



PERKENALAN DAN KONTRAK KULIAH



PERKENALAN



Siti Nur Laila, S.Kom., M.T.I.
NIDN.0214019501
Dosen PTI, IIB Darmajaya

Riwayat Pendidikan

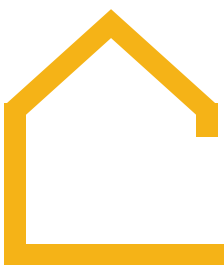
- Strata 1, Teknik Informatika, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya
- Strata 2, Magister Tehnik Informatika, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

Kontak

HP : 0852-1501-5967

Email : sitinurlaila@darmajaya.ac.id





KOMPONEN PENILAIAN



- 1. Presensi Kehadiran (20%)**
- 2. Tugas Mandiri (20%)**
- 3. Ujian Tengah Semester (20%)**
- 4. Ujian Akhir Semester (20%)**
- 5. Etika (20)%**

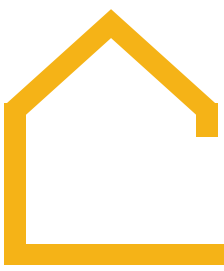


NILAI Evaluasi Hasil Belajar

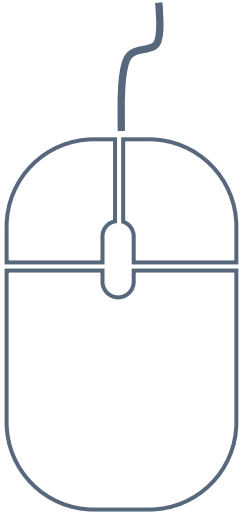


| NILAI MUTU | RANGE | BOBOT |
|------------|-----------|-------|
| A | 80 - 100 | 4 |
| A - | 75 - 79,5 | 3,75 |
| B + | 70 - 74,5 | 3,5 |
| B | 65 - 69,5 | 3 |
| C | 55 - 64,5 | 2 |
| D | 30 - 54,5 | 1 |
| E | < 30 | 0 |

AKTIF POIN ++

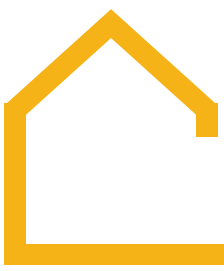


STRUKTUR PELAKSANAAN



Perkuliahannya ini diharapkan seluruh peserta didik dapat menyelesaikan mata kuliah ini dalam kurun waktu antara 4-6 bulan. Adapun struktur pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

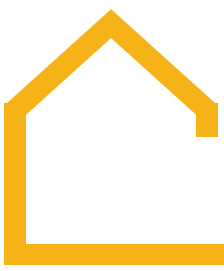
- Peserta didik diwajibkan membaca **setiap materi** dan konten yang diberikan per pokok bahasan, yang diikuti dengan secara aktif berpartisipasi dalam **diskusi** dan pengerjaan **kuis** yang telah tersedia
- Setiap tiga pokok bahasan selesai, peserta didik akan diberikan **tugas** yang harus dikumpulkan dalam waktu yang di tentukan.
- Setelah peserta didik menguasai kurang lebih 7 (enam) pokok bahasan, maka yang bersangkutan dapat mengikuti **UTS**
- Pada saat seluruh pokok bahasan telah dipahami dan dipelajari oleh peserta didik, maka yang bersangkutan dapat mengikuti **UAS**



Aturan Mengikuti Kelas Daring



1. Menggunakan Laptop, PC, Mac atau iMac
2. Boleh menggunakan smartphone jika keadaan Komputer anda tidak memungkinkan
3. Membawa Buku, Pena dan Pensil
4. Duduk tegap diruang yang nyaman dan tenang
5. Menggunakan Kemeja
6. Dilarang Menggunakan Kaos dan Baju yang tidak Sopan
7. Mengaktifkan Kamera selama daring berlangsung
8. Dilarang melakukan Freeze Kamera
9. Mengisi Absen Kedatangan
10. Selama Dosen Menjelaskan anda wajib melakukan Mute Suara.
11. Anda boleh Unmute saat sesi tanya jawab.



Aturan Mengikuti Kelas Offline



1. Boleh menggunakan smartphone jika keadaan Komputer anda tidak memungkinkan
2. Membawa Buku, Pena dan Pensil
3. Duduk tegap diruang yang nyaman dan tenang
4. Menggunakan Kemeja
5. Dilarang Menggunakan Kaos dan Baju yang tidak Sopan
6. Mengaktifkan Kamera selama daring berlangsung
7. Dilarang melakukan Freeze Kamera
8. Mengisi Absen Kedatangan
9. Selama Dosen Menjelaskan anda wajib melakukan Mute Suara.
10. Anda boleh Unmute saat sesi tanya jawab.

CPMK

DISKRIPSI MATAKULIAH

Multimedia adalah penggabungan beberapa buah media yang berlainan dalam sebuah program interaktif. Matakuliah ini memberikan pengenalan tentang berbagai jenis media (teks, gambar, audio, video, animasi), definisi beserta karakteristiknya, cara penyimpanan, dan manipulasinya. Selain itu dapat mengimplementasikannya dalam bentuk multimedia yang efektif dan interaktif.

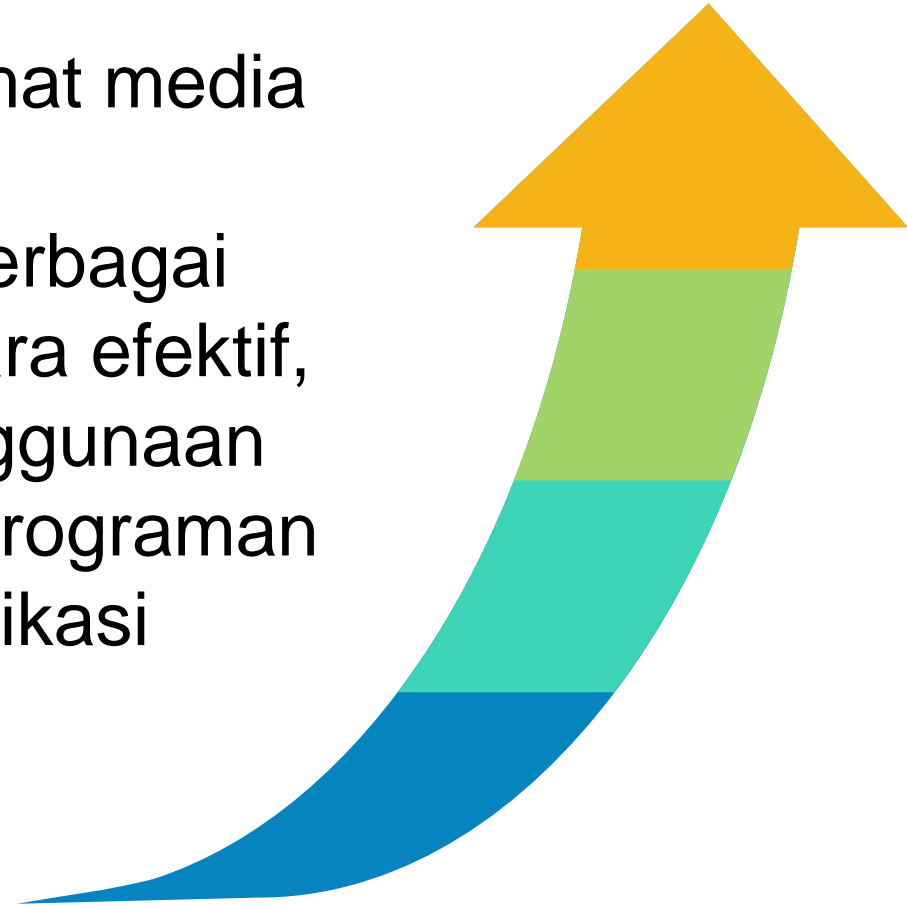




CAPAIAN PEMBELAJARAN

MULTIMEDIA

1. Mahasiswa mampu mengenal berbagai format media dan karakteristiknya,
2. Mampu mengkombinasikan penggunaan berbagai media untuk menyampaikan informasi secara efektif,
3. Memiliki pengetahuan dasar mengenai penggunaan tools perangkat lunak, maupun bahasa pemrograman yang dapat digunakan untuk merancang aplikasi multimedia yang efektif dan interaktif



Thank you





DESKRIPSI MATA KULIAH

ORGANISASI DAN ARSITEKTUR KOMPUTER

ORKOM adalah Matakuliah yang membantu mahasiswa dalam memahami konsep dasar cara kerja komputer dan dapat menjelaskan dengan tepat fungsi dari setiap komponen pembentuk komputer, memahami dengan tepat urutan untuk mengeksekusi suatu instruksi, memahami dengan benar organisasi dan fungsi setiap komponen pembentuk komputer.

CPMK

MATERI PERKULIAHAN

| Capaian | | Bahan Kajian | |
|---------|--|--------------|---------------------|
| CP-1 | Mampu mengembangkan sistem dengan cara melakukan perencanaan, analisis, desain, penerapan, pengujian, dan pemeliharaan sistem untuk menghasilkan sebuah solusi yang relevan, akurat, dan tepat sesuai dengan kebutuhan pengguna. | CD-1 | Computer and Device |
| CP-2 | Mampu memanfaatkan pengetahuan di bidang sistem cerdas yang dimiliki terkait dengan pengembangan sistem cerdas yang dapat mempelajari pola data, mengekstrak informasi, kemampuan belajar, dengan tujuan untuk menghasilkan solusi yang dapat diterima secara optimal | CD-2 | Computer and Device |
| CP-4 | Mampu merancang dan membangun suatu sistem dengan menggunakan pemrograman procedural dan berorientasi objek untuk menyelesaikan masalah. | CD-3 | Computer and Device |
| CP-5 | Mampu membangun sistem jaringan komputer dan sistem keamanannya dengan cara menganalisis, merancang, dan mengimplementasikan solusi yang tepat untuk menunjang aplikasi komputer dan pengelolaan secara kontinu terhadap proteksi profil yang ada. | CD-4 | Computer and Device |





CAPAIAN PEMBELAJARAN

Organisasi dan Arsitektur Komputer

1. Dapat memahami konsep-konsep dasar matriks, Determinan, Vektor, Sistem Persamaan Linier, Aplikasi di bidang komputer
2. Penerapannya dalam memodelkan dan menyelesaikan permasalahan menggunakan tools pada Mat Lab

