

ABSTRAK

RANCANG BANGUN APLIKASI E-MODUL PEMBELAJARAN MATAKULIAH PEMINATAN MULTIMEDIA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA IIB DARMAJAYA BERBASIS ANDROID

Oleh:

Nanda Wahyu Prasetya

1911010033

Teknik Informatika, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

Bandar Lampung

Email: n.wahyusetya99@gmail.com

Peningkatan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi telah menjadi fokus utama dalam menghadapi perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang terus berkembang. Bagi mata kuliah peminatan multimedia, kurangnya media pembelajaran berupa modul dapat menjadi hambatan bagi mahasiswa dalam belajar, baik dari segi teori maupun praktikum mandiri. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan alternatif yang menarik bagi mahasiswa dalam bentuk modul elektronik (e-modul), yang dapat meningkatkan minat dan interaktivitas mahasiswa dengan menyisipkan media seperti gambar, audio, dan video. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD) yang mengikuti model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Hal ini memungkinkan pengembangan aplikasi e-modul dilakukan secara berurutan namun tetap mengutamakan interaksi dengan pengguna. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran mata kuliah peminatan multimedia, serta meningkatkan kualitas pembelajaran bagi mahasiswa program studi Teknik Informatika di IIB Darmajaya.

Kata Kunci : ADDIE, Modul, Aplikasi Pembelajaran, Multimedia, Android

ABSTRACT

DESIGN OF ANDROID-BASED MULTIMEDIA E-MODULE APPLICATION FOR THE INFORMATICS ENGINEERING STUDENT'S DARMAJAYA

By:

Nanda Wahyu Prasetya

1911010033

Informatics Engineering, Institute of Informatics and Business Darmajaya

Bandar Lampung

Email: n.wahyusetya99@gmail.com

Improving the quality of learning in higher education is becoming the main focus in facing the continuous development of communication and information technology development. For multimedia specialization courses, there is a lack of media learning in the form of modules that could be an obstacle for students in learning, both in terms of theory as well as independent practicum. Therefore, it is important to create alternative media to attract students such as electronic modules (e-modules), which could increase student interest and interactivity by inserting media such as images, audio, and video. The development method used is Research and Development (RnD) which follows the ADDIE development model (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate). This research allows the development of e-module applications to be carried out sequentially but still prioritizes interaction with the user. This application is expected to help students in the learning process of multimedia specialization courses, as well as improve learning quality for students of the Informatics Engineering study program at IIB Darmajaya.

Keywords: ADDIE, Module, Learning Application, Multimedia, Android.