

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN

Pertemuan ke-12

Endang Sri Rahayu

MEMINIMUMKAN KESALAHAN INPUT

Bahkan dengan semua teknik yang telah dikembangkan untuk membantu pemakai memasukkan data, kesalahan masih mungkin terjadi. Menyadari fakta ini, perangkat lunak dirancang untuk mengurangi peluang kesalahan dengan menyediakan :

1. Pencegahan Kesalahan
2. Pendeksiian Kesalahan
3. Perbaikan Kesalahan
4. Menempatkan Penanganan Kesalahan dalam Perspektif

MULTIMEDIA

Suatu teknologi komputer yang mengkombinasikan beberapa bentuk *output* komputer yang berbeda adalah multimedia. Istilah multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, dan alat-alat lain seperti televisi, monitor video, sistem compact disk, atau sistem stereo – semuanya dimaksudkan untuk menghasilkan presentasi audio dan visual penuh.

MULTIMEDIA

Sistem Multimedia

Input Multimedia

Gambar visual dapat dimasukkan ke dalam sistem dari paket perangkat lunak yang menyatukan fotografi digital, dan dari kamera video, pita dan piringan video, serta scanner optis. Input audio dapat dimasukkan melalui mikropon, pita kaset, dan compact disk.

Output Multimedia

Output visual dapat ditampilkan di layar komputer dan di monitor televisi. Output video dapat disediakan oleh alat output suara, pengeras suara stereo dan headphone.

Aplikasi Multimedia dalam Bisnis

Aplikasi SIA

Aplikasi MIS dan DSS

Aplikasi kantor virtual

Sistem berbasis pengetahuan

Langkah-langkah dalam Mengembangkan Sistem Multimedia

1. Mendefinisikan masalah
2. Merancang konsep
3. Merancang isi
4. Menulis naskah
5. Merancang grafik
6. Memproduksi sistem
7. Melakukan uji pemakai
8. Menggunakan sistem
9. Memelihara sistem