

Nama Program Studi	: SISTEM INFORMASI	Semester	:1
Nama Mata Kuliah	: Pengantar Teknologi Sistem Informasi (PTSI)	Beban sks	: 2
Ranah Topik	:		
Kode Matakuliah	:	Dosen Pengampu (Koordinator & Anggota)	: <b>Vika Febri Muliati,S.Kom.,M.Kom</b>
Capaian Pembelajaran Lulusan di Ranah Topik	1.1 Mampu mengidentifikasi dan menganalisa kebutuhan data, informasi, hardware, software, jaringan dari suatu organisasi 1.2 Mampu mengidentifikasi dan menformulasikan kebutuhan sistem informasi dari suatu organisasi 1.3 Mampu mengidentifikasi dan menganalisa Sejarah komputer dari awal hingga saat ini		
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CP MK)	1.1 Mahasiswa mampu memahami komponen organisasi, teknologi dan manusia dari sistem informasi 1.2 Mahasiswa mampu menjelaskan bagaimana organisasi dapat menggunakan sistem informasi untuk kepentingan kompetitif 1.3 Mahasiswa mampu menjelaskan sistem informasi dapat mendukung proses pengambilan keputusan dalam suatu organisasi. 1.4 Mahasiswa mampu mengidentifikasi dampak sistem informasi terhadap organisasi, aktivitas bisnis, masyarakat maupun individu 1.5 Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya keterkaitan antara strategi bisnis dan sistem informasi menunjang efisiensi organisasi 1.6 Mahasiswa mampu memahami perbedaan Software dan Hardware dan berikut contohnya		
	1.1 Diharapkan mampu menjelaskan komponen organisasi, teknologi dan manusia dari sistem informasi 1.2 Diharapkan mampu mengidentifikasi dampak sistem informasi terhadap organisasi, aktivitas bisnis, masyarakat maupun individu 1.3 Diharapkan mampu menjelaskan pentingnya strategi bisnis dalam menunjang efisiensi dan efektifitas investasi organisasi 1.4 Diharapkan mampu memahami perkembangan dan sejarah dari komputer 1.5 Diharapkan mampu memahami komponen dari komputer 1.6 Diharapkan dapat membedakan Perangkat keras dan perangkat lunak komputer beserta contohnya		
	Matakuliah ini mempelajari konsep dasar tentang teknologi informasi kepada mahasiswa pada tingkat awal. Perkenalan meliputi sejarah perkembangan teknologi, Sejarah komputer, komponen komputer, perbedaan perangkat keras dan perangkat lunak beserta fungsi, manfaat, dan contoh gambar secara lengkap, memahami strategi-strategi bisnis yang baik.		

Komponen Penilaian & Prosentase		1. Interaksi pada forum diskusi : 10% 2. Tugas : 15% 3. Kuis : 15% 4. UTS : 30% 5. UAS : 30%								
Minggu	Kemampuan Akhir Sesuai Tahapan Belajar (Sub CP-MK)	Blooms Taxonomy Level	Materi Pembelajaran	Bentuk Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Deskripsi Tugas	Kriteria Penilaian	Indikator Penilaian	Waktu	Referensi
1	konsep-konsep dasar teknologi informasi	C3	Pendahuluan : Kontrak pembelajaran, pengertian dan konsep dasar teknologi informasi	ONLINE	Discovery Learning (DL)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu memahami dan menjelaskan definisi konsep teknologi informasi</li> </ul>	Menjelaskan pengertian dan konsep dasar teknologi informasi	.Dapat mampu mempelajari dan memahami konsep dasar teknologi informasi	2 x 50 menit	1,2
2	konsep dan sejarah CBIS (Computer Base Information System)	C3	Pengetahuan dasar CBIS CBIS (Computer Base Information System)	ONLINE		1. Mencari referensi. 2. Merangkum referensi.	Mampu memahami , menjelaskan, mengerti pengertian CBIS	Mahasiswa mampu mempelajari (Computer Base Information System)	2 x 50 menit	1, 2

3	sejarah Teknologi Komunikasi hingga pada saat ini	C3	Teknologi komunikasi hingga pada saat ini	ONLINE	Small Group Discussion (SGD)	Mahasiswa mampu mempelajari dan memahami konsep Teknologi Komunikasi	Mampu memahami, menjelaskan dampak dari adanya teknologi komunikasi	Mampu memahami dampak positif dan negatif dari adanya teknologi komunikasi hingga saat ini	2 x 50 menit	1.2
4	Pengertian, jenis dan fungsi Hardware pada komputer	C3	Hardware Komputer	ONLINE	Small Group Discussion (SGD)	Mahasiswa mampu memahami dan menguraikan jenis dan fungsi Hardware pada komputer	Mampu memberikan contoh dari hardware	Mampu memahami fungsi hardware secara detail beserta contoh dan manfaat, fungsinya	2 x 50 menit	1.2
5	Pengertian , jenis dan fungsi Software pada komputer	C2	Software Komputer	ONLINE	Discovery Learning (DL)	Mahasiswa mampu memahami dan menguraikan jenis dan fungsi Software pada komputer	Mampu memberikan contoh software	Mampu memahami fungsi software secara detail beserta contoh dan manfaat, fungsinya	2 x 50 menit	1.2
6	Pengertian data, pengetahuan, informasi dan gudang data	C3	Pengahaman tentang data, pengetahuan, informasi dan gudang data	ONLINE	Discovery Learning (DL)	Mahasiswa mampu mempelajari perbedaan dari data, pengetahuan, informasi dan gudang data	Mampu memahami data, pengetahuan, informasi dan gudang data	Mampu memahami apa itu gudang data	2 x 50 menit	1.3
7	QUIS	C3	Melakukan evaluasi pembelajaran	ONLINE	Discovery Learning (DL)	Mahasiswa mengerjakan quiz online di google class room	Mampu memahami quis dari sesi 1 hingga 6	Penilaian berdasarkan kelengkapan analisa, kebenaran dalam menganalisa jawaban	2 x 50 menit	1.3

8	UTS										
9	pengenalan Karakteristik Sistem Informasi Fungsional	C2	Sistem informasi fungsional	ONLINE	Discovery Learning (DL)	Mahasiswa mampu mempelajari dan memahami konsep pengenalan Karakteristik Sistem Informasi Fungsional	Mampu memahami dan menerapkan sistem informasi fungsional	Mampu memahami karakteristik, pengertian, penjelasan fungsi dan manfaat dari Sistem Informasi Fungsional	2 x 50 menit	1.2	
10	E-Commerce beserta manfaat dan fungsinya	C2	E- Commerce	online	Discovery Learning (DL)	Mahasiswa dapat memahami E-Commerce , fungsi e-commerce, cara menggunakan e-commerce, jenis e-commerce	Mahasiswa mampu menjelaskan secara detail E- Commerce , dan cara pembayaran menggunakan E-Commerce	Mampu mengerjakan tugas individu yang berkaitan dengan E-Commerce	2x50 menit	1.2	
11	Pemahaman Supply Chain Mangement (SCM)	C3	Supply Chain Mangement	ONLINE	Discovery Learning (DL)	Mahasiswa dapat memahami Supply Chain Mangement dan Sistem Informasi Terintegrasi	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan secara detail apa itu Supply Chain Mangement	Mampu memahami sistem informasi terintegrasi dan SCM	2 x 50 menit	1.3	
12	Pemahaman Knowledge Management (KM)	C2	Data, Pengetahuan (Knowledge) dan Penunjang Keputusan Knowledge Management (KM)	online	Discovery Learning (DL)	Mahasiswa dapat memahami menjelaskan kembali apa itu Knowledge Management (KM)	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan secara detail Fungsi dan manfaat dari Knowledge Management (KM)	Mampu memahami Data, Pengetahuan (Knowledge) dan Penunjang Keputusan Knowledge Management (KM)			



**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 di Ranah Topik 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, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. CPMatakuliah(CPMK)adalahkemampuanyangdijabarkansecaraspesifikdariCPLyangdibebankanpadamatakuliah,danbersifatspesifikterhadapbahanakajianatauma teri pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CPMatakuliah(Sub-CPMK)**adalahkemampuan yangdijabarkansecaraspesifik dariCPMK yangdapatdiukurataudiamatidannerupakan kemampuanakhiryangdirencanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
6. **Indikatorpenilaian** kemampuan dalam prosesmaupunhasilbelajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukuryangmengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.

## **REFERENSI**

1. Kadir Abdul, 2013. *Pengantar Teknologi Informasi*, Edisi Revisi, Andi.
2. Turban, Efrai, 2006. *Pengantar Teknologi Informasi*, Salemba Infotek.
3. Jogyianto H.M, 2004. *Pengenalan Komputer*, Yogyakarta: Andi Offset

Pengertian 1 sks dalam bentuk pembelajaran			Jam
A <b>Kuliah, Responsi, Tutorial</b>			
Tatap Muka	Penugasan Terstruktur	Belajara Mandiri	
50 menit/minggu/semester	60 menit/minggu/semester	60 menit/minggu/semester	2,83
B <b>Seminar atau bentuk pembelajaran lain yang sejenis</b>			
Tatap muka	Belajar mandiri		
100 menit/minggu/semester	70 menit/minggu/semester		2,83
C <b>Praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara</b>			
170 menit/minggu/semester			2,83

No	Metode/Modus Pembelajaran Mahasiswa	Kode
1	Small Group Discussion	SGD
2	Role-Play & Simulation	RPS
3	Discovery Learning	DL
4	Self-Directed Learning	SDL
5	Cooperative Learning	CoL
6	Collaborative Learning	CbL
7	Contextual Learning	CtL
8	Project Based Learning	PjBL
9	Problem Based Learning & Inquiry	PBL
10	Blended Learning	BL

  

No	Level of Cognitive: Daya Nalar	Kode
1	Remembering	C1
2	Understanding	C2
3	Applying	C3
4	Analyzing	C4
5	Evaluating	C5
6	Creating	C6

#### Komponen Penilaian

Proses penilaian pada mata kuliah ini dibedakan dalam 4 komponen, diantaranya adalah sebagai berikut :

Interaksi pada forum diskusi

Interaksi pada forum diskusi

##### a. Interaksi pada setiap sesi

Komponen ini memiliki poin sebesar **10%** dari total pertemuan on line (14). **Interaksi pada setiap sesi** merupakan salah satu komponen penunjang dalam melakukan proses penilaian, dimana keaktifan Interaksi pada setiap sesi, keaktifan berdiskusi, dan etika perilaku dalam berinteraksi menjadi unsur-unsur utamanya.

##### b. Tugas

Selama 1 semester, mahasiswa akan diberikan 4 tugas yang terdiri dari 2 tugas mandiri dan 2 tugas kelompok. Tugas ini diberikan sebanyak 2x sebelum UTS dan 2x setelah UTS. Komponen keseluruhan tugas memiliki poin sebesar **30%**.

##### c. UTS (Ujian Tengah Semester)

UTS dilakukan pada pertemuan ke 8 dari keseluruhan total pertemuan melalui assesment yang akan diberikan. Materi yang diujikan adalah materi pertemuan 1 sampai dengan 7, dengan bobot yang diberikan sebesar **30%**.

**d. UAS (Ujian Akhir Semester)**

UAS dilakukan pada pertemuan ke 16 dari keseluruhan total pertemuan melalui pertemuan online yang diberikan dari pertemuan 9 sampai 15, dengan bobot yang diberikan sebesar **30%**.

### **Rubrik Penilaian**

<b>Jenjang/Grade</b>	<b>Angka/Skor</b>	<b>Deskripsi/Indikator Kerja</b>
E	<40	Merupakan perolehan mahasiswa yang tidak melaksanakan tugas dan sama sekali tidak memahami materi.
D	40-49,99	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dan mengerjakan tugas seadanya, tidak memiliki kemauan dan tanggung jawab untuk memahami materi.
C-	50-54,99	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan seadanya, tidak fokus dalam memahami materi sehingga hanya mampu menyelesaikan sebagian dari masalah / tugas itu pun dengan akurasi yang buruk.
C	55-59,99	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan cukup baik, berusaha memahami materi namun kurang persisten sehingga baru mampu menyelesaikan sebagian dari masalah / tugas dengan akurasi yang kurang.
C+	60-64,99	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, berusaha memahami materi namun baru mampu menyelesaikan sebagian masalah / tugas dengan akurasi cukup.
B-	65-69,99	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi cukup.
B	70-74,99	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi bagus.
B+	75-79,99	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi bagus.
A-	80-89,99	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik, memiliki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi, mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi sangat baik.
A	90-100	Merupakan perolehan mahasiswa superior, yaitu mereka yang mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik bahkan tertantang untuk memahami lebih jauh, memiliki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi, mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi sempurna bahkan mampu mengenali masalah nyata pada masyarakat / industri dan mampu mengusulkan konsep solusinya.

No: Revisi : 1/ACU/SI/ 2019

<p><b>Disetujui,</b> <b>Tgl : 8/8/2019</b> <b>Ketua PROGRAM STUDI Sistem Informasi</b></p>	<p><b>Dibuat,</b> <b>Tgl</b> <b>:8/8/2019 Dosen ybs</b></p>
<p><b>(Eri Mardiani, S.Kom.,M.Kom)</b></p>	<p><b>(Rima Tamara Aldisa,S.Kom.,M.Kom)</b></p>
<p>Periksa : Ka.UPM Asia Cyber University</p>	

(.....)

