



## Serunya BBF XIII "Find Innovation and Create Knowledge with BBF"

Oleh : Delia Kusuma

S elasa, 9 September 2008 bertempat di ruang rekreasi Library & Knowledge Center lantai 1 Kampus Anggrek BINUS Book Fair XIII (BBF XIII) secara resmi dibuka oleh Rektor Universitas Bina Nusantara, **Prof.Dr. Geraldus Pollar, M.App.Sc.** Pembukaan ditandai dengan pengguntingan pita. Acara pembukaan ini dipandu oleh **MC Fira B'Voice dan Nanda B'Voice.** Rangkaian acara pembukaan diawali dengan kata sambutan dari ketua BBF XII, **Sri Sulastri,** dilanjutkan dengan sambutan dari perwakilan peserta Bazar yang disampaikan oleh **Yudha dari PT Andi Offset,** kemudian dilanjutkan dengan sambutan dari Rektor Universitas Bina Nusantara.

BBF kali ini mengambil tema "**Find Innovation and Create Knowledge with BBF**". Tema ini dipilih dengan harapan agar melalui BBF kita dapat menemukan inovasi baru yang menghasilkan pengetahuan sehingga dapat berguna bagi kita. Pada akhirnya, dapat terwujudnya visi dan misi Library and Knowledge Center (LKC) khususnya serta tercapainya visi dan misi Universitas Bina Nusantara pada umumnya.

BBF XIII diselenggarakan selama lima hari yaitu tanggal 9 – 13 September 2008 dan dipadati dengan berbagai acara di antaranya, bedah buku, UKM *performance*, lomba *signage*, lomba resensi buku, pemilihan duta perpustakaan, dan Bazar buku. Hampir seluruh acara seperti bedah buku, diselenggarakan di Ruang rekreasi lantai 1 LKC sedangkan Bazar diselenggarakan di Food Court lantai 1 kampus Anggrek. Bazar diikuti oleh 12 peserta, yaitu **CV Djakarta Raya, Spektra Anugrahabadi, Andi Offset, Graha Ilmu, CV. Cita Usaha Indojaya, Kafaza Agency, PT Andipratita, TB. Gunung Agung, CV. Sagung Seto, Triarga Utama, PT. Indoporn Indonesia, Erlangga, TB. Leksika.**

Acara pembukaan BBF XIII diramaikan dengan acara Bedah buku dan Relationship with UKM yang menampilkan *performance* dari Stamanara dan Paramabira, juga bazaar buku. Buku yang dibedah berjudul "**8 Langkah Ajaib Menuju ke Langit Rahasia meraih Impian**" hasil karya **Victor Asih** dan dimoderatori **Yuni Wulandari.** Moderator berhasil menghidupkan suasana sehingga para peserta sangat antusias dalam memberikan pertanyaan. Acara bedah buku yang berlangsung selama 1 jam 40 menit ini dihadiri kurang lebih dari 50 peserta yang terdiri dari mahasiswa, dosen maupun karyawan Universitas Bina Nusantara. Acara dilanjutkan dengan **Performance dari Stamanara dan Paramabira.** *Performance Stamanara* dimulai pada pukul 13.00 wib dan berakhir pada pukul 15.00 wib. Banyak pengunjung yang menyaksikan penampilan Stamanara baik dari lantai atas, maupun dari ruang rekreasi itu sendiri. Aksi Stamanara yang sudah ditunggu menghadirkan *modern dance* yang ditampilkan secara energik. Selanjutnya, *performance* dari **UKM Paramabira.** *Performance* dari Paramabira tidak kalah hebohnya dari yang sebelumnya. UKM Paramabira sudah banyak mengumpulkan prestasi melalui beberapa kompetisi paduan suara baik dalam maupun luar negeri. Di kesempatan ini selain unjuk kebolehan, anggota Paramabira melakukan sharing tentang pengalaman yang mereka dapatkan selama bergabung menjadi anggota Paramabira. *Performance* UKM Paramabira ini selesai tepat pada pukul 17.00 wib sekaligus menutup rangkaian acara pada hari pertama.

Pada hari kedua, BBF XIII hanya dimeriahkan dengan acara **Bazar** yang bertempat di Food Court lantai 1 Kampus Anggrek. Banyak pengunjung yang datang ke stand – stand bazar.

Hari ketiga, bertempat di ruang rekreasi LKC diadakan kembali acara **Bedah buku & Relationship with UKM**. Bedah buku kali ini menampilkan seorang penulis berbakat **Ayu Utami** yang siap membedah buku hasil karyanya berjudul **“Bilangan Fu”**. Ayu Utami didampingi oleh **Rosalina Pristiwa**, staf dari CMC sebagai moderator. Acara ini dipadati pengunjung mengingat nama Ayu Utama yang sudah familiar di kalangan BINUSIAN dengan karya-karyanya yang bagus. Acara ini diakhiri dengan sesi tanda tangan buku. Di sesi ini pengunjung yang berminat untuk membeli buku **“Bilangan Fu”** dapat membeli langsung di stand khusus yang berada di ruang rekreasi. Acara selanjutnya UKM Klifonara yang berhasil mengubah ruang rekreasi LKC, menjadi sebuah ruang pameran foto. Mereka memamerkan foto hasil karya anggota UKM klifonara.

Pada hari keempat, masih bertempat di ruang rekreasi LKC diadakan acara *performance* beberapa UKM. Untuk kesempatan kali ini giliran **B' Voice** dan **UKM ST Manis** yang unjuk kebolehan. Pada kesempatan kali ini, **B'Voice** yang merupakan media informasi Universitas Bina Nusantara, menunjukkan salah satu program acaranya yang diadakan rutin setiap hari jumat di *Ice Skating Mal Taman Anggrek*. B'Voice menyajikan acara tersebut dengan sangat *attractive* sehingga bisa menarik banyak pengunjung untuk menyaksikan kebolehan mereka. Selain itu, B'voice juga mengadakan games yang hadiahnya berupa tiket masuk gratis *Ice Skating Mal Taman Anggrek*. Setelah *performance* dari B'voice giliran **UKM ST Manis** yang unjuk gigi. ST Manis tidak kalah heboh dengan UKM – UKM yang lain. Penampilan dari ST manis sempat membuat heboh pengunjung perpustakaan. ST manis sangat kreatif dalam menyajikan acara teatrical, sehingga banyak pengunjung yang penasaran untuk menyaksikan penampilannya.

Pada hari kelima adalah hari terakhir BBF XIII. Acara penutupan, **bedah buku** dan **Relationship with UKM** yang diisi dengan penampilan **UKM Band**. Penutupan BBF XIII resmi di tutup oleh WR1 Bapak Bahtiar Saleh Abbas. Pada acara penutupan ini pemenang lomba sign age, lomba resensi buku dan Duta perpustakaan yang baru diumumkan. Dimana terdapat pemenang untuk lomba resensi buku yaitu **Lidya Natalia (Juara 1)**, **M. Al-Qodry (Juara II)**, dan **M. Renaldi (Juara III)**. Lomba Signage Perpustakaan raih oleh juara tunggal yaitu **Corry Sahputra** serta Duta Perpustakaan terpilih yaitu **Ronal Rusihan**. Pemengan mendapat kenang-kenangan dari LKC. Acara dilanjutkan dengan bedah buku berjudul **“Genius: Personality & Professionalisme”** karya motivator **Luthfie Ludino**. Luthfie didampingi oleh **Heri Yulianto** dari Gramedia sebagai moderator. Acara bedah buku ini di hadiri oleh mahasiswa maupun karyawan Universitas Bina Nusantara. Banyak pengunjung yang berantusias mengajukan pertanyaan kepada penulis. Rangkaian acara selanjutnya adalah Relationship with UKM yang di isi oleh **UKM Band**. Kesempatan kali ini **UKM Band** melakukan *sharing knowledge*. UKM Band mengundang seorang pembicara untuk membagi ilmunya tentang Musik Digital. Di jaman teknologi yang sudah sangat canggih ini, membuat suatu *arransment music* hanya memerlukan sebuah komputer yang lengkap dengan *software music digital*. Selain itu, UKM Band juga membawakan beberapa buah lagu sehingga menarik pengunjung untuk datang ke ruang rekreasi.

Serangkaian acara dari hari pertama sampai hari ke lima ini berjalan dengan sukses. BBF XIII dinyatakan berakhir dan sukses karena kerja keras panitia dan antusiasme pengunjung. Selamat bertemu di kembali di BBF XIV. (DK)

**Foto Kegiatan BBF XIII 2008**

*" Find Innovation and Create Knowledge with BBF "*



**Hari ke-1 BBF XIII**

- 1 & 2. Sambutan Pembukaan dan Pengguntingan Pita Oleh Bapak Prof. Gerardus Polla.
- 3. Wr.1 Bapak Bahtiar Saleh Abbas PhD memberikan berjabat tangan dengan ketua panitia BBF XIII.
- 4. Bedah Buku Karya Victor Asih dimoderatori oleh Ibu Yuni Wulandari
- 5,6,7. Salah satu peragaan jurus pada Bedah Buku 8 Langkah Menuju Langit ke 7 diikuti oleh seluruh peserta
- 8. Bedah Buku ditutup dengan Pembacaan Puisi yang dibawakan oleh salah satu peserta
- 9. Sessi Tandatangan Penulis bagi Pembeli Buku 8 Langkah Menuju Langit ke-7
- 10,11,12. UKM Paramabira Menyumbangkan Beberapa lagu dalam mengisi acara BBF XIII
- 13,14,15. Penampilan UKM Stamanara dalam BBF XIII

\*\*\*



Next to page

### Hari ke-3 BBF XIII

1. Antrian Registrasi untuk mengikuti bedah buku bilangan fu.
2. Stand Buku Karya Ayu Utami.
3. Rosalina Pristiwa memoderatori Bedah Buku Bilangan Fu Karya Ayu Utami.
4. Ayu Utami menulis sejak masih menjadi mahasiswa
5. Peserta bedah buku menulis inti dari buku bilangan fu, hasilnya untuk tugas.
6. Peserta Bedah Buku Bilangan Fu Mendengarkan Paparan dari Penulis sekaligus Pembedah Buku.
- 7 - 8 Partispasi peserta dalam acara bedah buku bilangan fu melalui pertanyaan.JPGIMG\_6562.JPG
9. Pemberian kenang-kenang oleh Ibu Endang Er-nawaty Manager LKC pada Ayu Utami.

10. Sesi Penandatanganan Buku untuk Karya Ayu Utami.
11. Bilangan fu karya terbaru ayu utami.
12. Ruang Rekreasi disulap menjadi ruang pameran foto oleh UKM Klifonara. \*\*\*



## Hari ke-4 BBF XIII

1. Beragam watak diperankan secara teatrikal oleh UKM ST Manis
2. Teatrikal UKM ST Manis yang memukau pengunjung library
3. Salah satu aksi teatrikal UKM ST Manis



## Hari ke-5 BBF XIII

1. Wakil Rektor 1 Bapak Bahtiar Saleh Abbas memberikan sambutan dalam acara penutupan BBF XIII.
2. Penyerahan Penghargaan Stand Terbaik oleh Bapak Dr. Bahtiar Saleh Abbas
3. MC dari B Voice Membacakan Pemenang Lomba pada BBF XIII.
4. MC Mewawancarai Juara 1 Lomba Resensi.
5. Penyerahan Penghargaan pada pemenang lomba resensi oleh Ibu Endang Ernawaty Manager LKC.
6. Penyelempangan Duta Perpustakaan Periode September 2008-2009 oleh Bapak Dr. Bahtiar Saleh Abbas.
7. Duta Perpustakaan Periode 2008-2009 Ronal Rusianto dari Jurusan Sastra Inggris diapit Manager LKC Ibu Endang Ernawati dan Wr.1 Bapak Bahtiar Saleh Abbas.
8. MDes menyumbangkan beberapa lagu dalam acara
9. Performance UKM Band Menutup Acara BBF XIII.
10. Peserta Knowledge Sharing UKM Band dalam BBF XIII.
11. Sharing Knowledge tentang teknologi arrangement digital yang diselenggarakan UKM Band pada BBF XIII.
- 12,13,14,15,16,17. Acara ditutup dengan tembang-tembang yang dibawakan oleh UKM Band. \*\*\*\*

## Advanced Search

Oleh : Delia Kusuma

Pencarian artikel dengan menggunakan Advanced search dilakukan jika kita mengetahui 2 jenis kata kunci. Contohnya, jika kita mengetahui judul jurnal dan subjek artikel yang akan kita cari maka kita dapat menggabungkan 2 kata kunci tersebut sehingga kita mendapatkan hasil pencarian lebih focus / khusus sesuai dengan kebutuhan kita.

**Advance Search**

Home > Advanced Search >> E-mail this page

**Advanced Search**

Search for: customer Search in: All fields

Phrase Exact match Truncation

And

relationship Search in: All fields

Phrase Exact match Truncation

And

Phrase Exact match Truncation

Within:

All content  My subscribed content

Limit the search to:

Items published between: All and All

Article Types: All Types

Case study  
Conceptual paper  
General review  
Literature review  
Research paper  
Technical paper  
Viewpoint

Search History

SEARCH CONTENT RESULTS

Clear History

**Tips & panduan pencarian**

- Top ten search tips
- Search demo
- Guide to search techniques
- The results of searching
- Saving a search
- Building a marked list
- Marked list demo

**Klik untuk melakukan Pencarian**

**Klik untuk pencarian pada Database yang dilanggan saja**

**Klik untuk membatasi tipe artikel**

**Hasil Penelusuran menggunakan Advance Search**

Search Results

You searched for: All fields / Customer AND All fields / Relationship AND All fields / Management

Modify Search Search in results Save search

Articles Abstracts & Reviews Emerald Site Other Content

Sort by: Relevance Display: 10 results per page

10804 Items found Page 1 of 1081 < Prev 1 2 3 4 5 Next >

Show Abstracts Add to my list

Requires login or subscription Abstract Only

1. **Customer relationship management for facility managers**  
Author(s): Mike Hoyle  
Journal of Facilities Management, Volume: 3 Issue: 4, 2005  
General review  
View HTML | View PDE (137 KB)
2. **Adopting customer relationship management technology**  
Author(s): Yurong Xu, David C. Yen, Binshan Lin, David C. Chou  
Industrial Management & Data Systems, Volume: 102 Issue: 8,  
Literature review  
View HTML | View PDE (102 KB)
3. **Exploding some myths about customer relationship**

**Urutkan hasil pencarian berdasarkan relevansi, dokumen terbaru/terlama**

**Jumlah halaman Hasil pencarian**

**Hasil pencarian**

**Klik untuk melihat/menyimpan hasil pencarian**

## KOLEKSI MULTIMEDIA

Oleh : Oscar Gerhat

### Pendahuluan

Di dalam kehidupan sehari-hari kata multimedia sudah sangat sering kita dengar. Multimedia erat kaitannya dengan teknologi, bahkan saat ini fungsi multimedia sudah sangat berkembang dan banyak diterapkan dalam berbagai alat dan media. Seperti contoh yang sudah sangat kita kenal salah satunya adalah *handphone* (ponsel), pada saat ini penerapan teknologi multimedia yang ada pada *handphone* sangat canggih tidak hanya fungsi utamanya saja yaitu untuk bertelepon tapi juga dapat mengakses internet, menonton tv, video call, dan beberapa fasilitas wireless (koneksi tanpa kabel).

Saat ini penerapan teknologi multimedia sering dihubungkan dengan perangkat komputer dan beberapa komponen-komponen pendukung lainnya, tetapi unsur-unsur apa sajakah suatu alat atau media sudah dapat dikatakan sebagai teknologi multimedia. Untuk mengetahui lebih jauh tentang multimedia harus dimulai dengan definisi atau pengertian multimedia itu sendiri.



### Pengertian multimedia



Dean A. Daemon berpendapat, bahwa pada awalnya "Istilah multimedia berakar mula pada teater, bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium di panggung sering kali disebut pertunjukan "multi-media". Pertunjukan multi-media mencakup monitor video, synthesized band, dan karya seni manusia sebagai bagian dari show!". Istilah ini merupakan pengertian awal dari multimedia yang berkembang di Eropa pada saat pertunjukan sandiwara panggung (theatre) yang sedang trend.

Setelah itu dengan semakin berkembangnya jaman dan teknologi, kemudian muncul berbagai definisi lainnya diantaranya ialah dalam industri elektronika sendiri, multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau definisi multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu, suara, gambar dan teks (Mc Cormick, 1996) kemudian ada lagi yang mendefinisikan multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) dan yang lainnya mendefinisikan multimedia merupakan alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001).

Menurut Wikipedia Indonesia ensiklopedia berbahasa Indonesia pengertian multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Definisi ini lebih menempatkan multimedia dalam konteks. Sedangkan Jamaluddin dan Zaidatun menerangkan bahwa multimedia sebagai proses komunikasi interaktif berdasarkan teknologi komputer yang menggabungkan penggunaan unsur-unsur media dalam persembahan informasi.

### Unsur-unsur multimedia

Multimedia terdiri dari beberapa unsur, antara lain *teks*, *audio*, *image*, *video*, dan *animasi*. Elemen-elemen multimedia tersebut seringkali dikombinasikan untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Beberapa unsur multimedia tersebut bahkan merupakan kombinasi yang lainnya. Untuk lebih jelasnya fungsi dari unsur-unsur diatas akan diuraikan berikut ini.

#### 1. Teks

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Tulisan atau teks adalah dasar dari semua aplikasi multimedia yang akan kita buat. Teks merupakan yang paling dekat dengan kita dan yang paling banyak kita lihat. Teks dapat membentuk kata, kalimat surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa kita. Kebutuhan teks tergantung pada kegunaan aplikasi multimedia.

Secara umum ada empat macam teks yaitu teks cetak, teks hasil scan, teks elektronik dan hypertexts.

- a. Teks Cetak  
Merupakan teks tercetak di atas kertas.
- b. Teks Hasil Scan  
Kini tersedia banyak scanner berbiaya rendah yang dapat membaca teks cetak dan mengkonversikannya menjadi format yang terbaca mesin dan menghasilkan *scanned text* (teks hasil scan).
- c. Teks Electronis  
Dengan menggunakan perangkat komputer yang memiliki software seperti Microsoft Word, atau lainnya. Teks jenis ini bisa dibaca komputer dan dikirim secara elektronik melalui jaringan.
- d. Hypertext  
Hypertext merupakan dasar untuk produksi multimedia virtual. Kata "hyper" mengacu pada proses linking, yang dapat membuat multimedia menjadi interaktif. Jadi kalau kita melihat sebuah hypertext lalu mengklik satu katanya, maka kita akan terhubung dengan gambar atau informasi lainnya.

## 2. Images

Melihat sebuah gambar dari sebuah objek dapat memberikan dampak yang lebih besar jika dibandingkan dengan hanya membacanya, misalnya sebuah karya seni lukis, seni grafis, karya fotografi atau gambar dari video. Sebuah gambar akan sangat menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan tulisan. Dalam membuat sebuah gambar pada umumnya akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:

### a. Vector

Gambar vektor tidak disimpan dalam sebuah gambar, tetapi tersimpan dalam sebuah algoritma (serangkaian instruksi yang digunakan untuk membuat suatu gambar), yang menentukan bentuk kurva, garis, dan berbagai bangun dengan gambar. Ada tiga kelebihan Vektor bila dibandingkan dengan Bitmap, yaitu:

- Bersifat scalable, artinya kita dapat memperbesar atau memperkecil gambar, tanpa mengubah kualitasnya.
- Memiliki ukuran file yang kecil, sehingga akan lebih mudah dan cepat di download di Internet.
- Dapat diubah dalam berbagai tampilan tiga dimensi, tentunya dengan menggunakan software yang sesuai.

### b. Bitmap

Gambar bitmap merupakan rekonstruksi dari gambar asli. Gambar bitmap tersimpan sebagai rangkaian pixel (titik-titik) yang memenuhi bidang titik-titik di layar komputer.

Kelemahan dari gambar bitmap adalah

1. Kita tidak dapat memperbesar atau memperkecil resolusinya (resolusi bergantung pada gambar aslinya).
2. Ukuran filenya relatif besar.
3. Bila dikompresi, kualitasnya akan turun.

Sedangkan kelebihanannya adalah:

1. Pengolahannya minimal.
2. Lebih cepat untuk ditampilkan, karena gambar bitmap dapat ditransfer secara langsung dari file ke layar monitor Anda.

## 3. Sound / Audio

PC multimedia tanpa adanya bunyi hanya akan disebut unimedia, bukan multimedia. Kemampuan dasar bunyi yang harus dimiliki PC Multimedia antara lain:

- a. membuat dan mensintesis bunyi
- b. menangkap bunyi dari dunia luar, dari yang kita dengar dan dari CD.
- c. mengendalikan bunyi yang dibuat dari instrument elektronik, misalnya MIDI.
- d. memainkan kembali bunyi tersebut lewat speaker atau sejenisnya.

Bunyi atau sound dapat kita tambahkan dalam produksi multimedia melalui suara, musik dan efek-efek suara. Bunyi dapat berupa percakapan, audio effect (suara tepuk tangan), ambient sound (suara background laut yang menderu atau suara guntur) dan juga musik. Ada tiga belas jenis obyek bunyi yang bisa digunakan dalam produksi multimedia, yaitu format waveform audio, aiff, dat, ibf, mod, rmi, sbi, snd, voc, au, MIDI sound track, compact disc audio, dan MP3 file.

#### 4. Movies / Video

Video merupakan gabungan dari media gambar dan suara. Media ini dibuat dengan menggunakan alat perekam video seperti misalnya *Handycam*, media ini merupakan media terlengkap daripada elemen media lainnya akan tetapi membutuhkan kapasitas yang sangat besar untuk menyimpannya. Dengan menggunakan gambar hidup, kita dapat memberikan sebuah presentasi menjadi lebih menarik, kaya dan hidup. Terdapat dua macam video yaitu video analog dan video digital. Video analog dibentuk dari deretan sinyal elektrik (gelombang analog) yang direkam oleh kamera dan dipancarluaskan melalui gelombang udara. Sedangkan video digital dibentuk dari sederetan sinyal digital yang menggambarkan titik sebagai rangkaian nilai minimum atau maksimum. Terdapat tiga komponen utama yang membentuk video digital yaitu *frame rate*, *frame size* dan *data type*. *Frame rate* menggambarkan berapa kali bingkai gambar muncul setiap detiknya, sementara *frame size* merupakan ukuran fisik sebenarnya dari setiap bingkai gambar dan *data type* menentukan seberapa banyak perbedaan warna yang dapat muncul pada saat bersamaan.

#### 5. Animasi

Dalam Multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Ada sembilan macam animasi, yaitu:

##### a. Animasi Sel (Cell Animation)

Kata "cell" berasal dari kata "celluloid" yang merupakan material yang digunakan untuk membuat film gambar bergerak. Sekarang, material film dibuat dari asetat (*acetate*), bukan celluloid. Jadi potongan animasi dibuat pada sebuah potongan asetat atau sel (*cell*). Animasi sel biasanya berupa lembaran-lembaran yang membentuk sebuah frame animasi tunggal. Masing-masing sel animasi akan terpisah antara bagian latar belakang dengan tiap obyek-obyek yang ada.

##### b. Animasi Frame (Frame Animation)

Animasi yang dibangun melalui *frame by frame*.

##### c. Animasi Sprite (Sprite Animation)

Animasi yang tiap bagiannya bergerak secara mandiri sementara latarbelakangnya hanya diam.

##### d. Animasi Lintasan (Path Animation)

Animasi yang bergerak sepanjang garis lintasan (*path*) yang sudah kita buat.

##### e. Animasi Spline

Animasi dengan lintasan gerakan berbentuk kurva.

##### f. Animasi Vektor (Vector Animation)

Animasi ini serupa dengan animasi *sprite*. Kalau animasi *sprite* emnggunakan *bitmap* untuk *sprite*, sedangkan animasi vektor menggunakan rumus matematika untuk menggambarkan *sprite*.

##### g. Animasi Karakter (Character Animation)

Animasi karakter adalah animasi yang sering kita lihat di TV (*film kartun*).

##### h. Computational Animation

Animasi *computational* dapat menggerakkan obyek di layar dengan mengubah koordinat *x* dan *y*-nya.

##### i. Morphing

Animasi yang dapat mengubah satu bentuk menjadi bentuk lain dengan menampilkan serangkaian *frame* yang halus.

## Perangkat multimedia Komputer

Komputer yang biasa kita kenal sudah didukung untuk melakukan teknologi multimedia. Sebenarnya apa saja perangkat yang mendukung multimedia pada sebuah komputer? Berikut adalah perangkat-perangkat standart yang dibutuhkan :

#### 1. Software atau perangkat lunak / aplikasi multimedia.

Perangkat lunak ini digunakan untuk menjalankan fungsi multimedia pada komputer. Contoh perangkat lunak untuk multimedia adalah *Windows media player* yang dapat digunakan untuk menjalankan CD atau DVD pada komputer kita.

#### 2. CD / DVD ROM

Digunakan untuk memutar berbagai jenis CD, VCD dan DVD.

### 3. Sound Card

Sound card (kartu suara) adalah perangkat yang terhubung pada papan induk (motherboard) yang berfungsi sebagai alat untuk mengolah dan mengontrol suara, baik suara yang masuk (merekam) dan suara yang keluar melalui speaker. Hal ini dimungkinkan karena pada sound card terdapat masukan (Line in, Mic dan MIDI) serta keluaran (line out/speaker out).

### 4. Kartu grafis (Graphic Card / Display Adapter)

Kartu grafis merupakan perangkat yang terhubung langsung di papan induk komputer yang berfungsi untuk mengolah citra (gambar) agar mempunyai kualitas yang baik. Saat ini kartu grafis yang sering digunakan adalah kartu grafis yang menggunakan teknologi AGP (Accelerated Graphics Port).

### 5. TV Tuner

TV Tuner merupakan perangkat yang memungkinkan komputer untuk menangkap siaran televisi dan menampilkannya pada layar monitor. TV Tuner biasanya berupa kartu (card) yang dipasang pada card ekspansi. Tapi ada juga TV Tuner External yang dipasang di luar komputer, bahkan bisa langsung dihubungkan ke monitor.

### 6. Speaker

Speaker (pengeras suara) merupakan perangkat output untuk menghasilkan suara. Contohnya headset, speaker aktif

## Kategori Multimedia

Dalam penentuan kategori dari cara kerjanya, multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: *multimedia linier* dan *multimedia interaktif*.

#### 1. Multimedia linier

adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.

#### 2. Multimedia interaktif

adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif

## Manfaat dan Kemampuan Multimedia

Multimedia dalam penerapannya di kehidupan sehari-hari banyak memiliki manfaat. Beberapa manfaat yang dimiliki oleh multimedia antara lain adalah :

1. Multimedia menjadikan pemakai lebih mudah dan cepat dalam mempelajari suatu aplikasi.
2. Multimedia menjadikan suatu aplikasi menjadi lebih “hidup” karena pengguna dapat berinteraksi dengan sistem.
3. Multimedia menjadikan aplikasi menjadi lebih menarik karena dapat memberikan suatu hiburan.
4. Multimedia memberi lebih banyak pilihan dalam menyampaikan informasi sehingga jika salah satu saluran informasi terputus, orang masih dapat menggunakan saluran informasi lainnya.

Selain dari manfaat diatas ada beberapa kemampuan dari penerapan teknologi multimedia yang lebih bersifat gaya hidup yang efektif dan praktis dalam membantu pekerjaan. Beberapa kemampuan itu diantaranya:

**Mengubah-ubah tempat kerja.** Dengan adanya teleworking, para pekerja dapat melakukan pekerjaannya tidak harus dari kantor dan dapat dimana saja. Contoh software yang mendukung teleworking/telecommuting: Netmeeting.

**Mengubah cara belanja.** Homeshopping/teleshopping dapat dilakukan dengan menggunakan internet, kemudian barang dapat datang dengan sendirinya tanpa harus datang ke tempatnya.

**Mengubah cara bisnis.** Nokia membuat bisnis telepon seluler, banyak perusahaan menggunakan sistem jual beli online, bank menggunakan cara online-banking.

**Mengubah cara memperoleh informasi.** Orang-orang mulai menggunakan internet dan berbagai software untuk mencari informasi. Misalnya: membaca koran online, detik.com, menggunakan software kesehatan, belajar gitar dari software dan masih banyak lagi.

**Mengubah cara belajar.** Sekolah mulai menggunakan komputer multimedia pembelajaran, belajar online, menggunakan e-book.

**Internet Multimedia.** Saat ini juga mulai bersaing dengan televisi dan radio.

## Sekilas Koleksi Multimedia LKC

Universitas Bina Nusantara sebagai salah satu universitas yang di tunjang dengan teknologi informasi terdepan, tentunya sejalan juga dengan perpustakaanya atau yang lebih dikenal dengan LKC (Library and Knowledge Center). Saat ini LKC selain memiliki berbagai jenis koleksi tercetak dan elektronik juga memiliki koleksi pendukung yaitu koleksi multimedia. Koleksi multimedia sendiri sudah cukup lama ada sebagai salah satu layanan di LKC, tetapi agak di sayangkan keberadaan koleksi ini belum dimanfaatkan secara maksimal oleh Binusian. Hal ini kemungkinan dikarenakan beberapa hal, diantaranya keberadaan layanan multimedia itu sendiri yang belum banyak diketahui atau pun manfaatnya yang dirasakan masih belum diperlukan oleh binusian.

Jenis koleksi multimedia yang ada di LKC berupa CD, audio CD, VCD, DVD, Video VHS, dan kaset. Saat ini koleksi multimedia yang ada lebih kepada media penyimpanannya, tetapi kedepannya LKC sendiri berencana akan membuat ruang audio visual yang berfungsi untuk menikmati koleksi-koleksi multimedia. Jenis koleksi multimedia yang ada umumnya berupa suplement buku dan majalah, siasanya berupa koleksi lepas yang terdiri dari film dokumenter, film populer, film yang bersifat edukasi maupun koleksi multimedia yang berfungsi untuk mendukung pembelajaran.

Memiliki sumber informasi yang banyak dapat menjadi tidak berguna jika tidak dapat diakses dan dimanfaatkan secara maksimal, begitu juga halnya pada koleksi multimedia LKC yang keberadaannya masih kurang diketahui dan dimanfaatkan. Untuk dapat mengakses atau menggunakan koleksi multimedia terlebih dahulu dapat menghubungi pustakawan atau petugas perpustakaan, karena sifat dari layanan ini adalah tertutup (close access) berbeda dengan buku yang terbuka (open access). Setelah itu pustakawan atau petugas akan memberikan koleksi multimedia yang diinginkan tentunya dengan terlebih dahulu mendaftarkan identitas si peminjam dan juga koleksi multimedia yang akan dipinjam tersebut.

Dalam memperoleh koleksi multimedia LKC memiliki berbagai cara diantaranya melalui suplement buku atau majalah, lalu kemudian dengan cara membeli sendiri koleksi multimedia yang dianggap perlu dan yang terakhir berasal dari hadiah berupa koleksi multimedia yang di hibahkan ke LKC oleh badan/korporat maupun oleh perorangan.

Untuk dapat diakses oleh binusian sebagai user, tentunya koleksi ini terlebih dahulu harus diolah sesuai dengan ketentuannya. Pengolahan ini dilakukan oleh pustakawan bagian multimedia. Pengolahan ini penting dilakukan untuk mendeskripsikan koleksi multimedia, mulai dari menentukan subject, kode panggil, jenis koleksi, media dan deskripsi lainnya yang kesemuanya berfungsi untuk memudahkan user pada saat akan mengakses koleksi. Setelah proses pengolahan selesai, barulah koleksi multimedia ini siap di pinjamkan kepada user sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh LKC. (OG)

### Daftar Pustaka

- Sagung Wibowo Blog
- Makalah Seminar dan Workshop Penyempurnaan Lomba Multimedia Pembelajaran Tingkat Nasional 2007
- Materi perkuliahan Sistem Multimedia. Oleh: Samuel Hady Gan, Skom
- Dean A. Daemon, Multimedia di Internet, Elekmedia Komputindo, Jakarta, 1996, Hal 17
- Modul Pengantar multimedia. Univ. Kristen Duta Wacana
- Pengantar Multimedia. Oleh :Yulisdin Muhklis, ST., MT
- Wikipedia Indonesia

## Cara Mengakses Koleksi dan Layanan Multimedia

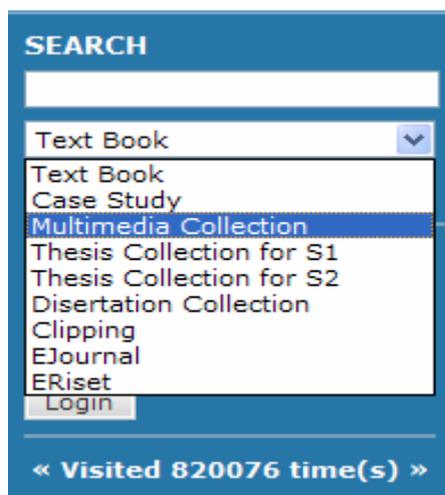


Oleh : Peggy Antonette

Selain Koleksi buku, majalah dan jurnal, Library and Knowledge Center (LKC) juga memiliki layanan Multimedia. Layanan ini dapat diakses dari website LKC yaitu <http://library.binus.ac.id/>. Binusian dapat menggunakan layanan ini untuk mencari koleksi multimedia yang berupa suplemen dari buku, suplemen dari majalah, dan juga film.

Langkah untuk mengakses koleksi multimedia :

1. Binusian mengakses ke alamat situs <http://library.binus.ac.id>
2. Pada bagian bawah Search, klik combo dan pilih menu Multimedia Collection seperti gambar dibawah ini :



3. Isi kolom Search dengan subjek atau judul dari koleksi yang dicari



4. Klik tombol search
5. Maka akan tampil hasil dari pencarian tadi seperti gambar dibawah ini

## SEARCH RESULT

### MULTIMEDIA COLLECTION SEARCHING FOR "LONGMAN"

18 Records found. Viewing 10 records / page starting at record 1

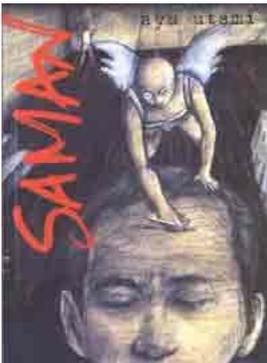
Bibli	200602016	ISBN	0-13-193290-X							
Kode Panggil	428.007 6 Phi,l - Koleksi di Lt.									
Judul	Longman preparation course for the TOEFL test : next generation iBT									
Edisi										
Penerbit	Longman			Tahun Terbit	2006					
Jenis Media	CD-ROM									
Jumlah	Anggrek	4	Tandon*	1	Tersedia	3	Restricted	0	Referensi	0

6. Catat kode panggil yang tertera dengan memperhatikan lokasi dan jumlah ketersediaan
7. Hubungi petugas untuk peminjaman koleksi multimedia
8. Setelah di data oleh petugas maka Binusian akan mendapatkan koleksi multimedia yang dicari

## GEMA PERJUANGAN KAUM YANG TERTINDAS DALAM SAMAN

Oleh: Lidya Natalia (0900790613-English Literature Department)

Pemenang 1 Lomba Resensi Buku pada BBF XIII 9-13 September 2008



Ayu Utami adalah salah satu penulis berbakat di Indonesia. Buku perdananya *Saman* memenangkan Sayembara Roman Dewan Kesenian Jakarta pada tahun 1998. Walaupun karyanya terbilang kontroversial karena menampilkan tema seks, politik, dan kritik terhadap pemerintah pada zamannya namun pada kenyataannya beberapa kritikus sastra justru menganggapnya sebagai penggebrak batas cakrawala sastra Indonesia. Alhasil, ia dianugerahi Prince Claus Award pada tahun 2000 dan penghargaan Majelis Sastra Asia Tenggara 2008. Sosok perempuan lulusan Fakultas Sastra Indonesia ini juga telah menelurkan karya – karya menakjubkan lainnya yaitu *Larung* (2001), yang merupakan lanjutan dari *Saman*, dan *Bilangan Fu* (2008). Ia tidak hanya dikenal sebagai penulis tapi juga sebagai pelopor Aliansi Jurnalis Independen yang pernah menekuni profesi wartawan di *Matra*, *Forum Keadilan*, dan *D& R*. Kini ia masih aktif dalam Komunitas Utan Kayu dan menjadi anggota Dewan Kesenian Jakarta 2006-2009.

Diluncurkan pada akhir zaman Orde Baru (1998), *Saman* menjadi karya hidup yang mengisahkan realita yang terjadi di masyarakat pada zaman itu. Isu sosial seperti pelanggaran hak asasi yang terjadi di pelosok tanah air Indonesia, ketidakberdayaan hukum oleh pengaruh politik dan kekuasaan, dan rasialisme yang semakin mengakar menjadi aspek kunci dalam buku ini dan menjadikan buku ini bukan sebagai hiburan semata tapi juga sebuah potret buram kehidupan bangsa yang selama ini seolah lenyap dari pandangan. Elemen realitas ini semakin terasa hidup dan nyata dengan didukung oleh detil peristiwa dan latar cerita yang begitu nyata dengan didukung oleh detil peristiwa dan latar cerita yang begitu meyakinkan sebagai hasil dari riset dan penelitian penulis yang cermat.

Adapun buku ini lebih ditujukan untuk kalangan dewasa yang memiliki ketertarikan terhadap masalah sosial dan politik yang berhubungan dengan masyarakat. Namun demikian, buku ini juga dapat dinikmati sebagai bacaan yang memberikan hiburan dan sekaligus pengetahuan dan wawasan yang bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu, penulis juga ingin menginspirasi para pembaca untuk memperjuangkan penegakan hak asasi dan keadilan bagi bangsa dan negeri mereka sendiri.

*Saman* sendiri sebenarnya mengisahkan potongan perjalanan empat perempuan yang bersahabat : Shakuntala, Cok, Yasmin, dan Laila yang diwarnai oleh keraguan akan nilai dan norma sosial yang ditanamkan oleh berbagai pranata sosial seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat sebagai aturan- aturan moralitas yang harus mereka patuhi dalam kehidupan bermasyarakat.

Keraguan mereka nampak dalam pertanyaan dan gagasan mereka seputar konsep keperawanan, tabunya seksualitas bagi perempuan, dan perkawinan sebagai lembaga sosial yang menyatukan laki-laki dan perempuan. Pada beberapa bagian cerita keraguan – raguan tersebut nampak muncul dalam bentuk penjungkirbalikan sistem budaya patriarki dan hirarki sosial yang berpengaruh kuat pada peranan dan status perempuan di dalam masyarakat. Di samping itu, kehidupan empat sahabat tersebut juga diwarnai oleh kehadiran laki – laki bernama Saman, seorang pastor yang memilih meninggalkan jalan ketuhanan sebagai pastor dan menjadi pejuang bagi kaum tertindas semenjak ia kehilangan kepercayaannya akan adanya campur tangan Tuhan dalam ketidakadilan yang menimpa kaum miskin.

Berdasarkan kisah hidup para tokohnya, buku ini berusaha menyampaikan sebuah tema besar yaitu bahwa sesungguhnya setiap orang memiliki kebebasan untuk melakukan apa yang ia mau selama ia tidak melanggar kebebasan orang lain sehingga keberadaan aturan dalam masyarakat selayaknya dipandang sebagai alat untuk memfasilitasi terpenuhinya hak tersebut bukannya untuk melanggar hak orang lain dan memanipulasi untuk kepentingan diri sendiri. Walaupun begitu, buku ini secara spesifik berpusat pada perjuangan untuk kebebasan dari kungkungan sosial oleh masyarakat, agama, dan lambang otoritas lain seperti pemerintah.

Di samping isi cerita yang menggugah kesadaran masyarakat akan persoalan yang dihadapi bangsa, teknik penyajian cerita yang berbeda dan tidak biasa menjadikan buku ini terasa lebih memikat ketimbang fiksi bertema sama yang telah ada. Para pembaca akan mendapati diri mereka seakan menyaksikan dan mendengar langsung kisah hidup para tokoh dalam buku ini dari tokoh tersebut sehingga emosi pembaca seperti diaduk – aduk seiring jalannya cerita. Kesan yang begitu intens terhadap pembaca dihasilkan dari penggunaan teknik bercerita, yaitu para tokoh mengungkapkan peristiwa, pikiran, dan perasaan mereka sendiri maupun tokoh lain sehingga para pembaca mendapat pemahaman yang utuh dan lebih dalam tentang para tokoh daripada tokoh itu sendiri. Uniknyalagi, pengungkapan pikiran dan perasaan para tokoh terkadang mengingatkan kita pada diri kita sendiri, orang lain, maupun masyarakat tempat kita berada.

Di sisi lain, teknik penyajian cerita seperti ini memungkinkan para tokoh bercerita dan berpindah dari masa yang satu ke masa lain. Hal ini sebenarnya menarik karena akan menghadirkan nuansa kehidupan masyarakat yang berbeda dari masa ke masa. Akan tetapi, penyajian cerita seperti ini juga menghasilkan alur yang melompat – lompat atau alur yang tidak teratur. Akibatnya, para pembaca mungkin akan mengalami kesukaran untuk mengikuti cerita dan mengaitkan satu dengan yang lain untuk memahami cerita tersebut secara utuh. Berkaitan dengan penyajian cerita, penulis juga menggunakan gaya bahasa yang bebas dan ringan sesuai dengan masing – masing tokoh cerita, seakan ingin menguatkan kesan ‘keluar dari batasan’ yang memang telah dibentuk pada isi dan tema buku ini. Sayangnya, ada beberapa penggunaan istilah dan analogi yang seperti mengambang dan menunggu untuk para pembaca mengambil pengertian mereka sendiri sehingga para pembaca awam yang kurang terbiasa pada bacaan yang berkategori sastra akan mengalami kesulitan dalam memahami maksud penulis.

Secara keseluruhan, buku ini merupakan salah satu karya sastra yang patut diperhitungkan untuk dikoleksi karena merupakan salah satu bentuk kebangkitan bangsa yang menyuarakan kebebasan dan keadilan bagi seluruh lapisan masyarakat. (LN)

## Daftar Terbitan Berkala

### A n g g r e k

#### Majalah

Architecture Asia
Architecture Record
Chip
Gatra
Griya Asri
Info Komputer
Intisari
Kontan
Laras
Marketing (Indonesia)
Pc Plus
Swa Sembada
Trust
Warta Ekonomi

#### Jurnal

Business and Entrepreneurial Review
Dr. Dobbs
Harvard Business Review
Journal of Experimental Psychology : Learning, Memory and Cognition
Jurnal Akuntansi
Jurnal Applied Mathematics
Jurnal Dimensi Arsitektur
Jurnal Dimensi Interior
Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan
Manajemen Usahawan Indonesia
MSDN Magazine

#### Koran

Kompas
Media Indonesia
Bisnis Indonesia
Tabloid PC Plus
Kontan

### K i j a n g

#### Koran

The Indonesian News Daily
The Jakarta Shinbun
The Jakarta Post

### J W C

#### Majalah

Chip
Gatra
Info Komputer
Fortune
Forbes
National Geographic
Manajemen Usahawan
Marketing
Business Week
Dr. Dobbs
Media Akuntansi
Trust
Swa Sembada
Prospektif
Info Bank
Investor
Warta Ekonomi
Info Linux

#### Jurnal

HBR
Journal of Marketing
Jornal of The Academy Marketing Science
Journal of Marketing Research
Journal of Advertising Research
Indonesian Tax Review
Indonesian Tax Review Digest
Marketing Science
Journal of information systems management
journal of information systems
Journal of management
Journal of marketing education
journal of marketing, theory and practice
journal of human resource
journal of organizational research methods

#### Koran

AWJ
Koran Investor Daily
Kompas
Jakarta Post
bisnis Indonesia
herald tribune
Kontan

## Daftar Tambahan Koleksi

**Periode: September 2008**

**Lokasi : Anggrek**

NO	JUDUL	PENGARANG	NOMOR PANGGIL	EDISI	PENERBIT	TAHUN
1	Algoritma itu mudah	Robert Setiadi	005.1 Rob a		Prima Infosarana Media	2008
2	Arsitektur modern : akhir abad XIX dan abad XX	Yulianto Sumalyo	724.6 Yul a	2nd Edition	Gadjah Mada University	2005
3	Berbicara di depan publik	A.G. Mears	808.51 Mea b		Milestone	2008
4	Best practice in performance coaching : a handbook for leaders, coaches, HR professionals and organisational	Carol Wilson	658.312 4 Wil b		Kogan Page	2007
5	Bukan kampung maling, bukan desa ustadz :	Abdul Rahman Saleh	809.221 3 Abd b		Kompas	2008
6	memoar 930 hari di puncak gedung bundar Chicken soup for the preteen soul = kisah-kisah ceria penuh suka duka memasuki masa remaja	Jack Canfield ...[et.al],	158.128 Chi		PT.Gramedia Pustaka Utama	2000
7	Chicken soup for the soul = hadiah terindah dan kisah-kisah nyata menyentuh lainnya		158.128 Chi		PT.Gramedia Pustaka Utama	1995
8	Chicken soup for the soul = pelajaran berharga dan kisah-kisah nyata menyentuh lainnya		158.128 Chi		PT.Gramedia Pustaka Utama	2006
9	Chicken soup for the soul = perjalanan ajaib dan kisah-kisah nyata menyentuh lainnya		158.128 Chi		PT.Gramedia Pustaka Utama	1995
10	Conflict resolution for the helping professions	Allan Edward Barsky	303.69 Bar c		Thomson Brooks/Cole	2007
11	Dictionary of law	P.H. Collins	349.410 3 Col d	2nd Edition	Fitzroy Dearborn Publishing	1999
12	E-commerce : business, technology, society	Kenneth Laudon, Carol Guercio Traver	658.872 Lau e	4th Edition	Pearson Prentice Hall	2008
13	Effective Methods for Software Testing	William E. Perry	005.1 Per e	3rd Edition	Wiley	2006
14	Fundamentals of physics	David Halliday, Robert Resnick, with Jearl Walker	530 Hal f	8th Edition	John Wiley & Sons, Inc	2008
15	Global industrial relations	Edited by Michael J. Morley, Patrick Gunnigle	331 Glo	1st Edition	Routledge	2006
16	Implementing the IBM rational unified process and solutions : a guide to improving your software development	Joshua Barnes	005.3 Bar i		IBM . Corporation Pub	2007

17	Information systems solutions : a project approach	Richard L. Van Horn, Albert B. Schwarzkopf, R. Leo	658.403 2 Van i		McGraw-Hill	2006
18	Information technology for manufacturing : reducing costs and expanding capabilities	Kevin Ake ... (et al.),	670.285 Inf		St. Lucie Press	2004
19	Introduction to decision analysis : a practitioner's guide to improving decision quality	David C. Skinner	658.403 Ski i	2nd Edition	Probabilistic	2001
20	Introduction to information systems : enabling and transforming business	R. Kelly Rainer, Efraim Turban	004 Rai i	2nd Edition	John Wiley & Sons, Inc	2009
21	Jingmao chuji hanyu kouyu = business Chinese : elementary; Buku dua	Huang Weizhi	495.183 4 Hua j	Revised Edition	Sinolingua	1999
22	Jingmao chuji hanyu kouyu = business Chinese : elementary; Buku satu	Huang Weizhi	495.183 4 Hua j	1st Edition	Sinolingua	1999
23	Manajemen ritel : strategi dan implementasi ritel modern	Christina Whidya Utami	658.870 2 Chr m		Salemba Empat	2006
24	Meanings and metaphors : activities to practise figurative language	Gillian Lazar	371.334 467 8 Laz m		Cambridge University Penerbit PPM	2003
25	Meningkatkan kinerja tim melalui = coaching and counseling	Marianne Minor	658.312 4 Min m			2002
26	Microsoft sharepoint 2007 : unleashed	Michael Noel, Colin Spence	004.682 Noe m		Sams Publishing	2007
27	Modern data warehousing, mining, and visualization : core concepts	George M. Marakas	658.4 Mar m		Prentice Hall	2003
28	Modern database management	Jeffrey A. Hoffer, Mary B. Prescott, Heikki Topi	005.74 Hof m	9th Edition	Pearson Prentice Hall	2009
29	Network administrators survival guide	Anand Deveriya	004.606 8 Dev n		Cisco Press	2006
30	Pepatah Lie Zi : The sayings of Lie Zi Kedamaian Orang - orang Bijak	Tsai Chih Chung	181.1 Chu p		PT.Elex media komputindo	1992
31	Perpustakaan digital dari A sampai Z	Putu Laxman Pendi	025.002 85 Put p		Cita Karyakarsa Mandiri	2008
32	Principles of marketing : an Asian perspective	Philip Kotler, Gary Asmstrong	658.87 Kot p		Pearson Prentice Hall	2005
33	Sistem manajemen keselamatan & kesehatan kerja : panduan penerapan berdasarkan OHSAS 18001 & Permena	Rudi Suardi	658.408 Rud s		Penerbit PPM	2007
34	Sucheng hanyu = speed up Chinese; Buku tiga	He Mu	495.183 HeM s	1st Edition	Beijing Gongye University	1997
35	The e-learning handbook : past promises, present challenges	Saul Carliner, Patti Shank	371.334 Car e		Pfeiffer	2008
36	The four fingered pianist : an inspiring true story of Hee Ah lee	Kurnia Effendi	305.908 16 Kur f		Penerbit Hikmah	2007
37	The true life of Habibie : cerita di balik kesuksesan	A. Makmur Makka	920 Mak t		Pustaka Iman	2008
38	Tiyan hanyu : hanyu jiaocheng = experiencing Chinese	Jiang LiPing	495.15 Jia t	1st Edition	Higher Education Press	2006
39	Tiyan hanyu : jichu jiaocheng = experiencing Chinese; Volume 2	Jiang LiPing	495.15 Jia t	1st Edition	Higher Education Press	2006

40	Trump : think like a billionaire = berpikir dan berjiwa trilyuner	Donald J. Trump, Meredith McIver, Alih bahasa : Mi De-an Wu Swihart,	658.409 Tru t	1st Edition	Mitra Media	2007
41	Waiguoren shiyong shenghuo hanyu = practical Chinese for English speaker; Volume 1	Cong Meng, William H. O'Donnell De-An Wu Swihart,	495.183 Swi w	1st Edition	Peking University Press	2005
42	Waiguoren shiyong shenghuo hanyu = practical Chinese for English speaker; Volume 2	Cong Meng, William H. O'Donnell De-An Wu Swihart,	495.183 Swi w	1st Edition	Peking University Press	2004
43	Xin shiyong hanyu keben = new practical Chinese reader; Volume 2	Liu Xun	495.15 Liu x	1st Edition	Beijing yuyuan daxue	2002

### Lokasi : J W C

NO.	JUDUL	PENGARANG	NOMOR PANGGIL	EDISI	PENERBIT	TAHUN
1	Applied mathematics : for the managerial, life, and social sciences	S.T.Tan	510 Tan a	4th Edition	Cengage Learning	2007
2	Contemporary strategy analysis	Robert M. Grant	658.401 2 Gra c	6th Edition	Blackwell	2007
3	Design patterns explained : a new perspective on object-oriented design	Alan Shalloway, James R.Trott	005.117 Sha d		Addison Wesley	2001
4	Enabling a simulation capability in the organization	Andrew Greasley	658.403 52 Gre e		Springer	2008
5	Interest rate, term structure, and valuation modeling	Frank F. Fabozzi (ed.)	332.632 Int		John Wiley & Sons Inc	2002
6	International economics	James Gerber	337 Ger i	4th Edition	Pearson Addison Wesl	2007
7	Kellogg on strategy : concepts, tools, and framework for practitioners	David Dranove, Sonia Marciano	658.401 2 Dra k		John Wiley & Sons Inc	2005
8	Managerial accounting : creating value in a dynamic business environment	Ronald W. Hilton	658.151 1 Hil m	7th Edition	McGraw Hill	2008
9	Market cultures : society and morality in the new Asian capitalisms	Robert Hefner	306 Hef m		Westview Press	1997
10	Marketing management	Philip Kotler, Kevin Lane Keller	658.8 Kot m	13th Edition	Prentice Hall	2008
11	New business ventures and the entrepreneur	Michael J. Roberts, Howard H. Stevenson, William A	658.11 New	6th Edition	McGraw Hill	2006
12	Operations and supply management	F. Robert Jacobs, Richard B. Chase	658.5 Jac o	12th Edition	McGraw Hill	2009
13	Professional management of housekeeping operations	Thomas J.A.Jones, William F. Harrah	647.940 68 Jon p	4th Edition	John Wiley & Sons Inc	2005
14	Schweser 2008 FRM study notes : book 5 - risk management and investment management	Kaplan Schweser	332.62 Kap s		Schweser Study	2008

15	Software development for the QUALCOMM BREW platform	Ray Rischpater	005.1 Ris s		Apress	2003
16	Sony vs Samsung : the inside story of the electronics giants battle for global supremacy	Sea-Jin Chang	338.95 Cha s		John Wiley & Sons Inc	2008
17	Statistics for business and economics	David R. Anderson, Dennis J. Sweeney, Thomas A. Wi Nona Starr	519.5 And s	10th Edition	Thomson South-Wester	2008
18	Viewpoint : an introduction to travel, tourism, and hospitality		338.479 1 Sta v	4th Edition	Pearson	2003
19	Wireless game development in C/C++ with BREW	Ralph Barbagallo	794.815 26 Bar w		Prentice Hall Wordware Publishing	2003

## Lokasi : K i j a n g

NO.	JUDUL	PENGARANG	NOMOR PANGGIL	EDISI	PENERBIT	TAHUN
1	365 tian waiguo wenxue yiri yiti : duwan quanba waiguo wenxue	Wang Ping	895.108 Wan	1st Edition	Dangdai Shijie	2006
2	A Chinese-English dictionary of Chinese culture = 51 ma de xue xiao		306.095 132 1 Chi c		Nanjing Daxue Press	2005
3	Cha wenhua	Li Dan	306.0951 Li c	1st Edition	Nei Menggu Renmin Chubanshe	2005
4	Communication ni tsuyokunaru nihongo kaiwa : bridging the communication gap lessons in conversationa	Meguro Mami	495.682 4 Meg c	1st Edition	Alc	2001
5	Hanyu tingli shuonua jiaoxuefa	Yang Huiyuan	395.590 951 Yan h	1st Edition	Beijing Yuyan Wenhua	1996
6	Hanyu xiezuo jiaocheng	Zhao Jianhua, Zhu Bingyao	495.111 Zha h	1st Edition	Beijing Language and Culture	2003
7	Haoci, haoji, haoduan cidian : xie renshi jingwu	Gao Changsheng	395.1 Gao h	2nd Edition	Sine Nomine	2005
8	Jingmao chuji hanyu kouyu = business Chinese : elementary; Buku dua	Huang Weizhi	495.183 4 Hua j	Revised Edition	Sinolingua	1999
9	Jingmao chuji hanyu kouyu = business Chinese : elementary; Buku satu	Huang Weizhi	495.183 4 Hua j	1st Edition	Sinolingua	1999
10	Ruigi no nihongo : bimyo ni kotonaru	Kitahara Yasuo	495.614 Kit r	1st Edition	Shogakkan	2007
11	Sakubun kyoshitsu	Gakken	495.611 Gak s	3rd Edition	Gakken	2004
12	Sucheng hanyu = speed up Chinese; Buku tiga	He Mu	495.183 HeM s	1st Edition	Beijing Gongye University	1997
13	Tiyan hanyu : hanyu jiaocheng = experiencing Chinese	Jiang LiPing	495.15 Jia t	1st Edition	Higher Education Press	2006
14	Tiyan hanyu : jichu jiaocheng = experiencing Chinese; Volume 2	Jiang LiPing	495.15 Jia t	1st Edition	Higher Education Press	2006
15	Waiguoren shiyong shenghuo hanyu = practical Chinese for English speaker; Volume 1	De-an Wu Swihart, Cong Meng, William H. O'Donnell	495.183 Swi w	1st Edition	Peking University Press	2005

16	Waiguoren shiyong shenghuo hanyu = practical Chinese for English speaker; Volume 2	De-An Wu Swihart, Cong Meng, William H. O'Donnell	495.183 Swi w	1st Edition	Peking University Press	2004
17	Wenzhang bingan	Huang Hong Sen	495.111 Hua w		Shangwu Yinshuguan China CITIC	2006
18	Wo xiang gen ni zou	Liu Ruoying	895.130 85 Liu w	1st Edition	Beijing yuyuan daxue	2006
19	Xin shiyong hanyu keben = new practical Chinese reader; Volume 2	Liu Xun	495.15 Liu x	1st Edition	Yunnan Ckupan	2002
20	Yunnan cha ye chong pao jiyi	Zhou Hongjie	306.0951 Zho y	1st Edition	Jituan Zhongguo Ditu	2006
21	Zhongguo ziran dili tuji, vol.: 1	Tim Zhongguo ditu	951 Zho z	2nd Edition	Chuban	1998

## Contact Us

### Library Manager

mailto: emaw@binus.edu

### Acquisition & Cataloging Coordinator

mailto: akuisisi@binus.edu

### Cataloger

mailto: pengolahan@binus.edu

### Digital Service Coordinator

mailto: sirkulasi@binus.edu

### E-Content Development Coordinator

mailto: multimedia@binus.edu

### JWC LSC Coordinator.

mailto: sirkulasi\_jwc@binus.edu

### JWC Library Staff

mailto: librarystaffjwc@binus.edu

### Reference Librarian

mailto: referens@binus.edu

### Kliping

mailto: kliping@binus.edu

### IT Staff

mailto: rbaskoro@binus.edu



### Kampus Angrek

Jl. Kebon Jeruk Raya No. 27  
Kemanggisian/Palmerah, Jakarta 11530

Phone : (+62-21) 534-5830, 535-0660

Sirkulasi : ext. 1167

Sekretariat : ext. 1163

Fax : (+62-21) 530-0244

E-mail : sirkulasi@binus.edu /  
library@binus.edu

### Self Access Learning Language Center

Jl. Kemanggisian Ilir III No. 45, Palmerah, Jakarta 1480

Phone : (+62-21) 5327630

Fax : (+62-21) 530 0244



### The Joseph Wibowo Center

Jl. Hang Lekir I No. 6  
Kebayoran Baru, Jakarta Selatan 12120

Phone : (+62-21) 720-2222, 720-3333,

Koordinator : ext. 403

Staf : ext. 404

Fax : (+62-21) 720-5555

E-mail : sirkulasi\_jwc@binus.edu



<http://library.binus.ac.id>



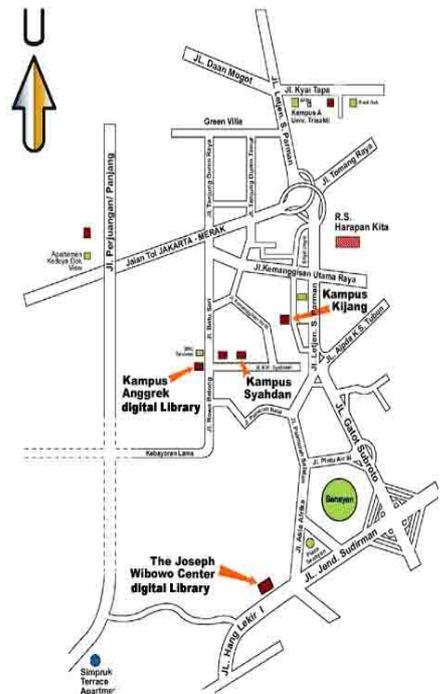
Want to improve your

**TOEFL** score?

Visit us and get **free** tutorials.

**SALLC | 613, BINUS Anggrek**

Self Access Language Learning Center



## Info Pustaka

**Penyunting:** Endang Ernawati **Kontributor:** Ari Syahrial, Delia Kusuma, Lies Dwi Ningsih, Maryani Septiana, Peggy Antonette, Sandra Margaretha, Sri Sulastri **Frekuensi terbit:** Dua Bulan Sekali **Desain dan Ilustrasi:** Ari Syahrial  
**Alamat Redaksi:** Perpustakaan Universitas Bina Nusantara Kampus Anggrek Jl. Kebon Jeruk Raya No. 27  
Kemanggisian/Palmerah Jakarta Barat 11530 Phone : (+62-21) 535-0660 ext.1163 e-mail: referens@binus.ac.id  
Homepage://library.binus.ac.id

Redaksi menerima tulisan seputar bidang kepastakawanan dalam bentuk ketikan. Tulisan dikirim ke alamat e-mail library@binus.edu