypertensionswellingint
hehandsorfeetlegpainwhilewalkingasthma pneumonia shortnessofbreathgastritisulc
ersdiabetesthyroiddiseaseurinarytractinfectionsandthosesymptomsrelatedtothepre
sentillnessthe detailsofthereviewofsystemswere reviewedwiththepatientandareinclu
dedintheneurosurgicalhealthhistoryquestionnairepainthepatienthasepisodicjointpa
inthatistreatedwithtylenolthepatientdoesnothave anynutritionalconcernsshedoesno
thave anysafetyconcernsphysicalexamination....

Pertumbuhan Media Internet



Mobile Apps Multimedia Interaktif?

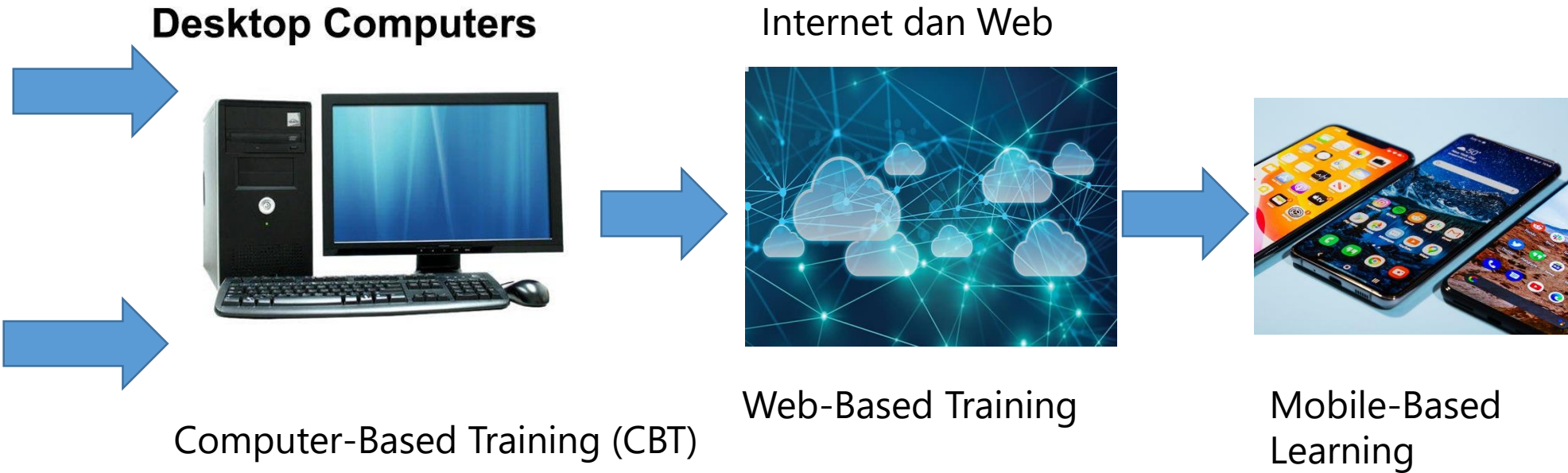
- Multimedia Interaktif merupakan **aplikasi dengan beragam media** dapat disatukan untuk membangun sebuah aplikasi tertentu, seperti **video, audio, teks, photo, animasi, gambar, link**, atau **layanan internet** lainnya
- **Mobile Apps Multimedia Interaktif** merupakan aplikasi multimedia interaktif yang dapat berjalan di alat smartphone android ataupun iOS, sehingga dapat diakses dengan mudah



Struktur Mobile Apps Multimedia Interaktif

- Struktur dari aplikasi mobile apps multimedia interaktif ini memperlihatkan ***struktur hirarki pohon*** seperti mana buku, jurnal, tutorial, yang berbeda adalah mobile apps multimedia interaktif dapat memadukan berbagai media dan interaktif, seperti video, audio, link, teks, photo, e-commerce, dsb.
- Contoh aplikasi :
 - Arsitektur Personal Komputer
 - Arsitektur Mesin Kendaraan
 - Struktur Business Model Canvas
 - Stuktur SWOT Analysis
 - Proses Produk Batik
 - Proses Manajemen SDM
 - Museum Pendidikan Indonesia
 - Museum Budaya Indonesia

Perkembangan Pembelajaran Daring (E-Learning)



Tipe Aplikasi Mobile Apps Multimedia Interaktif

Mobile Offline

- Semua materi disimpan secara lokal di memori smartphone
- Karena konten semuanya disatukan tentunya file aplikasi cukup besar, tetapi ketika diakses **tidak harus bolak-balik ke server internet**

Mobile Online

- Semua materi disimpan di web server internet
- Karena konten tersimpan di server internet tentunya file aplikasi cukup kecil, tetapi ketika diakses **harus bolak-balik ke server internet**

Mobile Hybrid

- Materi disimpan sebagian dari smartphone dan sebagian di web server internet
- Karena terdapat konten tersimpan sebagian di server internet akan diakses **sebagian harus bolak-balik ke server internet**

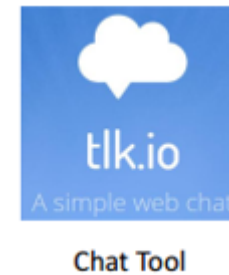
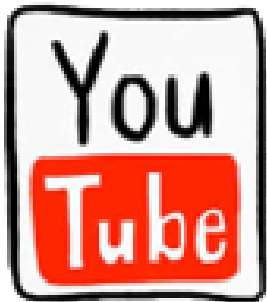
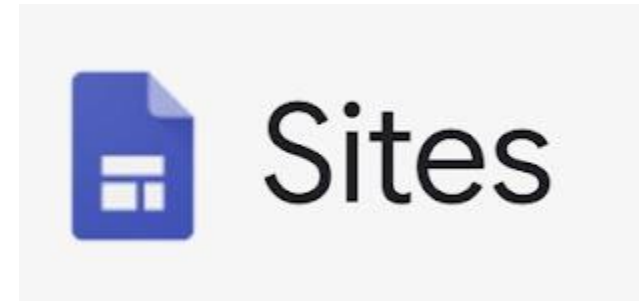
Untuk Siapa Sistem Multimedia?

- Pendidikan – Siswa / Mahasiswa / Guru / Dosen / Sekolah / Perguruan Tinggi / Training Center
- Pemerintah – Kementerian / Lembaga / Pemerintah Daerah / Dinas / Kecamatan / Desa / Kelurahan
- Bisnis – Usaha Kecil Menengah / Marketer / Promosi / Studio
- Pribadi – Studio Pribadi / Artist / Pengguna Multimedia / Pengembang Media Digital / Siapa Saja Yang Ingin Media App

Beberapa Penerapan Sistem Multimedia

- Bahan Ajar/Pelatihan
- Game Edukasi
- Marketing Real Estate/Perumahan/Kendaraan
- Event/Seminar/Konferensi/Pameran
- Perkawinan/Wedding
- City/Tour Guide
- Company/Product/Personal Profile
- Katalog/Direktori Produk

Sistem Multimedia Integrasi Dengan Web Service Lain



Terimakasih