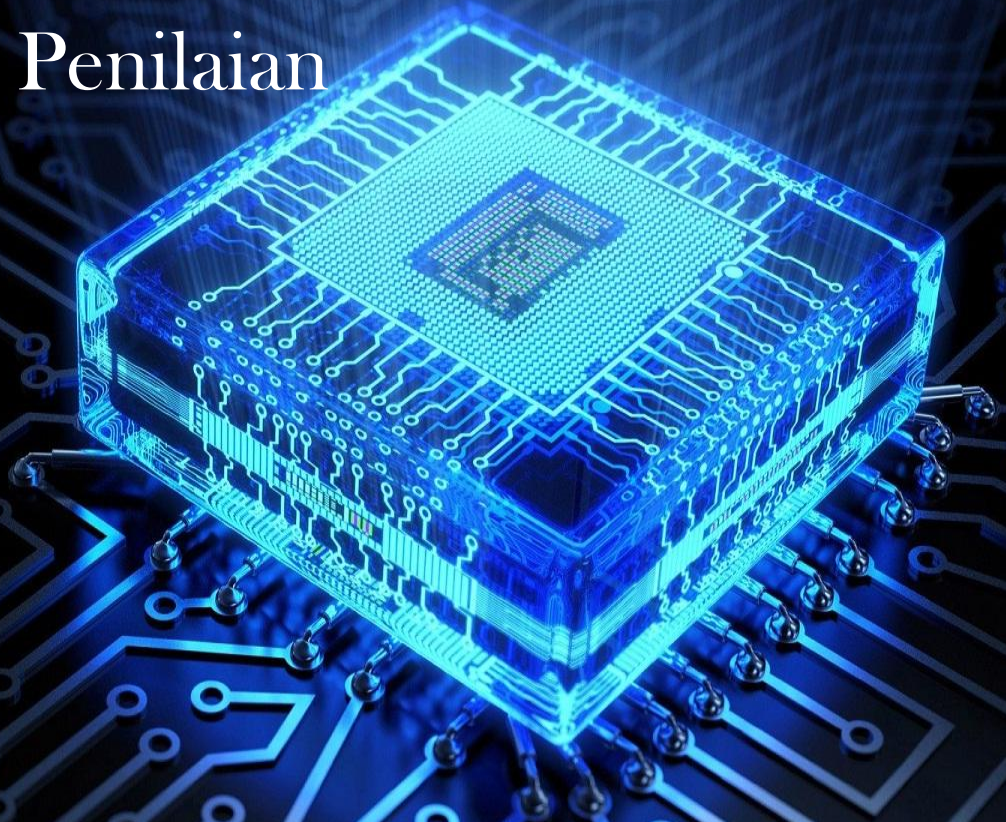




DASAR SISTEM

Departemen Ilmu Komputer/ Informatika
Universitas Diponegoro
Semester Gasal 2017/ 2018

- Rencana Pembelajaran Semester (RPS)
- Aturan kuliah dan Penilaian
- Praktikum
- Kord. kelas DS
- E-Learning



GASAL 2017 / 2018
PENDAHULUAN

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

- **Mata Kuliah** : **DASAR SISTEM**
- **Kode/SKS** : **AIK21312 / 3**
- **Deskripsi Singkat** :

Mata kuliah ini menjadi dasar pada bidang kajian infrastruktur sistem yang mengenalkan sistem digital sebagai dasar membangun sistem komputer, hingga pembangunan komponen prosesor sederhana berupa SAP-1 (simple as possible-1).

- **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:**

Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa mampu:

1. Memahami prinsip dan metodologi perancangan logika digital pada level gerbang dan switch, termasuk elemen logika kombinasi dan sekuensial.
2. Mengimplementasikan perancangan logika digital baik secara simulasi (menggunakan perangkat simulator) maupun secara nyata (perangkat elektronik)
3. Memahami dan merancang komponen prosesor SAP-1

REFERENSI

1. William, Sawyer. Using Information Technology. McGraw-Hill Education.
2. Digital Design And Computer Architecture, D.M. Harris And S.L. Harris, Morgan Kaufmann, 2013 (2nd Edition).
3. Mano, Morris. 2013. Digital Design 5th Ed. Pearson.
4. Tanenbaum, Andrew S. 2013. Structured Computer Organization. Pearson.
5. Abdurohman, Maman. 2015. Organisasi & Arsitektur Komputer. Penerbit Informatika
6. **Muchlas. 2005. Rangkaian Digital. Gava Media. Jogjakarta.**

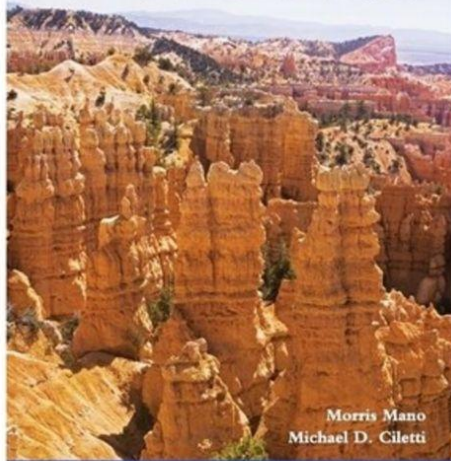
Digital Design and Computer Architecture



Daw

MK

With An Introduction to the Verilog HDL



PEARSON

SIXTH EDITION

COMPUTER ARCHITECTURE INC.
SPECIAL LAYERING TECHNOLOGY

Assembly
Circuit Board
Physical Layer

Machine Language
High-Level Language
Virtualization

5th Avenue Cables Plug to the Top!
Hardware
Operating System
Application

Media Presentation
Specialized Services
Cable
MAM

Physical Layer

ORGANISASI & ARSITEKTUR KOMPUTER

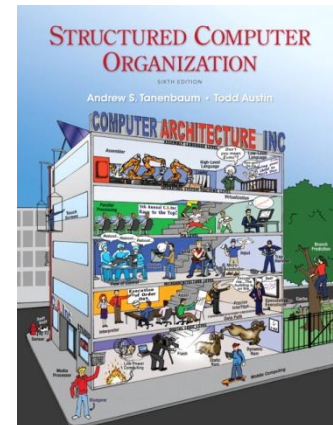
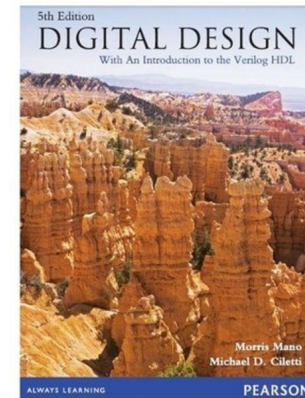
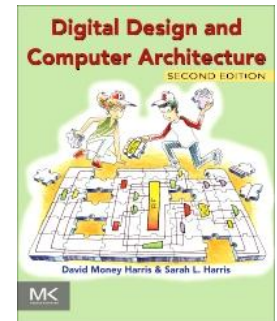
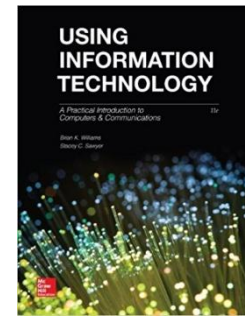
Editorial Board

[illegible]**Paralelná INFORMATIKA**

Rangkaian Digital

Muchlas

Pertemuan	Materi
0	Pendahuluan
1	Pengenalan Dunia Digital
2	Sistem Digital
3	Representasi Data
4	Gerbang Logika dan Tabel Kebenaran
5	Aljabar Boolean
6	Rangkaian Kombinasional
7	Implementasi Rangkaian Kombinasional
8	Ujian Tengah Semester (UTS)
9	Rangkaian Sekuensial: Flip-Flop
10	Komparator, Adder, Subtractor
11	Implementasi Adder - Subtractor
12	Mux-Demux, Encoder-Decoder
13	Pencacah, Register
14	Unit Aritmatika dan Logika
15	Prosesor SAP-1
16	Ujian Akhir Semester (UAS)



PRAKTIKUM

1. Instalasi Sistem Operasi
2. Pemanfaatan SI/TI Undip: Akses Internet, Elearning, Jurnal, Manual Prosedur
3. Gerbang logika sederhana: Simulator
4. Aljabar Boolean: Simulator
5. Gerbang logika dasar: Implementasi
6. Rangkaian kombinasional: Implementasi
7. Rangkaian sekuensial (Flip-Flop): Simulator
8. Flip-Flop: Implementasi
9. Comparator, Adder-Subtractor: Simulator
10. Adder-Subtractor: Implementasi
11. Mux-Demux, Encoder-Decoder: Simulator
12. Pencacah, Register: Simulator
13. Pencacah, Register: Implementasi
14. SAP-1
15. **Ujian Praktikum**



ATURAN PERKULIAHAN

- Berbusana rapi, sopan, memakai sepatu (sesuai aturan Fakultas/ Universitas)
- Toleransi keterlambatan maks 30 menit
- Tidak boleh titip absen
- Segala bentuk kecurangan berefek nilai **nol**
 - Ujian menggunakan alat tulis sendiri, meminjam barang berarti **kecurangan**
 - Komunikasi dengan peserta lain berarti **kecurangan**

PENILAIAN

- **Kehadiran** : 10 %
 - Minimal 75% kehadiran dosen
 - Perbaikan (nilai $\geq D$) boleh tidak hadir kuliah, tapi **wajib** hadir dan menyelesaikan praktikum.
- **Tugas, Quiz** : 10 %
 - Tepat waktu, rapi, benar, sesuai instruksi
- **Praktikum** : 20 %
 - Nilai: Kehadiran, laporan, responsi
- **UTS** : 30 %
- **UAS** : 30 %

PENILAIAN HASIL BELAJAR (1)



1. Penilaian hasil belajar dinyatakan dengan huruf, yaitu menggunakan huruf A, B, C, D, dan E
2. Konversi nilai angka ke dalam nilai huruf :

Rentang Nilai Angka	Nilai Huruf	Bobot Nilai Huruf
$\geq 80,00$	A	4,00
70,00 – 79,99	B	3,00
60,00 – 69,99	C	2,00
51 – 59,99	D	1,00
$\leq 50,99$	E	0,00

3. Mahasiswa yang mendapat nilai E wajib mengulang program pembelajaran dan ujian pada semester reguler;

PENILAIAN HASIL BELAJAR (2)



4. Mahasiswa yang mendapat nilai D, C dan B dapat melakukan perbaikan pada semester reguler atau remidi pada semester berjalan, dan nilai yang dipakai adalah nilai yang terbaik;
5. Syarat ujian semester:
 - terdaftar dalam Daftar Peserta Kuliah (DPK);
 - telah mengikuti kuliah/ kegiatan pembelajaran sekurang-kurangnya 75%.



KOR-MAT KELAS DS

- **Kelas A: Farhan**
- **Kelas B: William**
- **Komunikasi dengan Dosen Pengampu**



E-LEARNING

clone.if.undip.ac.id

- Tunggu input data mahasiswa IF 2017
- Enrolement key: ***ds2017***
- Kuis Online
 - Bisa diulang berkali-kali
 - Nilai, highest grade

The screenshot displays the 'Clone IF Undip' E-learning platform. At the top, a dark header contains the title 'Clone IF Undip'. Below it, a breadcrumb trail shows 'Home > Courses > Mata Kuliah Wajib'. A 'Navigation' sidebar on the left lists 'Home', 'Site news', 'Courses', and 'Mata Kuliah Wajib' (which is expanded to show a list of course codes: DS, mep1617, PAC290, OAK1617, PAC212, pwi2016, and MEPsesi2). To the right, the 'Course categories' dropdown is set to 'Mata Kuliah Wajib', displaying a list of courses with icons: 'Dasar Sistem (kurikulum 2017)', 'Masyarakat Etika Profesi (2016/2017)', 'Kecakapan Antar Personal 2016/2017', 'Organisasi dan Arsitektur Komputer 2016/2017', 'Struktur Data (2016/2017)', 'Pemrograman Web dan Internet (2016/2017)', 'Masyarakat Etika dan Profesi (2015/2016)', and 'Organisasi dan Arsitektur Komputer (2015/2016)'.

Clone IF Undip

Home > Courses > Mata Kuliah Wajib

Navigation

Home

Site news

Courses

Mata Kuliah Wajib

- DS
- mep1617
- PAC290
- OAK1617
- PAC212
- pwi2016
- MEPsesi2

Course categories: Mata Kuliah Wajib

- Dasar Sistem (kurikulum 2017)
- Masyarakat Etika Profesi (2016/2017)
- Kecakapan Antar Personal 2016/2017
- Organisasi dan Arsitektur Komputer 2016/2017
- Struktur Data (2016/2017)
- Pemrograman Web dan Internet (2016/2017)
- Masyarakat Etika dan Profesi (2015/2016)
- Organisasi dan Arsitektur Komputer (2015/2016)

PERTANYAAN



Lanjut Materi pertemuan I