

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER¹ (RPS)

Program Studi	: S1 Teknik Informatika	Mata Kuliah/Kode	: Komputer Dan Masyarakat/MPK29
Prasyarat	: --	SKS	: 2 SKS
Deskripsi Mata Kuliah	: Mata Kuliah Komputer dan Masyarakat memberikan wawasan kepada mahasiswa tentang materi-materi komputer dan aplikasinya, yaitu tentang pengenalan komputer, sejarah dan perkembangan teknologi maju, pemanfaatan komputer di masyarakat, bidang pendidikan, pemerintahan, dan industri. Dan juga membahas tentang sistem informasi E-Commerce dan E-Business yang berinteraksi dengan kebutuhan dunia usaha dan masyarakat umumnya.	Capaian Pembelajaran	: Setelah pembelajaran, mahasiswa memahami tentang pemanfaatan komputer dan dampaknya terhadap masyarakat luas, dan juga memberikan sisi lain dari pemanfaatan teknologi maju ini, baik dari sisi dampak sosialnya maupun dari sisi implikasi industri di usaha bisnisnya.
Penyusun	: 1. Heri Haerudin, M.Kom (Ketua) 2. Yono Cahyono, M.Kom (Anggota 1) 3. M. Bagoes Satria Junianto, M.Kom (Anggota 2) 4. Bagas Setiyaki Wicaksono, M.Kom (Anggota 3) 5. Rengga Herdiansyah, M.Kom (Anggota 4)		

PERTEMUAN KE-	KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	BAHAN KAJIAN (MATERI AJAR)	METODE PEMBELAJARAN	PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA	KRITERIA PENILAIAN	BOBOT NILAI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mampu menjelaskan jenis-jenis komputer yang digunakan saat ini	Pengenalan Komputer	Ceramah dan diskusi	Tugas 1	Kemampuan menjelaskan	5%
2	Mampu memahami sejarah perkembangan komputer dan mampu membedakan dampak positif dan negatif dari	Sejarah, perkembangan dan kritik tentang	Ceramah dan diskusi	Tugas 2	Kemampuan menjelaskan	5%

¹ Format RPS bersumber pada *Buku Kurikulum Pendidikan Tinggi (DIKTI 2015)*

PERTE MUAN KE-	KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	BAHAN KAJIAN (MATERI AJAR)	METODE PEMBEL AJARAN	PENGALAMA N BELAJAR MAHASISWA	KRITERIA PENILAIAN	BO BO T NIL AI
	perkembangan teknologi komputer ini dari sisi aplikasinya.	teknologi maju				
3	Mampumengenal berbagai macam aplikasi komputer yang digunakan di berbagai kalangan masyarakat.	Pemanfaatankompute r di masyarakat	Ceramahda ndiskusi	Presentasiolehm hs.	Mhsmenjelaskanmateri melaluipresentasi.	8%
4	Mampumengenalberbagaimacamaplikasipendidikan yang menjadiunggulan,danbisamengenalsoftware- software lainnya, sesuaidengankebutuhankegunaannya.	Komputerdanpendidi kan	Ceramahda ndiskusi	Presentasiolehm hs.	Mhsmenjelaskanmateri melaluipresentasi.	8%
5	Mengetahuiiberbagaimacamaplikasikomputer yang banyakdigunakanberbagaiinstansipemerintah, termasukfungsidankegunaannya.	Komputerdanpemerin tahan	Ceramahda ndiskusi	Ceramahdandisk usi Eksplorasiinfor masiolehmhs	Mhsaktifberdiskusi, menyampaikan ide.	8%
6	Mengetahuiperkembanganteknologirobotik yang digunakan di berbagaiindustri.	KomputerdanIndustri	Ceramahda ndiskusi	Ceramahdandisk usi Eksplorasiinfor masiolehmhs	Mhsaktifberdiskusi, menyampaikan ide.	8%
7	Mampumemahamikelompokmasyarakatpenggunatekno logiinformasibesertaperkembangannya.	Masyarakatinformasi	Ceramahda ndiskusi	Tugas 4	Kemampuanmenjelaska n	8%
UTS						
8	Mampumemahamitentangteknologiinformasi yang seringdigunakan di masyarakat, baikdarisisimasyarakatpenggunanyamaupun yang bukanpenggunanyasertamengetahuidampakpenggunaan teknologiinformasi di masyarakat	Ciri2 masyarakatdengante knologiinformasi modern	Ceramahda ndiskusi	Presentasiolehm hs.	Mhsmenjelaskanmateri melaluipresentasi.	8%
9	Mampumemahamiteknikpengolahan data yang berbasis computer untukduniausaha.	Duniausaha	Ceramahda ndiskusi	Presentasiolehm hs.	Mhsmenjelaskanmateri melaluipresentasi.	8%
10	Mengetahuitentangsistemdankonfigurasi E-Commerce dalambisnis, serta kendala2 dalamaplikasinya.	Sistem E-Commerce dan E-Business	Ceramahda ndiskusi	Tugas 5	Kemampuanmenjelaska n	8%

PERTEMUAN KE-	KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	BAHAN KAJIAN (MATERI AJAR)	METODE PEMBELAJARAN	PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA	KRITERIA PENILAIAN	BOBOT NILAI
11	Memahami konsep teknologi informasi, input/output, dan prosesnya. Serta mengenal batas2 cyber law dan penerapannya.	Keamanan sistem informasi dan etika	Ceramah dan diskusi	Tugas 6	Kemampuan menjelaskan	5%
12	Mengetahui kejahatan komputer yang sering terjadi di masyarakat dan bisa memahami tentang proses pengadilan kejahatan dunia maya, dan implikasinya di masyarakat dunia usaha	Privacy dan kejahatan komputer	Ceramah dan diskusi	Ceramah dan diskusi Eksplorasi informasi oleh mhs	Mhs aktif berdiskusi, menyampaikan ide.	8%
13	Mampu memahami, mengerti, dan menjelaskan profesi, tata laku, dan etikaber profesi di bidang teknologi informasi serta mampu menyebutkan ciri2 seorang profesional di bidang IT	Etika dan profesionalisme	Ceramah dan diskusi	Ceramah dan diskusi Eksplorasi informasi oleh mhs	Mhs aktif berdiskusi, menyampaikan ide.	8%
14.	Mampu mengulang kembali materi2 yang telah diberikan	Latihan soal-soal dan evaluasi	Pemberian soal	Tugas 7	Kemampuan menjelaskan	5%
UAS						

Referensi:

Jogiyanto, Pengenalan Komputer Yogyakarta: ANDI, 2005.

D. Prabantini, Komputer dan Masyarakat, Edisi Pertama. Yogyakarta: ANDI Offset, 2007.

Ketua Program Studi
Teknik Informatika

ACHMAD HINDASYAH, S.Si, M.Si
NIDN. 0419067102

Tangerang Selatan, 25 Mei 2016
Ketua Tim Teaching
Mata Kuliah Komputer Dan Masyarakat

Heri Haerudin, M.Kom
NIDN. 0403028306