|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **UNIVERSITAS BUNG HATTA**  **FAKULTAS KEGURUAN**  **DAN ILMU PENDIDIKAN**  **PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER** | | | | | | |
| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)** | | | | | | | |
| **Nama Mata Kuliah** | | | **Kode**  **Mata Kuliah** | **Bobot (sks)** | | **Semester** | **Tgl Penyusunan** |
| **Teknologi Komunikasi dan Informasi** | | | PUB0202 | 2 (dua) sks | | 3 (Tiga) | 25 Desember 2021 |
| **Otorisasi** | | | **Nama Koordinator Pengembang RPS** | | **Koordinator Bidang Keahlian (Jika Ada)** | **Koor PRODI** | |
| Asyrafil Huda | | Ade Fitri Rahmadani, S.Pd.,M.Pd.T | Ashabul Khairi, S.T.,M.Kom | |
| **Capaian Pembelajaran (CP)** | **CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) yang Dibebankan pada Mata Kuliah** | | | | | | |
| S4  P2 KU1 | Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa  Prinsip dan teknik berkomunikasi menggunakan media cetak, audio, audio visual, online, dan luar ruang  Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku | | | | | |
| **CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)** | | | | | | |
| CPMK1 | Memahami pentingnya mengetahui sejarah dan perkembangan media teknologi komunikasi dan informasi | | | | | |
| CPMK2 | Memahami sejarah dan perkembangan teknologi Koran | | | | | |
| CPMK3 | Memahami sejarah dan perkembangan teknologi Majalah dan Tabloid | | | | | |
| CPMK4 | Memahami sejarah dan perkembangan teknologi Radio dan Rekaman Suara | | | | | |
| CPMK5 | Memahami sejarah dan perkembangan teknologi Televisi | | | | | |
| CPMK6 | Memahami sejarah dan perkembangan teknologi Internet | | | | | |
| CPMK7 | Memahami dan mengaplikasikan Literasi Digital | | | | | |
| **Deskripsi Mata Kuliah** | MK Teknologi Komunikasi dan Informasi adalah mata kuliah penciri jurusan penerbitan yang memberikan materi mengenai perkembangan teknologi komunikasi dan informasi khususnya media massa yakni koran, tabloid, majalah, radio, rekaman  suara, televisi hingga internet termasuk di dalamnya kemampuan literasi (melek) digital | | | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Bahan Kajian / Materi Pembelajaran** | 1. Pengertian Teknologi Komunikasi dan Informasi berdasarkan Umbrella Perspective (Sistem Ekopol, Infrastruktur, Kepemilikan Media, Adaptasi Teknologi Pengguna) 2. Deterministik Teknologi, Difusi Inovasi Teknologi, dan Uses and Gratification 3. Sejarah dan Perkembangan Koran 4. Sejarah dan Perkembangan Tabloid dan Majalah 5. Sejarah dan Perkembangan Radio dan Rekaman Suara 6. Sejarah dan Perkembangan Televisi 7. Pengertian dan Konsep Literasi Digital | | |
| **Daftar Referensi** | **Utama:** |  | |
| 1. Straubhaar, J; Robert LaRose; Lucinda Davenport. (2014). *Media Now: Understanding Media, Culture, and Technology*. 9th Edition. Boston: Cengage Learning 2. Grant, E, A; Jennifer H. Meadows. (2006). Communication Technology Update. 10th Edition. Burlington: Focal Press | | |
| **Pendukung** |  | |
| 1. Ibrahim, S, I; Yosal Iriantara. (2017). Komunikasi yang Mengubah Dunia. Revolusi dari Aksara hingga Media Sosial. Bandung: Simbiosa Rekatama Media | | |
| **Media Pembelajaran** | **Perangkat lunak:** | | **Perangkat keras :** |
| Powerpoint | | Notebook & LCD Projector |
| **Kriteria, Indikator dan Bobot Penilaian** | Tugas (40%)   1. Presentasi Kelompok mengenai sejarah dan perkembangan teknologi media massa 2. Membuat infografis kepemilikan media di Indonesia 3. Membuat videografis contoh kasus perbandingan penggunaan media era 90-an dan millenial 4. Kuis mengenai konsep dan teori yang terkait teknologi komunikasi dan informasi (*Agenda Setting, Social Construction of Reality by Media, Social Learning Theory, Cultivation, Uses and Gratification*)   UTS (20%)  Mahasiswa mampu menjelaskan kembali pengertian teknologi komunikasi dan informasi serta sejarah dan perkembangan dari koran, tabloid, dan majalah  UAS (40%)  Mahasiswa mampu menjelaskan kembali pengertian teknologi komunikasi dan informasi serta sejarah dan perkembangan radio, rekaman suara, dan televisi; serta membuat karya akhir berupa kampanye literasi digital | | |
| **Nama Dosen Pengampu** | Ade Fitri Rahmadani, S.Pd.,M.Pd.T | | |
| **Matakuliah prasyarat**  **(Jika ada)** | Tidak ada | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Minggu Ke-** | **Kemampuan akhir yg direncanakan** | **Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)** | **Metode Pembelajaran** | **Waktu** | **Pengalaman Belajar Mahasiswa** | **Penilaian** | | |
| **Kriteria** | **Indikator** | **Bobot**  **Penilaian(%)** |
| **(1)** | **(2)** | **(3)** | **(4)** | **(5)** | **(6)** | **(7)** | **(8)** | **(9)** |
| 1, 2 | Mampu memahami pentingnya mengetahui sejarah dan perkembangan media teknologi komunikasi dan informasi | * Definisi teknologi komunikasi dan informasi * Elemen teknologi komunikasi dan informasi * Umbrella Perspective dalam membahas perkembangan teknologi komunikasi dan informasi | * Bentuk: Kuliah * Metode: Diskusi | **TM:**  2 jp x  50”  **TT:**  6 jp x  50” | * Membaca dan mendiskusikan definisi dan elemen teknologi komunikasi informasi |  |  |  |
| 3 | Mampu memahami teori yang berkaitan dengan penggunaan media dan teknologi komunikasi dan informasi | * Deterministik teknologi * Difusi inovasi | * Bentuk: Kuliah * Metode: * Diskusi | **TM:**  1 jp x  50”  **TT:**  3 jp x  50” | * Mendiskusikan contoh kasus deterministik teknologi dan difusi inovasi | **Kriteria**: Penilaian tugas mandiri **Bentuk**: Portofolio tugas mandiri  mahasiswa | * Kreativitas dan kerapihan mencari sumber referensi presentasi | **5%** |
| 4, 5 | Mampu memahami sejarah dan perkembangan teknologi Koran | * Sejarah Koran di Dunia * Sejarah Koran di Indonesia * Karakteristik media (iklan) koran * Konvergensi Koran dan Internet * Agenda Setting | * Bentuk: Kuliah * Metode: Drill | **TM:**  2 jp x  50”  **TT:**  6 jp x  50” | * Menyajikan dan mendiskusikan sejarah koran di Dunia dan Indonesia * Menjelaskan karakteristik media (iklan) koran * Menjelaskan konvergensi koran   dan internet | **Kriteria**: Penilaian tugas kelompok **Bentuk**: Portofolio tugas kelompok mahasiswa | * Kreativitas dan kerapihan mencari sumber referensi presentasi * Kreativitas dan kerapihan menyusun infografis | **5%** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  | * Membuat   infografis kepemilikan media |  |  |  |
| 6, 7 | Mampu Memahami sejarah dan perkembangan teknologi Majalah dan Tabloid | * Sejarah Majalah dan Tabloid di Dunia * Sejarah Majalah dan Tabloid di Indonesia * Karakteristik media (iklan) majalah dan tabloid * Konvergensi majalah dan tabloid * Social Construction of Reality by Media | * Bentuk: Kuliah * Metode: Drill | **TM:**  2 jp x  50”  **TT:**  6 jp x  50” | * Menyajikan dan mendiskusikan sejarah majalah dan tabloid di Dunia dan Indonesia * Menjelaskan karakteristik media (iklan) tabloid dan majalah * Menjelaskan konvergensi tabloid majalah dan internet * Mencari konten konstruksi gaya hidup di majalah   dan tabloid | **Kriteria**: Penilaian tugas kelompok **Bentuk**: Portofolio tugas kelompok mahasiswa | * Kreativitas dan kerapihan mencari sumber referensi presentasi * Kreativitas dan kerapihan menyusun tugas konten kasus konstruksi gaya hidup di majalah dan tabloid | 5**%** |
| 8 | Ujian Tengah Semester | | | | | | | 20% |
| 9, 10 | Mampu memahami sejarah dan perkembangan teknologi Radio dan Rekaman Suara | * Sejarah Radio dan Rekaman Suara di Dunia * Sejarah Radio dan Rekaman Suara di Indonesia * Karakteristik media (iklan) radio dan rekaman suara * Konvergensi radio dan rekaman suara (podcast) * Uses & Gratification | * Bentuk: Kuliah * Metode: Drill | **TM:**  2 jp x  50”  **TT:**  6 jp x  50” | * Menyajikan dan mendiskusikan sejarah radio dan rekaman suara di Dunia dan Indonesia * Menjelaskan karakteristik media (iklan) radio dan rekaman suara * Menjelaskan konvergensi radio dan rekaman suara   dan internet | **Kriteria**: Penilaian tugas kelompok **Bentuk**: Portofolio tugas kelompok mahasiswa | * Kreativitas dan kerapihan mencari sumber referensi presentasi * Kreativitas dan kerapihan menyusun tugas | **5%** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  | * Mencari konten podcast dan menjelaskan ciri-   cirinya |  |  |  |
| 11, 12 | Mampu Memahami sejarah dan perkembangan teknologi Televisi dan Film | * Sejarah TV dan Film di Dunia * Sejarah TV dan Film di Indonesia * Karakteristik media (iklan) TV dan Film * Konvergensi TV dan Film * Kultivasi | * Bentuk: Kuliah * Metode: Drill | **TM:**  2 jp x  50”  **TT:**  6 jp x  50” | * Menyajikan dan mendiskusikan sejarah TV dan Film di Dunia dan Indonesia * Menjelaskan karakteristik media (iklan) TV dan Film * Menjelaskan konvergensi tv dan film dan internet * Mencari jenis iklan   baru di TV | **Kriteria**: Penilaian tugas kelompok **Bentuk**: Portofolio tugas kelompok mahasiswa | * Kreativitas dan kerapihan mencari sumber referensi presentasi * Kreativitas dan kerapihan menyusun tugas vlog efek menonton TV (heavy viewers) | **5 %** |
| 13 | Mampu Memahami sejarah dan perkembangan teknologi Internet | * Sejarah Internet di Dunia * Sejarah Internet di Indonesia * Karakteristik media (iklan) internet * Social Learning Theory | * Bentuk: Kuliah * Metode: Drill | **TM:**  1 jp x  50”  **TT:**  3 jp x  50” | * Menyajikan dan mendiskusikan sejarah Internet di Dunia dan Indonesia * Menjelaskan karakteristik media (iklan) Internet * Mencari jenis iklan Internet | **Kriteria**: Penilaian tugas kelompok **Bentuk**: Portofolio tugas kelompok mahasiswa | * Kreativitas dan kerapihan mencari sumber referensi presentasi | **5 %** |
| 14, 15 | Mampu menjelaskan Pengertian dan Konsep Literasi Digital dan mengaplikasikannya | * Definisi literasi media * Definisi literasi digital * Elemen literasi media * Elemen literasi digital | * Bentuk: Kuliah * Metode: Drill | **TM:**  4 jp x  50”  **TT:**  4 jp x  50” | * Membaca dan mendiskusikan definisi literasi media dan digital * Menjelaskan elemen literasi media dan digital * Menjelaskan   dampak media | **Kriteria**: Penilaian tugas kelompok **Bentuk**: Portofolio tugas kelompok mahasiswa | * Ketepatan waktu mengumpulkan tugas kampanye literasi digital (hoax, cyberbullying, privacy, sexting, excessive use of internet, pornography, dll) |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | * Dampak media teknologi komunikasi dan informasi * Audiens Pasif vs Audiens Aktif |  |  | teknologi komunikasi dan informasi dalam kehidupan sosial   * Membuat konsep   kampanye literasi digital |  |  |  |
| 16 | Ujian Akhir Semester | | | | | | | 20 + 20% |

**Catatan**:

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, pengetahuan, ketrampilan umum, dan ketrampilan khusus.
3. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. Kreteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
6. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.

**MATERI**

1. **Pengertian**

Secara umum pengertian teknologi Informasi adalah suatu studi perancangan, implementasi, pengembangan, dukungan atau manajemen sistem informasi berbasis komputer, khususnya perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Menurut ITTA (Information Technology Association of America), Pengertian Teknologi Informasi adalah suatu studi, perancangan, implementasi, pengembangan, dukungan atau manajemen sistem informasi berbasis komputer, terkhususnya pada aplikasi perangkat keras dan perangkat lunak komputer. Teknologi informasi memanfaatkan komputer elektronik dan perangkat lunak komputer untuk mengubah, menyimpan, memproses, melindungi, mentransmisikan dan memperoleh informasi secara aman.

Teknologi informasi tidak hanya penting sebagai alat komunikasi (baca: Pengertian Komunikasi) via elektronik saja, melainkan merupakan perangkat penting yang seharusnya dimiliki dalam bisnis sebagai sarana untuk berkoordinasi dan pengarsipan dokumen-dokumen penting. Teknologi Informasi diterapkan guna untuk pengelolaan informasi yang pada saat ini menjadi salah satu bagian penting karena meningkatnya kompleksitas dari tugas manajemen, pengaruh ekonomi internasional (globalisasi), perlunya waktu tanggap (response time) yang lebih cepat, tekanan akibat dari persaingan bisnis.

1. **Fungsi Teknologi Informasi**

Tentunya adanya teknologi informasi memiliki fungsi penting. Tidak mungkin bahwa dengan adanya teknologi informasi tidak berpengaruh penting dalam kehidupan. Setidaknya terdapat enam fungsi teknologi informasi yaitu Menangkap (Capture), Menyimpan (Storage), Mengolah (Processing), Transmisi (Transmission), Mencari Kembali (Retrieval), Menghasilkan (Generating). Berikut ini terdapat penjabaran dari keenam fungsi teknologi informasi adalah :

* Menangkap (Capture)

Menangkap disini dapat diartikan sebagai menginput. Misalnya, menerima inputan dari mic, keyboard, scanner, dan lain sebagainya. Fitur Capturing mungkin juga sudah tidak asing ketika Anda memakainya untuk menyimpan informasi tertentu.

* Fungsi Teknologi Informasi sebagai Pengolah (Processing)

Fungsi teknologi informasi ini mengkompilasikan catatan rinci aktivitas, misalnya menerima input dari keyboard, scanner, mic dan sebagainya. Dengan adanya Processing Anda akan lebih mudah mengolah file maupun data Anda.

* Mengolah atau memproses data masukan yang diterima untuk menjadi informasi.

Pengolahan atau pemrosesan data dapat berupa konversi (pengubahan data ke bentuk lain), analisis (analisis kondisi), perhitungan (kalkulasi), sintesis (penggabungan) segala bentuk data dan informasi. Dengan Adanya Fungsi ini pasti akan lebih memudahkan User

* Fungsi Teknologi Informasi sebagai Menghasilkan (Generating)

Fungsi generating adalah dimana teknologi berperan sebagai alat untuk mengorganisasikan suatu informasi ke dalam sebuah bentuk yang lebih terarah dan mudah dipahami. Contoh sederhananya adalah grafik dan table.

* Fungsi Teknologi Informasi sebagai Penyimpan (storage)

Fungsi teknologi informasi ini merekam atau menyimpan data dan informasi dalam suatu media yang dapat digunakan untuk keperluan lainnya. Misalnya saja disimpan ke harddisk, tape, disket, CD (compact disc) dan sebagainya.

* Fungsi Teknologi Informasi sebagai Pencari Kembali (Retrieval)

Fungsi teknologi informasi ini menelusuri, mendapatkan kembali informasi atau menyalin data dan informasi yang sudah tersimpan, misalnya mencari supplier yang sudah lunas dan sebagainya. Adakalanya data yang tersimpan sulit untuk ditemukan karena terlalu penuh dengan adanya fungsi ini dapat memudahkan user serta menghemat waktu juga.

* Fungsi Teknologi Informasi sebagai Transmisi (Transmission)

Fungsi teknologi informasi ini mengirim data dan informasi dari suatu lokasi lain melalui jaringan komputer. Misalnya saja mengirimkan data penjualan dari user A ke user lainnya. Sehingga kita tidak perlu menyalin satu persatu cukup dengan saling sharing saja.

1. **Tujuan Teknologi Informasi**

Tujuan Teknologi Informasi adalah untuk memecahkan suatu masalah, membuka kreativitas, meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam melakukan pekerjaan. Jadi dapat dikatakan karena dibutuhkannya pemecahan masalah, membuka kreativitas dan efisiensi manusia dalam melakukan pekerjaan, menjadi penyebab atau acuan diciptakannya teknologi informasi. Dengan adanya teknologi informasi membuat pekerjaan manusia menjadi lebih mudah dan efisien. Dengan kata lain, karena sangat solusi, kreativitas, efektivitas dan efisiensi dibutuhkan dalam sebuah sistem kerja maka teknologi informasi ini kemudian diciptakan.

1. **Manfaat Teknologi Informasi**

Manfaat teknologi informasi dalam aktivitas sehari-hari sangat penting. Manfaat ini bisa digunakan sebagai penunjang kehidupan yang lebih baik dikarenakan ada teknologi informasi yang bisa membantu aktivitas menjadi lebih efektif dan efisien. Manfaat ini dapat digolongkan berdasarkan kebutuhannya seperti :

* **Untuk Pendidikan**

Dengan adanya teknologi informasi di dunia pendidikan terutama komputer, membuat siswa lebih efektif dalam belajar. Komputer adalah sarana yang memudahkan dalam menumbuhkan kreativitas siswa Sekaligus sumber informasi.

* **Untuk Industri dan Manufaktur**

Teknologi informasi dapat membantu membuat rancangan desain sebuah produk yang akan dikeluarkan pada industri serta bisa mengontrol mesin produksi dengan ketepatan yang baik. Apalagi seperti yang kita ketahui industri membutuhkan hal yang cepat untuk produksi dalam jumlah besar.

* **Untuk Bisnis dan Perbankan**

Dengan teknologi informasi bisa membantu dalam transaksi, menyimpan berkas dengan lebih aman dan sistem perbankan yang lebih maju. Serta akses nya dapat dikontrol dengan mudah cukup dengan teknologi saja.

* **Untuk Militer**

Dengan teknologi informasi yang maju, bisa dimanfaatkan untuk navigasi pada kapal selam, mengendalikan pesawat luar angkasa dengan kemudi atau tanpa kemudi. Dengan adanya teknologi Militer juga dapat membuat suatu akses ketika berada dikeadaan genting.

* **Untuk Teknik dan Pengetahuan**

Teknologi informasi bisa digunakan dalam mempelajari struktur tanah, angin dan juga cuaca. Dan bisa membantu dalam menghitung. Saat ini akses ilmu pengetahuan pun bertebaran dimana-mana dan dapat di akses dengan mudah cukup dengan jaringan internet. Begitupun dalam bidang Teknik dan proyek-proyek tertentu.

* **Untuk Kedokteran**

Bisa dimanfaatkan dalam mendiagnosa suatu penyakit dan mengambil gambar semua organ tubuh dengan komputer. Bahkan teknologi merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dengan bidang kedokteran saat ini seperti: scan, Radiologi, maupun Usg.

* **Untuk Pemerintahan**

Teknologi informasi dapat diaplikasikan dalam mengolah suatu data dan informasi yang ditujukan kepada masyarakat. Bisa meningkatkan hubungan antara pemerintah dan masyarakatnya. Sehingga apa yang terjadi di suatu daerah tertentu dapat diketahui dengan cepat menggunakan teknologi.

* **Untuk Hiburan dan Permainan**

Teknologi komputer bisa digunakan untuk membuat animasi, periklanan, desain grafis dan juga audiovisual supaya menjadi lebih baik dan menarik. Bahkan Kini banyak programer-programer tertentu sekaligus menciptakan lapangan pekerjaan baginya.

* **Untuk Bidang Kriminal**

Teknologi bisa membuat mudah aparat dalam menyelesaikan permasalahan, bisa dengan mudah terdeteksinya pelanggaran demi pelanggaran lalu lintas dan sidik jari. Bahakn untuk kejahatan sekelas cyberCrime sekalipun dapat dengan mudah dilacak lewat teknologi.

**Soal Pilihan Ganda**

1. Yang termasuk sarana komunikasi tradisional adalah ...
   1. Internet
   2. Televisi
   3. Email
   4. Kentongan
   5. televisi
2. Berikut ini adalah media yang digunakan untuk menulis naskah-naskah kuno, kecuali ...
   1. Daun lontar
   2. Lempengan batu
   3. Kertas
   4. Rotan
   5. Kulit kayu
3. Berikut adalah media komunikasi modern yang paling populer di seluruh dunia, kecuali ...
   1. Televisi
   2. Telepon
   3. Radio
   4. Lontar
   5. Koran
4. Ilmuwan yang menciptakan telepon adalah ...
   1. Alexander Graham Bell
   2. Alexander Bain
   3. Paul Nipkow
   4. Timothy Berners Lee
   5. Samuel Finley Breese Morse
5. Media komunikasi dan informasi yang berawal dari diciptakannya jaringan komputer adalah ...
   1. Televisi
   2. Telepon seluler
   3. Internet
   4. Radio
   5. Telegraf
6. Ilmuwan yang menemukan telegraf adalah ...
   1. Alexander Graham Bell
   2. Timothy Berners Lee
   3. John Napier
   4. Johan Carolus
   5. Samuel Finley Breese Morse
7. Simpul-simpul pada tali yang digunakan sebagai lambang bilangan oleh suku Indian Inka adalah ...
   1. Napier’s Bone
   2. Kuipu
   3. Sempoa
   4. Pascaline
   5. Kalkulator
8. Berikut ini yang termasuk komputer generasi pertama adalah ...
   1. UNIVAC II
   2. Larc
   3. Apple II
   4. PDP-11
   5. UNIVAC 1107
9. Berikut ini yang merupakan ciri dari komputer generasi kedua adalah ...
   1. Penggunaan Large Scale Integration (LSI)
   2. Penggunaan Very Large Scale Integration (VLSI)
   3. Penggunaan Integrated Circuit (IC)
   4. Penggunaan tube vacuum dan silinder magetik
   5. Penggunaan transistor
10. Berikut ini contoh komputer generasi keempat, kecuali ...
    1. IBM PC/486
    2. IBM 1600
    3. Pentium
    4. IBM 370
    5. Apple II
11. IBM memperkenalkan *personal computer* pada masa ...
    1. Komputer generasi pertama
    2. Komputer generasi kedua
    3. Komputer generasi ketiga
    4. Komputer generasi keempat
    5. Komputer generasi kelima
12. Komponen yang digunakan pada komputer generasi kelima adalah ...
    1. IC
    2. LSI
    3. VLSI
    4. Tube vacuum
    5. Transistor
13. Yang termasuk komputer generasi ketiga adalah ...
    1. UNIVAC 9000
    2. Pentium II
    3. Apple II
    4. Eniac
    5. Anthlon
14. Istilah yang digunakan untuk komputer yang dapat digenggam adalah ...
    1. Laptop
    2. Palmtop
    3. Tablet PC
    4. PC
    5. Handphone
15. Bahasa pemrograman yang mulai digunakan pada komputer generasi kedua adalah ...
    1. Delphi
    2. HTML
    3. C++
    4. Cobol
    5. Java
16. Berikut ini merupakan media komunikasi modern, kecuali ...
    1. Handphone
    2. Koran
    3. Prasasti
    4. Internet
    5. Televisi
17. Sejarah perkembangan komputer berawal dari dikenalnya suatu alat hitung sederhana yang disebut ...
    1. Abacus
    2. Napier’s Bone
    3. Slide rule
    4. Kalkulator
    5. Analytical engine
18. Berikut ini merupakan keuntungan yang diperoleh dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), kecuali ...
    1. Mempermudah komunikasi
    2. Membuka lahan pekerjaan baru
    3. Kemudahan memperoleh informasi
    4. Mempercepat perolehan informasi
    5. Mendorong tindakan yang konsumtif
19. Dalam dunia pendidikan, TIK telah mendatangkan manfaat bagi kemajuan pendidikan di Indonesia, yaitu ...
    1. Memperluas lapangan kerja
    2. Pelayanan kesehatan jarak jauh
    3. Pembelajaran jarak jauh
    4. Mendorong tumbuhnya proses demokrasi
    5. Membuka peluang bisnis baru
20. Munculnya perdagangan maupun bisnis berbasis internet dewasa ini merupakan dampak positif dari kegiatan ...
    1. E-learning
    2. E-commerce
    3. E-government
    4. E-mail
    5. E-letter
21. Keuntungan penggunaan TIK dalam pemerintahan antara lain ...
    1. Memperluas perjudian
    2. Munculnya pencurian nomor kartu kredit
    3. Penyebaran karya pornografi
    4. Meningkatkan layanan publik
    5. Membuka peluang bisnis baru
22. Istilah yang tepat untuk menyebut surat elektronik dalam teknologi internet adalah ...
    1. E-commerce
    2. E-learning
    3. E-letter
    4. E-government
    5. E-mail
23. Berikut ini merupakan dampak negatif yang ditimbulkan dari TIK, kecuali ...
    1. Menunjang pertanian
    2. Mempermudah penyebaran karya pornografi
    3. Mempermudah masuknya budaya asing yang negatif
    4. Mendorongmunculnya kejahatan jenis baru
    5. Memperluas perjudian
24. Yang tidak termasuk peralatan teknologi informasi dan komunikasi yaitu ...
    1. Radio
    2. Televisi
    3. Wireless
    4. Internet
    5. Profit
25. Berikut ini merupakan contoh kejahatan jenis baru yang muncul setelah adanya internet, kecuali ...
    1. Penyebaran virus komputer
    2. Mendorong tindakan konsumtif
    3. Pencurian nomor kartu kredit
    4. Mengacaukan trafik jaringan
    5. Pencurian informasi rahasia
26. Salah satu keuntungan yang diperoleh dari penggunaan TIK dalam bidang politik yaitu ...
    1. Mencegah tindakan konsumtif
    2. Membuka peluang bisnis baru
    3. Mencegah penyebaran virus
    4. Mendorong tumbuhnya demokrasi
    5. Menciptakan lapangan kerja
27. Keuntungan berikut merupakan hasil yang diperoleh dari pengunaan TIK dalam bidang pertanian, kecuali ...
    1. Meningkatkan hasil pertanian
    2. Meningkatkan kemampuan petani dalam bercocok tanam
    3. Mencegah penyebaran virus melalui e-mail
    4. Meningkatkan pemahaman petani tentang hama
    5. Memudahkan petani dalam memasarkan hasil pertanian
28. Pesan yang ada pada layar monitor sebelum mematikan komputer pada sistem operasi windows 98 adalah ...
    1. Its now oke to shut down your computer
    2. Its now safe to turn on your computer
    3. Its now shut down your computer
    4. Its now your computer safe to shut down
    5. Its now safe to turn off your computer
29. Pilihan yang ada pada layar monitor untuk menonaktifkan komputer adalah ...
    1. Close
    2. Shut down
    3. Turn on
    4. Open
    5. Closing
30. Pada saat menggunakan komputer, posisi siku dan lutut sebaiknya masing-masing membentuk sudut ...
    1. 45
    2. 60
    3. 90
    4. 180
    5. 360