|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **POLITEKNIK POS INDONESIA (POLTEKPOS)**  **PROGRAM STUDI**  **D3 MANAJEMEN BISNIS** | | | | | |
| **RENCANA TUGAS MAHASISWA** | | | | | | |
| **MATA KULIAH** | | **APLIKASI KOMPUTER** | | | | |
| **KODE** | |  | **SKS** | **2** | **SEMESTER** | **1** |
| **TUGAS KE-** | | **1** | | | | |

|  |
| --- |
| **BENTUK TUGAS** |
| Tugas Tertulis pada kertas folio bergaris |
| **TUJUAN TUGAS** |
| Tujuan dari tugas mahasiswa ini agar dapat mencapai CP MK 1&2 |
| **DESKRIPSI TUGAS** |
| Merangkum dari beberapa sumber baik website, buku atau jurnal dengan materi mengenai:   1. **Sejarah Komputer:**   Sejarah komputer berawal dari abad ke-19, ketika Charles Babbage mencoba untuk mendesain komputer mekanik yang bernama Mesin Analitikal. Desain ini menjadi basis kerangka desain komputer sekarang.  Secara garis besar, pengembangan komputer terbagi dalam empat generasi:   1. Generasi pertama dimulai ketika komputer digunakan dalam akademi dan militer, seperti Komputer Atanasoff-Berry dibuat pada tahun 1937 untuk menyelesaikan sistem persamaan linear dan komputer Colossus untuk memecahkan kode rahasia Jerman Nazi. Kemudian, ENIAC yang dibangun pada tahun 1946 menjadi komputer pertama untuk tujuan umum. Ketika komputernya dinyalakan untuk pertama kali, Philadelphia mengalami mati listrik. Komputer generasi ini menggunakan tabung vakum untuk menyimpan data dan ukurannya memakan satu ruangan. 2. Generasi kedua dimulai ketika transistor menggatikan tabung vakum. UNIVAC diperkenalkan ke publik tahun 1951 untuk penggunaan komersial. Kemudian, pada tahun 1953, IBM memulai bisnis komputernya dengan merilis IBM 650 dan IBM 700. Berbagai bahasa pemrograman mulai dikembangkan dan komputer mulai memiliki memori dan sistem operasi. 3. Generasi ketiga dimulai ketika teknologi transistor meningkat menjadi sirkuit terpadu. Komputer mini adalah inovasi yang signifikan dalam generasi ini dan mempengaruhi generasi komputer selanjutnya. NASA menggunakan komputer generasi ini untuk melancarkan Program Apollo, seperti Komputer Bimbingan Apollo untuk mempermudah kendali Apollo Command/Service Module. Digital Equipment Corporation menjadi perusahaan komputer nomor dua di belakang IBM dengan komputer PDP dan VAX-nya. Komputer ini membawa ke pengembangan sistem operasi yang berpengaruh, Unix. 4. Generasi keempat dimulai pada dasawarsa 1970-an ketika penemuan MOSFET dan integrasi berskala besar selanjutnya membawa ke pengembangan mikroprosesor di awal 1970-an. komputer pribadi yang semakin kecil berkat mikroprosesor mulai berkembang, dimulai dari komputer rumahan dan komputer meja. Teknologi selanjutnya adalah laptop dan ponsel cerdas yang sangat fenomenal, membawa berbagai perusahaan teknologi ke dalam perang paten atas ponsel cerdas. 5. **Pengenalan hardware:**   Apa itu hardware?  Hardware adalah semua jenis komponen pada komputer yang memiliki bentuk fisik, bisa dilihat, dan dirasakan. Jadi, dapat dikatakan pengertian hardware adalah alat fisik komputer yang gunanya untuk melakukan beberapa proses seperti input, output, dan proses.  Fungsi hardware  Utamanya, fungsi hardware adalah untuk memudahkan pengguna komputer dengan seperangkat alat komputer yang bekerja secara baik. Namun, jika dijabarkan ada beberapa fungsi hardware secara spesifik, yaitu:   1. Memberi output   Fungsi hardware yang pertama adalah untuk memberikan output kepada user setelah proses pengolahan input dilakukan.   1. Menerima input   Fungsi hardware selanjutnya adalah menerima input. Selain memberikan output, hardware juga menerima input yang dikirimkan oleh user.   1. Menyimpan informasi dan data   Hardware adalah perangkat keras di mana mempunyai fungsi untuk menyimpan data output. Biasanya output tersebut akan disimpan dalam perangkat penyimpanan komputer.   1. Mengolah informasi dan data   Selanjutnya, fungsi hardware adalah untuk mengolah data yang kemudian menjadi informasi baru yang berguna agar dapat dipahami oleh manusia.  Jenis-jenis hardware  Ada macam-macam hardware beserta contohnya yang perlu kamu ketahui, Sob. Ini penjelasannya.   1. Hardware output   Hardware output adalah perangkat yang berfungsi untuk menghasilkan informasi baru atau data yang berguna sehingga dapat dimengerti oleh user. Informasi baru tersebut dikeluarkan melalui perangkat lain, seperti:   1. Monitor   Monitor mempunyai fungsi menampilkan informasi yang sudah diproses. Dengan begitu, pengguna dapat melihat informasi tersebut.   1. Printer   Printer adalah hardware yang berfungsi mencetak informasi atau data ke dalam kertas berupa tulisan atau gambar.   1. Speaker   Speaker adalah hardware yang berfungsi mengubah gelombang listrik menjadi gelombang audio dengan cara menggetarkan komponennya yang berbentuk selaput.   1. Hardware input   Hardware input adalah perangkat masukan yang berperan memasukkan data berupa gambar, teks, video, dan audio ke dalam komputer.  Berikut beberapa contoh hardware input:   1. Mouse   Mouse berfungsi untuk menggerakkan kursor. Selain itu, mouse juga dapat menjalankan perintah praktis dan cepat. Umumnya mouse terdiri dari tiga tombol, dimana dua tombol klik di kiri dan kanan lalu satu tombol scroll di tengah.   1. Keyboard   Keyboard adalah unit yang cukup penting dalam pengolahan data dengan komputer. Adapun fungsinya ialah memasukkan huruf, angka, dan simbol sebagai media bagi user untuk melakukan perintah yang diperlukan.   1. Scanner   Contoh hardware output ini berfungsi untuk menggandakan atau menyalin gambar dan teks kemudian menyimpannya ke dalam memori komputer.   1. Hardware process   Hardware process atau proses hardware adalah perangkat yang berguna untuk memproses data dan mengolahnya pada komputer. Perangkat ini bisa disebut sebagai otak komputer karena melakukan proses penting terhadap data yang diinputkan. Beberapa contoh hardware process adalah:   1. CPU   CPU adalah perangkat yang berguna untuk mengontrol seluruh proses pada komputer, baik itu instruksi, pengelolaan, hingga menghasilkan output yang diinginkan.   1. VGA   Perangkat ini memiliki fungsi untuk mengolah dan memproses data grafis. Nantinya, output bisa ditampilkan pada layar monitor komputer.   1. RAM   RAM adalah jenis hardware yang dapat menentukan kecepatan akses dalam sebuah komputer.   1. Storage device   Sesuai namanya, storage device berarti perangkat penyimpanan. Ini merupakan bagian dari hardware dimana fungsinya adalah menyimpan data komputer. Beberapa hardware yang termasuk ke dalam jenis ini antara lain:   1. Hard disk   Hard disk atau juga biasa disebut dengan HDD adalah perangkat keras komputer yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data sekunder. Harddisk bisa terpasang di dalam maupun luar perangkat.   1. Flash disk   Flash disk adalah perangkat keras penyimpanan data yang konektornya berupa USB. Konektor ini akan memudahkan perangkat terhubung ke komputer maupun media lainnya. Flash disk dapat kamu gunakan untuk memindahkan suatu data dari satu komputer ke komputer lainnya.   1. Optical disk   Optical disk merupakan media penyimpanan yang bisa dibaca maupun ditulis oleh cahaya laser, dimana bentuk umumnya adalah berupa CD atau DVD.   1. **Software Computer**   Pengertian software sering kali dipahami sebagai pengontrol atau penggerak perangkat keras, atau yang biasa disebut dengan hardware. Pengertian software dalam hal ini berguna sebagai penafsir setiap perintah software lain ke dalam bahasa mesin, dan mengidentifikasi program sehingga mampu diterima oleh hardware.  Jenis-Jenis Software  Selain pengertian software, kamu juga perlu mengenali jenis-jenisnya. Jenis-jenis software atau perangkat lunak komputer dibagi menjadi 4 jenis menurut fungsinya. Sebagai program yang berisi instruksi yang akan menjalankan perintah untuk melakukan pengolahan data, berikut jenis-jenis software yang perlu kamu ketahui:   * 1. Sistem Operasi. Sistem operasi atau operating sistem (OS) adalah software atau perangkat lunak yang berfungsi untuk mengendalikan semua komponen yang terdapat pada mesin komputer. Contoh sistem operasi adalah Windows, sebagai sistem operasi yang umum digunakan.   2. Software Aplikasi. Software aplikasi adalah suatu program yang ditulis dengan bahasa pemrograman tertentu untuk diterapkan pada bidang tertentu. Contoh program aplikasi yang sering digunakan pada komputer yaitu Microsoft Office hingga Adobe Photoshop.   3. Software Pembantu. Software bantu adalah suatu program untuk membantu sistem operasi. Contoh dari jenis software satu ini adalah perangkat lunak keamanan, seperti AVAST Antivirus, Kaspersky, hingga Smadav. Fungsinya untuk melindungi komputer dari berbagai macam serangan program perusak seperti malware, spyware, adware, trojan dan lain sebagainya.   4. Software atau Program Perusak. Software atau program perusak ini mungkin lebih terkenal dengan sebutan malware. Malware adalah program komputer yang diciptakan dengan maksud dan tujuan utama mencari kelemahan software. Umumnya Malware diciptakan untuk membobol atau merusak suatu software atau sistem operasi. Contohnya adalah virus, progam yang memiliki kemampuan untuk menggandakan diri, memanipulasi data, menginveksi, serta mengubah dan merusak progam lain. |
| **METODE PENGERJAAN TUGAS** |
| Dikerjakan pada kertas folio bergaris dengan minimal 4 lembar full dan dikumpulkan pada hari itu juga. |
| **BENTUK DAN FORMAT LUARAN** |
| CP MK 1 Mengetahui sejarah komputer  CP MK 2 Memahami komponen yang ada di komputer desktop maupun laptop |
| **INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN** |
| CP MK 1 Mengetahui sejarah komputer  CP MK 2 Memahami komponen yang ada di komputer desktop maupun laptop  Dapat memenuhi CP MK nilai 5% |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Logo  Description automatically generated** | **POLITEKNIK POS INDONESIA (POLTEKPOS)**  **PROGRAM STUDI**  **D3 MANAJEMEN BISNIS** | | | | | |
| **RENCANA TUGAS MAHASISWA** | | | | | | |
| **MATA KULIAH** | | **APLIKASI KOMPUTER** | | | | |
| **KODE** | |  | **SKS** | **2** | **SEMESTER** | **1** |
| **TUGAS KE-** | | **2** | | | | |

|  |
| --- |
| **BENTUK TUGAS** |
| Tugas Praktek menggunakan MS Word |
| **TUJUAN TUGAS** |
| Tujuan dari tugas mahasiswa ini agar dapat mencapai CP MK 3,4&5 |
| **DESKRIPSI TUGAS** |
| Membuat laporan format Tugas Akhir dengan menggunakan fitur otomatisasi seperti daftar gambar, daftar isi, daftar Pustakadan daftar isi. Selain menggunakan fitur otomatisasi penilaian berupa penulisan yang rapih sesuai dengan pedoman tugas akhir, tidak banyak kesalahan ketik, dll |
| **METODE PENGERJAAN TUGAS** |
| Dikerjakan menggunakan MS Word di Lab Kom kampus pada sesi ke 6 dan dikumpulkan saat jam pelajaran selesai. |
| **BENTUK DAN FORMAT LUARAN** |
| CP MK 3 Mahasiswa mampu memahami tools yang ada di MS Word  CP MK 4 Mampu menyusun dan membuat laporan yang rapih  CP MK 5 Menggunakan fitur-fitur otomatisasi pada MS Word dalam pembuatan daftar tabel, daftar gambar, daftar pustaka, dan daftar isi |
| **INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN** |
| CP MK 3 Mahasiswa mampu memahami tools yang ada di MS Word  CP MK 4 Mampu menyusun dan membuat laporan yang rapih  CP MK 5 Menggunakan fitur-fitur otomatisasi pada MS Word dalam pembuatan daftar tabel, daftar gambar, daftar pustaka, dan daftar isi  Dapat memenuhi CP MK nilai 5% |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Logo  Description automatically generated** | **POLITEKNIK POS INDONESIA (POLTEKPOS)**  **PROGRAM STUDI**  **D3 MANAJEMEN BISNIS** | | | | | |
| **RENCANA TUGAS MAHASISWA** | | | | | | |
| **MATA KULIAH** | | **APLIKASI KOMPUTER** | | | | |
| **KODE** | |  | **SKS** | **2** | **SEMESTER** | **1** |
| **TUGAS KE-** | | **3** | | | | |

|  |
| --- |
| **BENTUK TUGAS** |
| Tugas Praktek |
| **TUJUAN TUGAS** |
| Tujuan dari tugas mahasiswa ini agar dapat mencapai CP MK 6&7 |
| **DESKRIPSI TUGAS** |
| Membuat laporan keuangan dengan beberapa contoh perusahaan. Pengerjaan tugas harus menggunakan rumus-rumus yang ada di MS Excel tidak boleh di ketik manual |
| **METODE PENGERJAAN TUGAS** |
| Dikerjakan menggunakan MS Excel di Lab Kom kampus pada sesi ke 12 dan dikumpulkan saat jam pelajaran selesai. |
| **BENTUK DAN FORMAT LUARAN** |
| CP MK 6 Mahasiswa mampu memahami tools yang ada di MS Excel  CP MK7 Memahami cara penggunaan rumus-rumus yang ada pada MS Excel seperti IF, Vlookup-Hlookup, MailMerge dan rumus-rumus lainnya |
| **INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN** |
| CP MK 6 Mahasiswa mampu memahami tools yang ada di MS Excel  CP MK7 Memahami cara penggunaan rumus-rumus yang ada pada MS Excel seperti IF, Vlookup-Hlookup, MailMerge dan rumus-rumus lainnya  Dapat memenuhi CP MK nilai 5% |
|  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Logo  Description automatically generated** | **POLITEKNIK POS INDONESIA (POLTEKPOS)**  **PROGRAM STUDI**  **D3 MANAJEMEN BISNIS** | | | | | |
| **RENCANA TUGAS MAHASISWA** | | | | | | |
| **MATA KULIAH** | | **APLIKASI KOMPUTER** | | | | |
| **KODE** | |  | **SKS** | **2** | **SEMESTER** | **1** |
| **TUGAS KE-** | | **4** | | | | |

|  |
| --- |
| **BENTUK TUGAS** |
| Tugas Praktek dan persentasi |
| **TUJUAN TUGAS** |
| Tujuan dari tugas mahasiswa ini agar dapat mencapai CP MK 8&9 |
| **DESKRIPSI TUGAS** |
| Membuat slide persentasi dengan materi promosi. Pengerjaan slide harus dengan desain yang menarik dan menggunakan fitur-fitur animasi sehingga dapat mengoptimalkan powerpoint. Setelah selesai pengerjaan mahasiswa harus mempresentasikan slide yang sudah dibuat tadi |
| **METODE PENGERJAAN TUGAS** |
| Dikerjakan menggunakan MS Excel dan di presentasikan di Lab Kom kampus pada sesi ke 14 |
| **BENTUK DAN FORMAT LUARAN** |
| CP MK 8 Mahasiswa mampu memahami tools yang ada di MS PowerPoint  CP MK 9 Mampu membuat slide persentasi yang menarik lengkap dengan penggunaan animasi yang tersedia pada MS PowerPoint |
| **INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN** |
| CP MK 8 Mahasiswa mampu memahami tools yang ada di MS PowerPoint  CP MK 9 Mampu membuat slide persentasi yang menarik lengkap dengan penggunaan animasi yang tersedia pada MS PowerPoint  Dapat memenuhi CP MK nilai 5% |