

	UNIVERSITAS LAMPUNG FAKULTAS TEKNIK - JURUSAN TEKNIK ELEKTRO PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO		
	SILABUS TEKNOLOGI MULTIMEDIA		
	Versi 2.0	Revisi : 04	Juli 2021
			Hal 1 dari 6

Nama Mata Kuliah	: TEKNOLOGI MULTIMEDIA
Kode Mata Kuliah/SKS	: EEC616378/3 SKS (3-0)
Pengajar	: Dr.-ing. Melvi Aryanto, S.T., M.T.
Semester/TA	: Ganjil/2019-2020
Hari Pertemuan/Jam/Ruang	: Jumat/13.30-15.00 /Lab Telkom

I. BAHAN KAJIAN PERKULIAHAN

Perkuliahan ini akan dilakukan melalui belajar mandiri terpandu. Model dan proses pembelajaran akan dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu knowledge-based dan open knowledge-based. Pada bagian pembelajaran berbasis pengetahuan (knowledge-based learning), mahasiswa akan menerima penjelasan tentang beberapa topik yang relevan, yang meliputi: pengetahuan dasar tentang multimedia, implementasi multimedia, mempelajari multimedia di android dan pembuatan aplikasi android.

Untuk bagian pembelajaran berbasis pengetahuan terbuka, mahasiswa dibebaskan untuk memilih topik-topik yang di berikan atau mencari sendiri topik yang diminati, terutama issue-issue kontemporer dan state-of-the art berkaitan dengan multimedia dan android. Topik-topik itu selanjutnya akan ditelaah dan dikaji serta akan mencoba membuat aplikasi android, untuk seterusnya kajian ini dituliskan dalam format tulisan ilmiah dan akan di presentasikan dalam seminar kelas di akhir perkuliahan. Ini akan menjadi project mahasiswa selama satu semester.

	UNIVERSITAS LAMPUNG FAKULTAS TEKNIK - JURUSAN TEKNIK ELEKTRO PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO		
	SILABUS TEKNOLOGI MULTIMEDIA		
	Versi 2.0	Revisi : 04	Juli 2021
			Hal 2 dari 6

II. CAPAIAN PEMBELAJARAN

- Memahami konsep dan prinsip dasar multimedia dan aplikasi android;
- Memahami teknologi yang berkenaan dengan multimedia dan aplikasi android: (1) Dasar-dasar multimedia, (2) Aplikasi multimedia dalam android, (3) Pembuatan aplikasi android.
- Mengkaji/mereview dan menganalisa literature-literature yang berkenaan dengan topik-topik tertentu tentang multimedia dan android.
- Menuliskan secara sistematis dan terstruktur hasil kajian/review/analisa tersebut dengan tetap memenuhi kaidah-kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.
- Mempresentasikan dan menjelaskan hasil analisa atas topik yang dipilih tersebut, baik di dalam kelas atau pun dalam forum ilmiah lainnya.

	UNIVERSITAS LAMPUNG FAKULTAS TEKNIK - JURUSAN TEKNIK ELEKTRO PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO		
	SILABUS TEKNOLOGI MULTIMEDIA		
	Versi 2.0	Revisi : 04	Juli 2021
			Hal 3 dari 6

III. INDIKATOR CAPAIAN PEMBELAJARAN

A. Aspek Kognitif dan Kecakapan Berpikir

1. Mampu memahami dan menganalisa aspek-aspek penting teknologi multimedia dari sisi ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologinya,
2. Mampu mendeskripsikan secara teknis hal-hal umum dan khusus dalam teknologi multimedia dan aplikasinya,
3. Mampu membaca dan memahami sumber bacaan wajib dan artikel ilmiah dalam bidang multimedia dan aplikasi android,
4. Mampu mengerjakan tugas-tugas, kuis, ujian, dan berinteraksi aktif dalam kegiatan dalam kelas.

B. Aspek Psikomotor

1. Mahasiswa mampu melakukan presentasi,
2. Mahasiswa mampu mengajukan pertanyaan terkait materi perkuliahan,
3. Mahasiswa mampu menjawab pertanyaan tentang hal-hal yang terkait materi perkuliahan,
4. Mahasiswa mampu menulis tulisan ilmiah tentang hal-hal teknis yang terkait dengan sistem komunikasi
5. Mahasiswa mampu menggunakan peralatan dan perangkat sistem komunikasi
6. Mahasiswa mampu membuat sebuah aplikasi android menggunakan bantuan *software Android Studio*.

C. Aspek Afektif, Kecakapan Sosial dan Personal

1. Mahasiswa mengikuti perkuliahan dengan antusias, tertib dan disiplin.
2. Mahasiswa memiliki sikap positif terhadap perkuliahan Teknologi Multimedia
3. Mahasiswa menyadari pentingnya penguasaan secara teoritis dan praktis tentang aplikasi android dalam teknologi multimedia yang akan bermanfaat bagi karir dan masa depan dirinya
4. Mahasiswa memiliki sopan santun dalam kelas maupun di luar kelas.
5. Mahasiswa memiliki motivasi dalam mengikuti perkuliahan Teknologi Multimedia
6. Mahasiswa memiliki kemauan dalam bekerjasama.
7. Mahasiswa memiliki rasa percaya diri terhadap kemampuannya.

	UNIVERSITAS LAMPUNG FAKULTAS TEKNIK - JURUSAN TEKNIK ELEKTRO PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO		
	SILABUS TEKNOLOGI MULTIMEDIA		
	Versi 2.0	Revisi : 04	Juli 2021
			Hal 4 dari 6

IV. SUMBER PUSTAKA

1. ZE-NIAN LI and MARK S. DREW, “FUNDAMENTALS OF MULTIMEDIA”, PRENTICE-HALL, 2003. ISBN 0130618721

Buku lain yang dapat digunakan:

2. Android Studio, Index Android, <http://developer.android.com/tools/studio/index.html>, diakses pada tanggal 26 Juni 2019.

	UNIVERSITAS LAMPUNG FAKULTAS TEKNIK - JURUSAN TEKNIK ELEKTRO PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO		
	SILABUS TEKNOLOGI MULTIMEDIA		
	Versi 2.0	Revisi : 04	Juli 2021
			Hal 5 dari 6

V. PENILAIAN

Butir-butir penilaian terdiri dari Penilaian Acuan Normatif dan Penilaian Acuan Patokan yang meliputi:

1. Kehadiran kuliah

Mengikuti kuliah di kelas merupakan situasi sosial yang diciptakan oleh dosen untuk membantu mahasiswa mencapai tujuan belajarnya. Oleh karenanya kehadiran dalam kuliah merupakan parameter keunggulan mahasiswa yang harus dikembangkan dan diberi bobot pencapaian. Persyaratan kehadiran kuliah minimal 75 % dari 16 kali pertemuan. Bila tidak memenuhi persyaratan tersebut, maka mahasiswa dianggap mengundurkan diri, dengan nilai akhir E. **Bobot maksimum 5.**

2. Keaktifan selama kuliah

Selama kuliah, mahasiswa tidak boleh pasif, tetapi harus aktif. Bentuk keaktifan mahasiswa adalah menjawab pertanyaan dosen atau mengajukan pertanyaan, tanggapan, dan lain-lain selama perkuliahan dan presentasi. **Bobot maksimum 5.**

3. Tugas mandiri

Tugas mandiri terdiri atas tugas menulis essay dengan topik-topik yang terkait dengan perkuliahan dan tugas perancangan/membuat simulasi dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu. **Bobot maksimum 20 untuk tiap tugas.**

4. Presentasi

Tiap mahasiswa melakukan presentasi selama 10 - 15 menit dari materi tugas mandiri yang dipilih atau topik lain yang ditentukan. Penilaiannya meliputi kejelasan materi, cara penyampaian, dan ketepatan waktu. **Bobot maksimum 10.**

5. Kuisharian:

Dilakukan secara tidak terjadwal, singkat dan tertulis, berisi 1-2 pertanyaan tentang materi perkuliahan yang telah diberikan sebelumnya. **Bobot maksimum 20 (akumulasi).**

6. Ujian Akhir Semester

Evaluasi hasil belajar yang dilakukan di akhir semester, dilakukan secara tertulis dan secara oral dengan topik-topik yang telah ditentukan sebelumnya. **Bobot maksimum 30.**

	UNIVERSITAS LAMPUNG FAKULTAS TEKNIK - JURUSAN TEKNIK ELEKTRO PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO		
	SILABUS TEKNOLOGI MULTIMEDIA		
	Versi 2.0	Revisi : 04	Juli 2021
			Hal 6 dari 6

Tabel Ringkasan Bobot Penilaian

No.	Jenis Penilaian	Skor Maksimum
1.	Kehadiran kuliah	5
2.	Keaktifan selama kuliah	5
3.	Tugas mandiri (4)	20
4.	Presentasi	20
5.	Kuis (3 kali)	20
6.	UAS (tulisan dan oral)	30
		100

Nilai Akhir (0-100)	Huruf Mutu	Angka mutu	Status Penilaian
Diploma/Sarjana/Program Profesi			
nilai ≥ 76	A	4,0	Lulus
$71 \leq \text{nilai} < 76$	B+	3,5	Lulus
$66 \leq \text{nilai} < 71$	B	3,0	Lulus
$61 \leq \text{nilai} < 66$	C+	2,5	Lulus
$56 \leq \text{nilai} < 61$	C	2,0	Lulus
$50 \leq \text{nilai} < 56$	D	1,0	Lulus **
Nilai < 50	E	0,0	Tidak Lulus