



**SILABUS MATA KULIAH
BAHASA INGGRIS UNTUK BISNIS DAN TEKNIK**

Penyusun

Ni Luh Dewi Sintuari, Ph.D.

**PROGRAM STUDI
D4 TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
TAHUN AKADEMIK 2022/2023**

SILABUS

I. IDENTITAS MATA KULIAH

Program Studi : Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak
Mata Kuliah : Bahasa Inggris untuk Bisnis dan Teknik
Kode : RPLD422401
Semester : IV
SKS : 2 (Teori & Praktik)
Prasyarat : -
Dosen Pengampu : Ni Luh Dewi Sintuari, Ph.D.

II. DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini mengembangkan kompetensi diri terutama keterampilan berkomunikasi lisan dan tulisan yang efektif dalam bahasa inggris yang khusus berkaitan dengan Teknologi Informasi. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa diasumsikan telah memiliki dasar bahasa inggris yang diperoleh dalam mata kuliah bahasa inggris. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa akan mempelajari tentang istilah-istilah teknis dalam dunia IT (istilah dalam *computer system*, *website*, *database*, *e-commerce*, *IT support*, *network system*, *IT security and technology*). Selain itu, mahasiswa akan mempelajari istilah-istilah bidang IT dalam bahasa inggris, bagaimana membuat surat lamaran kerja bidang IT yang benar dalam bahasa inggris, dan berkomunikasi dengan bahasa inggris untuk kepentingan kerja dalam dinamika industri IT global. Materi disampaikan dengan metode ekspositori, tanya jawab, diskusi, presentasi, dan latihan. Penilaian dilakukan dengan pemberian tugas/pekerjaan rumah, partisipasi dalam kelas, serta pemberian proyek untuk asesmen tengah semester dan akhir semester.

III. CP MATA KULIAH

1. CP Sikap

- S1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
- S2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.
- S8. Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik.
- S9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
- S10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.

2. CP Pengetahuan

- P1. Mampu memahami dan menguasai konsep dasar ilmu komputer secara umum seperti matematika, algoritma, pemrograman, dan basis data.

- P2. Mampu memahami dan menguasai konsep pengembangan perangkat lunak, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, dan implementasi perangkat lunak.

3. CP Keterampilan Umum

KU1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang ilmu Komputer.

KU2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.

IV. METODE PEMBELAJARAN

Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah, pembelajaran kooperatif, presentasi, dan kelompok kerja.

V. BAHAN BACAAN

1. English for Information Technology 1 – Vocational English Book (Maja Olejniczak)
2. English for Information Technology 2 – Vocational English Book (Hill David)
3. Slide perkuliahan, oleh Dewi Sintari

VI. GARIS BESAR RENCANA PEMBELAJARAN

No.	Capaian Pembelajaran (CP)	Sub-CPMK	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran
1	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu berkomunikasi dengan baik dan efektif baik secara lisan maupun tertulis, utamanya dalam bidang profesional TI.	Working in Industry
2	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu mendeskripsikan uraian pekerjaan dalam berbagai bidang profesional TI menggunakan istilah-istilah TI.	Computer System
3	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu mendeskripsikan uraian pekerjaan dalam berbagai bidang profesional TI menggunakan istilah-istilah TI.	Websites
4	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu menjelaskan pekerjaan di bidang TI yang diinginkan, serta menyiapkan diri untuk melamar pekerjaan tersebut.	Writing CV & Cover Letter
5	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu mendeskripsikan uraian pekerjaan dalam berbagai bidang profesional TI menggunakan istilah-istilah TI.	Database
6	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu mendeskripsikan uraian pekerjaan dalam berbagai bidang profesional TI menggunakan istilah-istilah TI.	E-commerce
7	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu menggali gagasan dan ide-ide kreatif dari sebuah media informasi terkait TI, dan menyampaikannya kepada orang lain secara lugas dan jelas.	IT News
8	UJIAN TENGAH SEMESTER		
9	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu mendeskripsikan uraian pekerjaan dalam berbagai bidang profesional TI menggunakan istilah-istilah TI.	Network
10	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu mendeskripsikan uraian pekerjaan dalam berbagai bidang profesional TI menggunakan istilah-istilah TI.	IT support
11	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu mendeskripsikan uraian pekerjaan dalam berbagai bidang profesional TI menggunakan istilah-istilah TI.	IT Security and Safety
12	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu menggali ide terstruktur dari sebuah artikel ilmiah dan menyampaikan hasil temuannya.	Article Review
13, 14	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu mempresentasikan ide dan gagasan pokok pada buku rujukan yang dibaca secara runut, jelas, dan efektif.	Group Presentation
15	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu menyusun gagasan secara terstruktur disertai dengan argumen dan bukti yang valid melalui penulisan laporan ilmiah.	Writing Scientific Article
16	UJIAN AKHIR SEMESTER		

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,

Ketut Agus Seputra, S.ST., M.T.
NIP. 199008152019031018

Dosen Pengampu Mata Kuliah,

Ni Luh Dewi Sintiari, Ph.D.
NIR. 1992050820220102014