|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kode Mata Kuliah**  *Subject Code* | : | CS310 |  | **SKS**  *Credit Hours* | : | 6 |
| **Mata Kuliah**  *Subject Title* | : | Pengantar Teknologi Informasi  *Introduction to Information Technology* |  | **Semester**  *Semester* | : | 1 |
| **Persyaratan**  *Prerequisite* | : | -  *-* |  | **Durasi**  *Duration* | : | 300 menit  *300 minutes* |
| **Dosen Pengampu**  *Subject Coordinator* | : | Ahmed Heikal Andromeda, M. Kom |  | Jumlah Pertemuan  *Total Weeks* | : | 16 Minggu  *16 weeks* |
| **Prog. Studi Binaan**  *Program Study* | : | Teknologi Informasi  *Information Technology* |  |  |  |  |
| **Struktur Mata Kuliah**  *Subject Structure* | : | Mata kuliah ini membahas mengenai dasar dasar dari informasi teknologi. Topik yang dibahas mencakup antara lain: Sejarah komputer, arsitektur komputer sederhana, pengertian hardware, software, sistem operasi, dan aplikasi dasar. Kuliah ini juga mencakup topik-topik yang terkait dengan UML, tetapi dibatasi sebatas garis besar.  **Kompetensi :**  Mahasiswa akan menerima pengenalan formal terhadap pengertian dan properti sebuah komputer, mencakup hardware, software, dan jaringan.  **Hasil Pembelajaran yang Diharapkan :**  Lulus dari matakuliah ini, mahasiswa diharapkan :   1. Menjelaskan cara kerja dasar dari perangkat keras dan perangkat lunak 2. Menjelaskan cara penggunaan dasar sistem operasi 3. Menjelaskan cara penjelajahan internet 4. Menjelaskan cara pengembangan dasar perangkat lunak 5. Menjelaskan cara pengamanan dasar sistem operasi   **Format Penyelenggaraan**  Minggu 1 sampai 7 Lecture  Minggu 8 dan 16 Mid Test & Final Test  Minggu 9 sampai 15 Lecture  **Format Penilaian Matakuliah**   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Format Penilaian** | **Persentase** | **Penyelenggaraan** | | Kehadiran | 10% | Tiap minggu | | Tugas Project | 15% | Minggu 1 | | Kuis | 10% | Minggu 15 | | Mid Examination | 25% | Minggu 8 | | Final Examination | 40% | Minggu 16 | | **Total** | **100%** |  |   **Catatan :**   * Tugas Project dikumpulkan di pertemuan 7, yaitu satu minggu sebelum UTS   **Taxonomy Bloom**   |  |  | | --- | --- | | Memorizing | 5% | | Understanding | 40% | | Applying | 25% | | Analyzing | 10% | | Evaluating | 10% | | Creating | 10% |   **Bobot Penilaian**   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Grade** | **Score** | **Weight** | | *A* | > 80.00 | 4 | | *B* | 70-80.00 | 3 | | *C* | 55-69.99 | 2 | | *D* | 45-54.99 | 1 | | *E* | < 45 | 0 | | | | | |

**GARIS BESAR MATERI**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tatap Muka** | **Pembahasan** | **Materi** |
| **1**  **Minggu I** | Pengantar | * Garis besar pelajaran * Garis besar materi yang akan diajarkan * Kuis 1 (mengetahui kondisi pemahaman siswa) |
| **2**  **Minggu II** | Apa itu Perangkat Keras? Bagian 1 | * Dasar tentang perangkat keras yang esensial untuk menyusun komputer: prosesor, memori, motherboard. |
| **3**  **Minggu III** | Apa itu Perangkat Keras? Bagian 2 | * Dasar tentang perangkat keras yang melengkap perangkat esensial: hard disk, kartu grafis, kartu suara, kartu jaringan. |
| **4**  **Minggu IV** | Apa itu Sistem Operasi? | * Sistem operasi Windows 10 * Sistem operasi non-windows |
| **5**  **Minggu**  **V** | Apa itu Perangkat Lunak? | * Perangkat lunak pengolah kata * Perangkat lunak lembatang sebar * Perangkat lunak presentasi |
| **6**  **Minggu VI** | Apa itu Jaringan? | * Penjelasan tentang konsep jaringan * Penjelasan perangkat keras jaringan * Penjelasan internet |
| **7**  **Minggu VII** | Ulasan Sebelum UTS | * Mengulang pelajaran yang pernah dijelaskan |
| **8**  **Minggu**  **VIII** | **UJIAN TENGAH SEMESTER** | |
| **9**  **Minggu IX** | Apa itu Etika dan Keamanan dalam Penggunaan Komputer? | * Cara kerja dan penyebaran program perusak * Pencegahan penyebaran program perusak * Tindak lanjut penganganan komputer terinfeksi * Pentingnya backup * Pemilihan password |
| **10**  **Minggu**  **X** | Apa itu Bilangan Basis? | * Pengertian bilangan biner, desimal, dan hexadesimal. |
| **11**  **Minggu**  **XI** | Apa itu Multimedia? | * Pengertian multimedia * Perangkat lunak penunjang kegiatan multimedia |
| **12**  **Minggu**  **XII** | Apa itu Siklus Pengembangan Perangkat Lunak? | * Dasar-dasar SDLC |
| **13**  **Minggu**  **XIII** | Apa itu Unified Modelling Language? | * Dasar-dasar unified modelling language * Diagram dalam unified modelling language |
| **14**  **Minggu**  **XIV** | Sejarah Konsol Video Game | * Pembahasan konsol video game berdasarkan generasi |
| **15**  **Minggu**  **XV** | Ulasan Sebelum UAS | * Mengulang pelajaran yang pernah dijelaskan * Kuis 2 |
| **16**  **Minggu XVI** | **UJIAN AKHIR SEMESTER** | |

**Prescribed texts:**

Computer Organization and Design: The Hardware/Software Interface, Fourth Edition, Patterson and Hennessy, Morgan Kaufmann/ Elsevier, 2009.

**Additional texts:**

None.