

STUDI KELAYAKAN  
PENGAJUAN PENDIRIAN PROGRAM STUDI  
D4 TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA



**LEMBAR PERSETUJUAN  
STUDI KELAYAKAN  
D-UV TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA**

Nama Perguruan Tinggi Pengusul : Politeknik Negeri Malang

Identitas Penanggung Jawab :

1. Nama : Drs. Awan Setiawan, MMT, MM
2. NIP : 19560905198903 1 005
3. Jabatan : Direktur
4. Alamat : Jl. Soekarno Hatta No.09 Malang
5. Telepon : 0341-404424
6. Fax : -
7. Alamat Email : [awan.setiawan@polinema.ac.id](mailto:awan.setiawan@polinema.ac.id)

Mengetahui  
Direktur Politeknik Negeri Malang

Ketua Tim Pendirian Program Studi  
D-IV Teknologi Rekayasa Multimedia



Drs. Awan Setiawan, MMT, MM  
NIP. 19560905 198903 1 005

Dimas Wahyu Wibowo, ST., MT  
NIP. 198410092015041001

## **KATA PENGANTAR**

Berkat rahmat ALLAH SWT, panitia pendirian Program Studi D-IV Teknologi Rekayasa Multimedia Politeknik Negeri Malang telah dapat menyusun dokumen studi kelayakan dengan penuh kemudahan dan kelancaran.

Dokumen studi kelayakan ini dibuat guna untuk memenuhi salah satu persyaratan usulan pendirian Program Studi D-IV Teknologi Rekayasa Multimedia Politeknik Negeri Malang. Dokumen ini dibuat sedemikian rupa secara maksimal namun demikian, kami menyadari mungkin disana sini masih adanya banyak kekurangan. Untuk itu kepada semua pihak yang telah/akan membantu untuk perbaikan dokumen ini disampaikan terima kasih.

Demikian dan semoga dokumen studi kelayakan Program Studi D-IV Teknologi Rekayasa Multimedia Politeknik Negeri Malang ini bisa memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan.

Malang, Agustus 2021

**Tim Pendiri  
Program Studi D-IV Teknologi Rekayasa Multimedia  
Politeknik Negeri Malang**

## DAFTAR ISI

1	Halaman Sampul.....	1
2	Lembar Persetujuan.....	2
3	Kata Pengantar.....	3
4	Daftar Isi.....	4
5	BAB I      Pendahuluan (Bentuk, Nama, Visi, Misi, dan Ciri Khas ProgramStudi) .....	5
6	BAB II     Kebutuhan Dunia Kerja Terhadap Lulusan .....	9
7	BAB III    Bidang Ilmu, Program Studi, dan Metode Pembelajaran/ Kurikulum .....	11
8	BAB IV     Prospek Minat dan Daya Tampung Mahasiswa Setiap Program Studi Malang.....	14
9	BAB V      Sarana dan Prasarana Sesuai Ketentuan .....	18
10	BAB VI     Sumber Dana Pembiayaan Selama Minimal 2 Tahun .....	20

### Lampiran Lampiran

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan tinggi vokasi diarahkan untuk menghasilkan lulusan yang terampil dan unggul sesuai dengan kebutuhan dunia industri dan dunia kerja. Oleh karena itu, salah satu penciri pendidikan tinggi vokasi adalah kemitraan yang kuat dengan dunia kerja untuk membangun *link and match*, melalui pengembangan kurikulum, magang industri, penerapan pembelajaran yang berorientasi pada *project-based learning* atau *case study* atau pembelajaran di luar kampus lainnya sebagai salah satu wujud implementasi merdeka belajar kampus merdeka yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. *Link and match* antara dunia industri dengan dunia pendidikan sangat dibutuhkan untuk menghasilkan lulusan yang relevan dengan pasar kerja, sehingga lulusan dapat langsung terserap di dunia kerja. Arah kebijakan pendidikan tinggi vokasi sejalan dengan kebijakan kampus merdeka.

Oleh karena itu diperlukan langkah-langkah atau terobosan yang strategis untuk menghasilkan lulusan yang terampil dan unggul sesuai dengan kebutuhan dunia industri dan dunia kerja dan menghadapi tantangan industri 4.0. Jumlah kebutuhan tenaga terampil lulusan program diploma saat ini belum berimbang terhadap struktur lapangan kerja industri. Kebutuhan akan adanya tenaga ahli vokasi dengan keahlian tertentu akan menjadi peluang adanya lapangan industry kreatif. Industri kreatif yang saat ini berkembang di Kota Malang adalah ekonomi kreatif. Perkembangan teknologi khususnya teknologi multimedia kini semakin terasa manfaatnya, sehingga teknologi multimedia mulai diterapkan di berbagai bidang. Awalnya multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Namun saat ini multimedia sering digunakan juga dalam dunia pendidikan. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pembelajaran, baik dalam kelas maupun di luar kelas. Salah satunya Malang yang merupakan salah satu wilayah di provinsi Jawa Timur yang memiliki potensi dalam industry aplikasi dan ekonomi kreatif. Malang memiliki banyak potensi akan kebutuhan dalam industri kreatif berbasis multimedia.

Sejalan dengan kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi untuk peningkatan kualitas sumber daya manusia, Politeknik Negeri Malang bermaksud untuk mendirikan Program Studi D-IV dalam bidang Rekayasa Teknologi Multimedia . Sebagai lokasi dimana Politeknik Negeri Malang berada, Malang Raya memiliki sejumlah faktor yang dapat menjadi "Kekuatan"(*Strenghts*) untuk pendirian Program Studi D-IV Rekayasa Teknologi Multimedia, faktor-faktor kekuatan itu antara lain adalah:

1. Jumlah Sekolah Menengah Kejuruan khususnya jurusan di bidang multimedia khususnya Rekayasa Teknologi Multimedia di Kota Malang dan area Malang Raya yang banyak .
2. Kebutuhan dunia usaha, dunia industri dan dunia kerja akan sumber daya manusia dengan keilmuan di bidang Multimedia di kota Malang dan area Malang Raya yang banyak.
3. Politeknik Negeri Malang yang selalu menduduki peringkat 5 besar Politeknik terbaik se-Indonesia
4. Kerjasama yang telah dijalin oleh Politeknik Negeri Malang dengan pihak dari dunia usaha, dunia industri dan dunia kerja.
5. Tersedianya calon pengajar yang berkompeten dalam bidang Teknologi Rekayasa Multimedia baik dari Politeknik Negeri Malang maupun dari industri.
6. Politeknik Negeri Malang menjadi primadona yang diminati pada SBMPTN 2020 sehingga memiliki peminat terbanyak Politeknik seluruh Indonesia
7. Mempunyai sarana prasarana penunjang Kegiatan Belajar Mengajar yang memadai

### **1.1 Bentuk**

Program Studi yang akan dibentuk adalah Program Studi jenjang D-IV Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia

### **1.2 Nama**

Nama Program Studi yang diusulkan dalam Program Diploma Empat adalah Diploma Empat Teknologi Rekayasa Multimedia.

### **1.3 Visi**

Visi, misi, tujuan dan sasaran Program Studi D-IV Teknologi Rekayasa Multimedia Politeknik Negeri Malang merupakan pemandu arah pengembangan lembaga pendidikan ini. Visi, misi, tujuan dan sasaran strategis Program Studi D-IV Teknologi Rekayasa Multimedia Politeknik Negeri Malang diuraikan sebagai berikut:

“Menjadi Program Studi Diploma Empat yang unggul dan terdepan dalam bidang Rekayasa Teknologi Multimedia yang inovatif, profesional, berdaya saing nasional maupun global, dan menghasilkan lulusan yang berkualitas yang berwawasan kebangsaan dan lingkungan”

### **1.4 Misi**

Misi merupakan penjabaran dari visi. Misi dilaksanakan sesuai visi yang ditetapkan agar tujuan organisasi dapat terlaksana dengan baik. Berdasarkan visi yang telah diuraikan, misi Program Studi D-IV Teknologi Rekayasa Multimedia Politeknik Negeri Malang sebagai berikut:

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran yang berkualitas
2. Mengembangkan kurikulum dalam bidang Rekayasa Teknologi Multimedia yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja
3. Melakukan penelitian yang inovatif dalam bidang Rekayasa Teknologi Multimedia
4. Menyelenggarakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat secara konsisten.
5. Peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia melalui sertifikasi kompetensi
6. Peningkatan kompetensi lulusan melalui kegiatan pelatihan dan atau sertifikasi
7. Meningkatkan kualitas lulusan melalui program praktek industri dan siap kerja
8. Mengembangkan infastruktur penunjang kegiatan Tri Dharma
9. Mengadakan kerjasama dengan pihak Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan pihak industri dalam bidang Rekayasa Teknologi Multimedia

### **1.5 Ciri Khas dari Program Studi**

Berbeda dengan Politeknik yang memiliki Program Studi sejenis, yakni Politeknik Elektronika Surabaya, Politeknik Media Kreatif Jakarta, dan Politeknik Bakti Semesta letak keunikan Program D4 Teknologi Rekayasa Multimedia ini lebih pada pengoptimalan peluang yang telah dimiliki oleh Malang Raya sebagai salah satu pusat kota ekonomi kreatif di Jawa Timur. Fokus studi pada Program D-IV Teknologi Rekayasa Multimedia Politeknik Negeri Malang adalah sektor industri multimedia, seperti halnya industri multimedia, game, animasi, software house dll

Pengembangan keahlian dalam hal Sumber Daya Manusia yang handal dibidang *multimedia* berorientasi pada inovasi, kreativitas dan sesuai dengan perkembangan teknologi juga kebutuhan masyarakat juga diprioritaskan sebagai penggerak aktivitas ekonomi kreatif. Pengembangan keahlian yang dimaksudkan lebih difokuskan pada kreatifitas Lulusan Program Studi D-IV Teknologi Rekayasa Multimedia untuk dapat membuat sesuatu yg kreatif, sehingga dapat mengelola *industry multimedia*, game, animasi serta software developer dalam bidang multimedia kreatif.

Prodi Teknologi Rekayasa Multimedia Politeknik Negeri Malang memiliki keunikan dan keunggulan prodi yaitu *Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia merupakan program studi yang fokus pada ilmu terapan yang berhubungan dengan semua teknologi dibidang rekayasa multimedia dalam setiap mata kuliah yang diajarkan dengan menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif sehingga dapat diimplementasikan dalam perangkat lunak serta Jaringan*. Sehingga dapat tercapai profil lulusan yang bersiap bekerja dan bersaing dengan DUDIKA.

## BAB II

### KEBUTUHAN DUNIA KERJA TERHADAP LULUSAN

Hasil rancangan pembelajaran program diploma dua jalur cepat bekerja sama dengan mitra kerjasama (DUDIKA) diharapkan dapat menghasilkan kompetensi lulusan yang berdaya saing dan sesuai dengan kebutuhan industri-industri yang berhubungan dengan teknologi informasi khususnya rekayasa multimedia

Profil Lulusan Program Studi Sarjana Terapan (Diploma IV) Teknologi Rekayasa Multimedia Politeknik Negeri Malang memiliki peluang kerja yang luas dan siap kerja di bidang Teknologi Rekayasa Multimedia dengan profil sebagai berikut:

Tabel 1. Profil Lulusan

No	Profil Lulusan	Deskripsi
1	Technopreneur Bidang Multimedia	Lulusan mampu menguasai konsep kewirausahaan dibidang multimedia serta memiliki tanggung jawab yang kuat terhadap permasalahan yang ada dalam menjalankan tugas bagi bisnis yang dimiliki. Lulusan mampu menciptakan bisnis di bidang multimedia dengan kemampuan untuk menganalisa, mendesain dan membuat solusi multimedia sesuai dengan kebutuhan. Bidang multimedia yang sesuai dengan industri technopreneur multimedia dapat berupa startup game developer, animasi dll
2	Multimedia Software Developer	Lulusan mampu memiliki keahlian dalam membangun produk perangkat lunak multimedia, menguji efisiensi dan fungsionalitas terhadap perangkat lunak yang dapat berjalan di segala platform teknologi. Profesi bidang usaha dalam multimedia software developer memiliki karakteristik dapat mengaplikasikan dan membangun perangkat lunak bidang multimedia.
3	Interactive Multimedia Software Engineer	Lulusan mampu mendesain, menganalisis, mengembangkan dan mengimplementasikan perangkat lunak multimedia dan membangun aplikasi multimedia interaktif sesuai dengan kebutuhan. Pemanfaatan multimedia interaktif sangatlah banyak diantaranya untuk media pembelajaran, game, film, medis, militer dsb.

DUDIKA sebagai mitra kerjasama dalam berbagai bidang mempunyai komitmen untuk membuka peluang kerja bagi lulusan dari Diploma Bekerjasama dengan SMK dan Industri

## **BAB III**

### **PROGRAM STUDI YANG AKAN DISELENGGARAKAN**

#### **3.1 Bidang Ilmu**

Dengan melihat peluang kerja bidang teknologi informasi dan potensi kebutuhan akan Sumber Daya Manusia yang kompeten di bidang rekayasa multimedia, maka diperlukan banyak Sumber Daya Manusia yang berkompeten di bidang tersebut. Program studi Diploma Empat Teknologi Rekayasa Multimedia adalah program studi yang membentuk kecakapan dalam mendesain, menganalisis, mengembangkan dan mengimplementasikan perangkat lunak multimedia dan membangun aplikasi multimedia interaktif sesuai dengan kebutuhan

#### **3.2 Program Studi**

Politeknik Negeri Malang mendirikan Program Studi D-IV Teknologi Rekayasa Multimedia Politeknik Negeri Malang, dengan memiliki program studi yang sudah diselenggarakan dan program studi yang akan diusulkan sebagai berikut

<b>No.</b>	<b>Program Studi</b>	<b>Konsentrasi</b>	<b>Program</b>	<b>Kategori</b>
1.	Teknologi Rekayasa Multimedia	-	Diploma IV	Usulan Baru

Jenjang pendidikan yang diselenggarakan adalah Program Diploma II dengan tujuan untuk mempersiapkan tenaga kerja menengah yang terampil guna memenuhi tuntutan dunia kerja di Malang Raya pada bidang multimedia kreatif

#### **3.3 Metode Pembelajaran/Kurikulum**

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan selama 4 (empat semester) yang terdiri dari 40% teori dan 60% praktek. Kegiatan praktikum akan dilaksanakan pada laboratorium dan industri yang telah bekerjasama dengan Program Studi D-IV Teknologi Rekayasa Multimedia. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

Semester	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah/Blok/Modul <sup>1</sup>	Bobot sks <sup>2</sup>		RPS <sup>3</sup>	Keterangan (pelaksanaan Merdeka Belajar) <sup>4</sup>
			Teori	Praktikum		
I	RTM212001	Jaringan Komputer	2	0	√	Tidak
	RTM212002	Bahasa Inggris 1	2	0	√	Tidak
	RTM212003	Aljabar Linier	2	0	√	Tidak
	RTM212004	Dasar Pemrograman	2	0	√	Tidak
	RTM212005	Praktikum Dasar Pemrograman	0	3	√	Tidak
	RTM212006	Pengantar Teknologi Multimedia	2	0	√	Tidak
	RTM212007	Dasar Media Digital Grafis	2	0	-	Tidak
	RTM212008	Naskah Produksi	2	0	√	Tidak
		<b>Total Semester I</b>	<b>12</b>	<b>6</b>		
II	RTM212009	Matematika Diskrit	2	0	√	Tidak
	RTM212010	Agama	2	0	√	Tidak
	RTM212011	Algoritma dan Struktur Data	2	0	√	Tidak
	RTM212012	Basis Data	2	0	√	Tidak
	RTM212013	Praktikum Algoritma dan Struktur Data	0	3	√	Tidak
	RTM212014	Praktikum Basis Data	0	3	√	Tidak
	RTM212015	Pemrograman Web Multimedia	0	3	√	Tidak
	RTM212016	Proyek 1	0	3	√	Tidak
		<b>Total Semester II</b>	<b>8</b>	<b>12</b>		
III	RTM212017	Grafika Komputer	2	0	√	Tidak
	RTM212018	Pemrograman Jaringan	0	3	√	Tidak
	RTM212019	Statistik Komputasi	2	0	√	Tidak
	RTM212020	Pemrograman Berorientasi Objek	2	0	√	Tidak
	RTM212021	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek	0	3	√	Tidak
	RTM212022	Produksi Audio Video	2	0	√	Tidak
	RTM212023	Interaksi Manusia dan Komputer	2	0	√	Tidak
	RTM212024	Skenario dan Papan Cerita	2	0	√	Tidak
	RTM212025	Rekayasa Perangkat Lunak	2	0	√	Tidak
		<b>Total Semester III</b>	<b>14</b>	<b>6</b>		
IV	RTM212026	Kecerdasan Buatan	2	0	√	Tidak
	RTM212027	Analisis dan Perancangan Sistem	2	0	-	Tidak

	RTM212028	Pemrograman Game Dasar	0	3	√	Tidak
	RTM212029	Proyek 2 (Animasi dan Game 2D)	0	3	√	Tidak
	RTM212030	Animasi 2D	0	3	√	Tidak
	RTM212031	Desain Karakter	3	0	√	Tidak
	RTM212032	BahasaIndonesia	2	0	√	Tidak
		<b>Total Semester IV</b>	<b>8</b>	<b>9</b>		
V	RTM212033	Realitas Tertambah (Augmented Reality)	0	3	-	Tidak
	RTM212034	Pemrograman Mobile	0	3		Tidak
	RTM212035	UI/UX	2	0	√	Tidak
	RTM212036	Animasi 3D	0	3		Tidak
	RTM212037	E-business	2	0		Tidak
	RTM212038	Pengujian Perangkat Lunak	2	0	√	Tidak
	RTM212039	Jaringan Multimedia	0	3		Tidak
		<b>Total Semester V</b>	<b>6</b>	<b>12</b>		
VI	RTM212040	Keselamatan dan Kesehatan Kerja	2	0	√	Tidak
	RTM212041	Sistem Manajemen Kualitas	2	0	√	Tidak
	RTM212042	Kewirausahaan	2	0	√	Tidak
	RTM212043	Bahasa Inggris 2	2	0	√	Tidak
	RTM212044	Metodologi Penelitian	2	0	√	Tidak
	RTM212045	Proyek 3 (Animasi dan Game 3D)	0	3	√	Tidak
	RTM212046	Realitas Virtual	0	3	√	Tidak
	RTM212047	Kewarganegaraan	2	0	√	Tidak
		<b>Total Semester VI</b>	<b>12</b>	<b>6</b>		
VII	RTM212048	Magang	0	20	√	MBKM
		<b>Total Semester VII</b>	<b>0</b>	<b>20</b>		
VIII	RTM212049	Skripsi	6	0		
	RTM212050	Media Digital Interaktif	2	0	√	MBKM
	RTM212051	Pengembangan Game Cerdas	2	0	√	MBKM
	RTM212052	Komputasi Awan	2	0	√	MBKM
	RTM212053	Pancasila	2	0	√	Tidak
		<b>Total Semester VIII</b>	<b>14</b>	<b>0</b>		
		<b>Total sks</b>	<b>74</b>	<b>71</b>		

## **BAB IV**

### **PROSPEK DAN MINAT DAN DAYA TAMPUNG MAHASISWA SETIAP PROGRAM STUDI**

#### **4.1 Prospek dan Minat**

Teknologi informasi merupakan bidang yang sangat luas dan berkembang dengan cepat. Seiring perkembangannya, teknologi informasi menggunakan berbagai media dalam pengaplikasiannya. Dulu informatika hanya menggunakan teks dan gambar sebagai input dan output. Sekarang, input dan output dapat berupa teks, gambar, video, musik, gim, dan lain-lain.

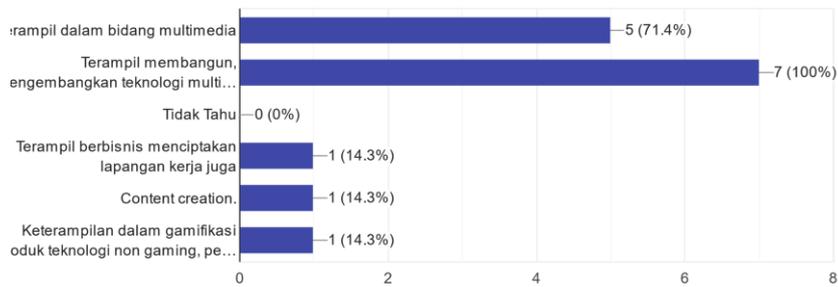
Program Studi D4 Rekayasa Teknologi Multimedia yang diajukan adalah program studi yang menyelesaikan tantangan tersebut. Pada program studi ini, mahasiswa diarahkan untuk terlibat dengan pengembangan proyek teknologi informasi yang melibatkan berbagai macam media. Mahasiswa akan diberikan kemampuan dasar untuk hal-hal seperti pengembangan gim, website interaktif, UI/UX, dan lain-lain. Lulusan diharapkan dapat bekerja utamanya pada sektor multimedia pada bidang teknologi informasi.

Survey telah dilakukan untuk mengetahui prospek dan minat sektor multimedia. Brainstorming dan kuesioner telah dilakukan dengan pihak industri dan komunitas untuk mengetahui prospek dari Program Studi ini. Selain itu, juga dilakukan visitasi ke SMK dan SMA untuk mengetahui peminatan calon mahasiswa. Ada lebih dari 20 dari total jumlah SMK, SMA, Industri, dan Komunitas yang terlibat dalam survey ini.

Dari Industri, ada tujuh industri yang menjawab kuesioner yang diberikan. Semua mengatakan bahwa keberadaan program studi ini sangat dibutuhkan. Semuanya juga menjawab bahwa peluang kerja pada bidang ini masih sangat besar. Untuk keterampilan, industri berharap agar diajarkan materi tentang teknologi multimedia, entrepreneurship, dan gamifikasi. Industri juga berharap agar prodi ini berfokus pada entrepreneurship, multimedia interaktif, dan pengembangan gim. Hasil kuesioner bisa dilihat pada gambar dibawah.

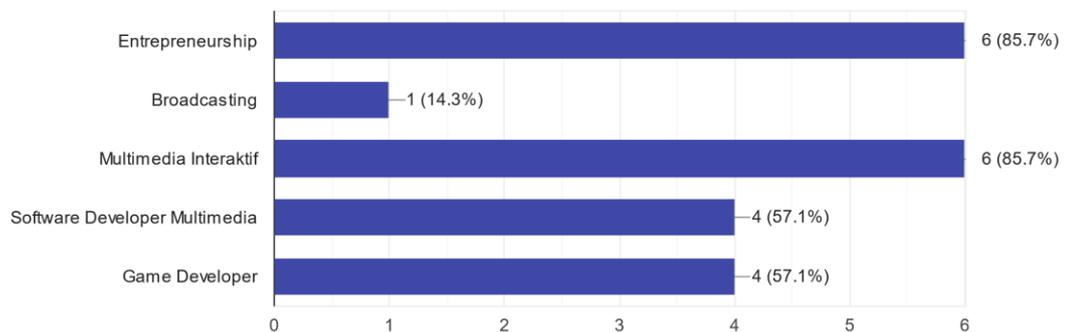
Keahlian apa yang menurut Bapak/Ibu yang dapat diharapkan dari lulusan Teknologi Rekayasa Multimedia Politeknik Negeri Malang?

7 responses



Menurut Bapak/Ibu fokus atau bidang yang harus ditawarkan dalam prodi baru Teknologi Rekayasa Multimedia adalah ...

7 responses

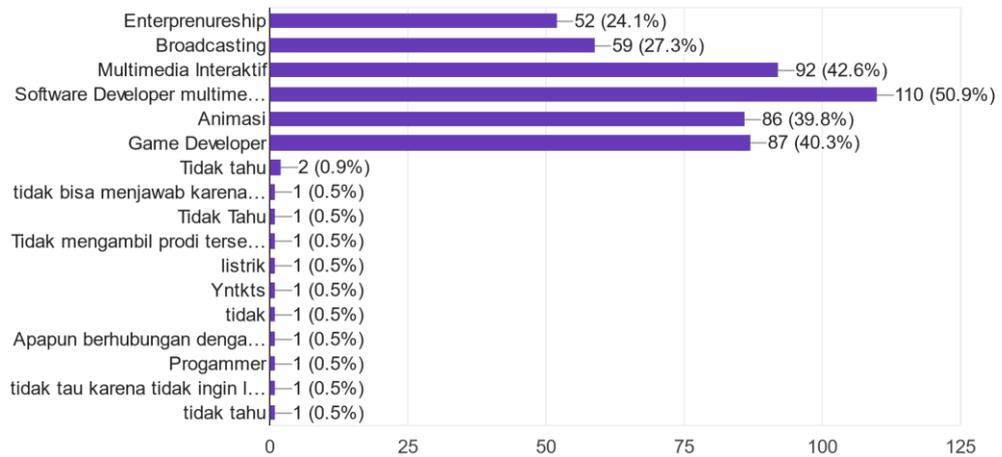


Gambar 1. Survey

Pada SMK dan SMA, juga telah dilakukan survey. Kuesioner disebar pada siswa-siswi SMK dan SMA. Dari kuesioner yang disebar, ada 216 siswa-siswi yang menjawab. Dari hasil kuesioner, sebagian besar mereka berharap bahwa prodi ini mengajarkan pengembangan teknologi multimedia interaktif dan bidang multimedia secara umum. mereka juga menginginkan prodi yang berfokus pada entrepreneurship, broadcasting, multimedia interaktif, animasi, dan pengembangan gim. Hasil kuesioner bisa dilihat pada gambar berikut.

Fokus yang menurut anda yang harus ditawarkan dalam prodi baru Teknologi Rekayasa Multimedia?

216 responses



Selain survey, telah dilakukan juga brainstorming dan visitasi pada industri dan SMA/SMK. Baik dari survey maupun brainstorming dan visitasi ini, terlihat bahwa terdapat permintaan tenaga kerja bidang multimedia dari industri. Selain itu, peminatan calon mahasiswa terhadap bidang ini juga cukup besar.

Seiring berjalannya waktu, permintaan akan tenaga kerja pada bidang multimedia akan semakin meningkat. Hal ini terlihat dari semakin menjamurnya industri multimedia. Pada sektor pengembangan gim misalnya, telah mengalami peningkatan 10 - 20% selama pandemi. Dapat dibayangkan, dalam beberapa tahun kedepan akan ada kebutuhan besar untuk SDM pada bidang ini. Program Studi D4 Rekayasa Teknologi Multimedia yang diajukan akan berusaha menyambungkan supply dan demand tenaga kerja pada bidang ini.

Prospek dan minat yang besar akan memudahkan program studi ini untuk mengembangkan diri. Saat ini, sudah ada beberapa industri dan SMA/SMK yang telah ber-MoU dengan program studi ini. Dengan MoU ini, diharapkan akan semakin banyak calon mahasiswa yang mengetahui tentang program studi dan karir pada bidang multimedia. MoU dengan industri akan memberikan kesempatan bagi mahasiswa prodi ini untuk magang dan mempraktekkan ilmu yang telah diajarkan pada dunia kerja secara langsung. Kedepannya, diharapkan industri dan SMA/SMK yang bekerjasama semakin banyak sehingga memajukan Program Studi D4

Rekayasa Teknologi Multimedia ini.

#### **4.2 Daya Tampung Mahasiswa terhadap Program Studi**

Jumlah mahasiswa yang dapat dikelola akan sangat tergantung dari ruang kelas dan fasilitas yang dapat disediakan oleh perguruan tinggi tersebut, jumlah matakuliah yang ditawarkan pada setiap semester, jumlah kelas paralel untuk setiap matakuliah, kapasitas ruang kuliah, frekuensi penggunaan ruang kuliah dalam satu hari dan berapa hari perkuliahan dilaksanakan dalam satu minggu. Karena program studi ini bekerja sama dengan industri maka faktor penentu lainnya adalah kapasitas dari industri untuk mengadakan proses magang/ Jumlah mahasiswa yang dapat dikelola tersebut pada akhirnya akan menentukan jumlah dosen yang diperlukan untuk melaksanakan proses belajar mengajar. Sebagaimana yang telah ditetapkan oleh Dikti dalam Standar Nasional Pendidikan (2005), jumlah mahasiswa untuk program studi Ilmu eksakta adalah 20 sampai dengan 30 mahasiswa per kelasnya, sedangkan untuk program studi Ilmu sosial jumlah mahasiswanya adalah 30 sampai dengan 45 mahasiswa per kelasnya. Program Studi D4 Rekayasa Teknologi Multimedia akan menampung 30 mahasiswa untuk tahun pertama, mengingat Program Studi tersebut masih baru sehingga untuk ruang kelas yang diperlukan adalah 2 ruang kelas teori dan 2 ruang Laboratorium dengan jumlah dosen 5 orang pada tahun pertama.

**BAB V**  
**PRASARANA DAN SARANA**

**A. Ruang Kuliah, Ruang Kerja Dosen, Kantor, dan Perpustakaan**

No.	Jenis Ruang	Jumlah Unit (buah)	Luas Total (m <sup>2</sup> )	Kapasitas total (orang)	Status		
					SD	KS	SW
1	Ruang Kuliah	2	70	60	√		
2	Ruang Dosen	1	20	5	√		
3	Kantor & Adm	1	54	3	√		
4	Perpustakaan	1	54	10	√		
<b>TOTAL</b>		5	198				

Keterangan:

SD = Milik Sendiri; KS = Kerja Sama; SW = Sewa/Kontrak

**B. Ruang Akademik Khusus dan Peralatan**

No	Nama Ruang Akademik Khusus	Status			Jumlah Unit (buah)	Luas Total (m <sup>2</sup> )	Kapasitas total (orang)	Peralatan	
		SD	KS	SW				Jenis	Unit
1	Lab Pemrograman Dasar	√			1	7x5	30	PC	30
								LCD	1
								Proyektor	1
								AC	1
								Lemari	1
								Whiteboard	1
2	Lab Image dan Graphic	√			1	7x5	30	PC	30
								LCD	1
								Proyektor	1
								AC	1
								Lemari	1
								Whiteboard	1
3	Lab Komputer Jaringan	√			1	7x5	30	PC	30
								LCD	1
								Proyektor	1
								AC	1
								Lemari	1
								Whiteboard	1
4	Lab Pemrograman Jaringan	√			1	7x5	30	PC	30
								LCD	1
								Proyektor	1
								AC	1
								Lemari	1
								Whiteboard	1

### C. Tenaga Kependidikan

No.	Jenis Tenaga Kependidikan <sup>1</sup>	Jumlah Tenaga Kependidikan dengan Pendidikan Tertinggi <sup>2</sup>				
		M	P	S	D4	D3
1	Calon Administrator				2	
2	Calon Pustakawan				1	
Jumlah					3	

## **BAB VI**

### **SUMBER DAYA DAN PEMBIAYAAN SELAMA 2 TAHUN**

Penyelenggaraan berbagai macam kegiatan pada program studi tentu membutuhkan biaya. Pembiayaan ini merupakan faktor krusial dalam kelancaran kegiatan pada program studi. Kegiatan ini dapat berupa kegiatan belajar mengajar, penelitian, pengabdian, dan kegiatan mahasiswa. Selain itu, pembiayaan yang memadai juga turut mendukung kesejahteraan dosen dan tenaga kependidikan. Pembiayaan akan dilakukan sesuai dengan tolok ukur dan aturan-aturan yang berlaku.

Peraturan pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) pasal 26 menyatakan bahwa substansi standar pembiayaan pada setiap perguruan tinggi setidaknya mengatur atau menetapkan pembiayaan pendidikan yang terdiri atas biaya investasi, biaya operasi, dan biaya personal. Dengan pertimbangan hal-hal tersebut maka POLINEMA menetapkan standar pembiayaan yang akan menjadi pedoman dan tolok ukur bagi pimpinan, Jurusan/program studi, dan Ka. Bag Ka. unit yang bertanggung jawab dalam perannya sebagai pengguna anggaran atau kuasa pengguna anggaran.

Adapun biaya-biaya yang diperlukan untuk pendirian Program Studi D4 Rekayasa Teknologi Multimedia diantaranya:

1. Biaya investasi meliputi biaya penyediaan sarana dan prasarana, biaya pengembangan sumberdaya manusia dan modal kerja tetap
2. Biaya operasi meliputi:
  - 1) Gaji dosen dan tenaga kependidikan serta segala tunjangan yang melekat pada gaji;
  - 2) Bahan atau peralatan habis pakai; dan
  - 3) Biaya operasi pendidikan tak langsung berupa daya, air, jasa telekomunikasi, pemeliharaan sarana dan prasarana, transportasi, konsumsi, pajak, asuransi, dan lain sebagainya.
3. Biaya personal meliputi biaya pendidikan yang harus dikeluarkan oleh peserta didik untuk bisa mengikuti proses pembelajaran secara teratur dan berkelanjutan.

Dalam menjalankan bisnisnya, Politeknik Negeri Malang sebagai salah satu Perguruan Tinggi Negeri yang telah BLU dapat memberikan piutang sehubungan dengan penyerahan barang, jasa, dan/atau transaksi lainnya yang berhubungan langsung atau tidak langsung dari kegiatan BLU yang dipergunakan untuk pendirian Program Studi D-IV

Teknologi Rekayasa Multimedia Piutang merupakan jumlah terbesar dari aset lancar yang juga merupakan salah satu sumber pembiayaan APB

LAMPIRAN 1 - Sarana Dan Prasarana

**Ruang Kuliah, Ruang Kerja Dosen, Kantor, dan Perpustakaan**

No.	Jenis Ruang	Jumlah Unit (buah)	Luas Total (m <sup>2</sup> )	Kapasitas total (orang)	Status		
					SD	KS	SW
1	Ruang Kuliah	2	70	60	√		
2	Ruang Dosen	1	20	5	√		
3	Kantor & Adm	1	54	3	√		
4	Perpustakaan	1	54	10	√		
<b>TOTAL</b>		5	198				

Keterangan:

SD = Milik Sendiri; KS = Kerja Sama; SW = Sewa/Kontrak

**Ruang Akademik Khusus dan Peralatan**

No	Nama Ruang Akademik Khusus	Status			Jumlah Unit (buah)	Luas Total (m <sup>2</sup> )	Kapasitas total (orang)	Peralatan	
		SD	KS	SW				Jenis	Unit
1	Lab Pemrograman Dasar	√			1	7x5	30	PC	30
								LCD	1
								Proyektor	1
								AC	1
								Lemari	1
								Whiteboard	1
2	Lab Image dan Graphic	√			1	7x5	30	PC	30
								LCD	1
								Proyektor	1
								AC	1
								Lemari	1
								Whiteboard	1
3	Lab Komputer Jaringan	√			1	7x5	30	PC	30
								LCD	1
								Proyektor	1
								AC	1
								Lemari	1
								Whiteboard	1
4	Lab Pemrograman Jaringan	√			1	7x5	30	PC	30
								LCD	1
								Proyektor	1
								AC	1
								Lemari	1
								Whiteboard	1

### Tenaga Kependidikan

No.	Jenis Tenaga Kependidikan	Jumlah Tenaga Kependidikan dengan pendidikan tertinggi					
		M	P	S	D4	D3	SMK
(1)	(2)						
1	Calon Pustakawan*				1		
2	Calon Teknisi					1	
3	Calon Administrasi			2			
<b>Total</b>							

## PAKTA INTEGRITAS

Yang betanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs.Awan Setiawan, MMT, MM  
NIP : 193509101986031002  
Jabatan : Direktur Politeknik Negeri Malang  
Alamat : Jl. Soekarno Hatta No.9, Kkel.Jatimulyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur

Menyatakan sebagai berikut:

1. Berperan secara pro aktif dalam upaya pencegahan dan pemberantasan Korupsi, Kolusi Dan Nepotisme serta tidak melibatkan diri dalam perbuatan tercela;
2. Tidak melakukan pemberian secara langsung atau tidak langsung berupa suap, hadiah, Bantuan atau bentuk lainnya yang tidak sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
3. Bersikap transparan, jujur, objektif dan akuntabel dalam melaksanakan Pengembangan Program Diploma Empat Teknologi Rekayasa Multimedia Bekerjasama dengan SMK dan Industri pada Politeknik Negeri Malang sesuai Surat Perjanjian Kerja Sama;
4. Menghindari pertentangan kepentingan (*conflict of interest*) dalam pelaksanaan tugas, Dan menjaga iklim kerja yang kondusif;
5. Melaksanakan tugas sesuai dengan peraturan perundang-undangan di lingkungan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi;
6. Akan menyampaikan informasi penyimpangan integritas serta turut menjaga kerahasiaan saksi atas pelanggaran yang dilaporkannya;
7. Bila saya melanggar hal-hal tersebut di atas, saya siap menghadapi konsekuensinya Sesuai dengan aturan perundang-undangan yang berlaku.

Malang, 26 Agustus 2021

Pembuat Pernyataan

Direktur Politeknik Negeri Malang

The image shows an official purple stamp of the Ministry of Education, Culture, Research and Technology (Kemendikbudristek) for the National Polytechnic (Politeknik Negeri). The stamp includes the text 'KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI' and 'POLITEKNIK NEGERI'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp. Below the stamp, the name 'Drs. Awan Setiawan, M.M.T., M.M' and the NIP number '193509101986031002' are printed.

Drs. Awan Setiawan, M.M.T., M.M  
NIP. 19350910 198603 1 002