



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS GUNADARMA**

MATA KULIAH	KODE	RUMPUN MK	BOBOT		SEMESTER	TGL REVISI
PENGANTAR TEKNOLOGI KOMPUTER DAN INFORMASI C	IT045320		3 SKS	Praktikum Penunjang	I (PTA)	
OTORISASI	PENGEMBANG RPS	KOORDINATOR MATA KULIAH	KETUA PROGRAM STUDI			
Capaian Pembelajaran (CP)	Program Studi :<i>pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman kerja</i> 1. Mampu menunjukkan sikap religius. 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika. 3. Meningkatkan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila. 4. Memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa. 5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. 6. Memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. 7. Menaati hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. 8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik. 9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. 10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan 11. Memahami bentuk penerapan teknologi komputer dan informasi dalam masyarakat. 12. Menguasai penerapan teknologi komputer dan informasi dalam masyarakat					

	<p>13. Mengimplementasikan teknologi komputer dan informasi dalam masyarakat.</p> <p>Mata Kuliah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami penerapan teknologi Komputer dalam berbagai Konteks. (1-2) 2. Memahami dan mengerti mengenai etika dalam sistem informasi dan profesionalisme dibidang teknologi komputer. (3-4) 3. Mengidentifikasi Jenis dan Klasifikasi Perangkat Lunak. (5) 4. Memahami dan Menganalisa konsep jaringan komputer dan perkembangan serta pemanfaatan teknologi internet. (6-7) 5. Membandingkan dan menganalisa penerapan komputer dalam dunia usaha dan bisnis. (8-9) 6. Membandingkan dan menganalisa penerapan komputer dalam dunia pendidikan. (10) 7. Membandingkan dan menganalisa penerapan dalam dunia industri dan manufaktur. (11-12) 8. Mengetahui dan memahami komputer dalam bidang seni,multimedia, audio dan musik. (13-14)
Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah ini membahas tentang penerapan teknologi komputer dan informasi dalam masyarakat, pembahasan diawali dengan penerapan komputer dalam berbagai konteks. Pada perkuliahan mata kuliah ini mahasiswa menerapkan teknologi komputer dalam masyarakat di berbagai bidang kehidupan serta dampak negatif dan positif dari penggunaannya.
Putaka	<p>UTAMA:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Abdul Kadir, Pengenalan Sistem Informasi, Andi, Yogyakarta, 2002 2. Bagio Budiardjo, Komputer dan Masyarakat, Elex Media Komputindo 3. Budi Sutejo dharma Oetomo, E-education-Konsep Teknologi dan aplikasi Internet Pendidikan, Yogyakarta 2002 4. Brahm Canzer, E-bussines:Strategic Thinking and Practice 5. Ian Candra, Melipat Gandakan Kemampuan Multimedia Pada Komputer, Elex Media, 2007 6. Jogianto, Sistem Teknologi Informasi, Pendekatan Terintegrasi : Konsep dasar, Teknologi Aplikasi, Pengembangan dan Pengelolaan, Andi, Yogyakarta 2005 7. Kenneth C. London, Carol Guercio Traver, E-commerce:Bussines, Tecnology, Society 8. Pardopotan Sianipar, panduan Penggunaan Internet 9. Richard Eko Indrajit, E-Goverment in Action

Media Pembelajaran		Perangkat Lunak		Perangkat Keras			
				Komputer, Laptop, Proyektor			
Mata Kuliah Prasyarat		SMA-IPA,					
Metode Pembelajaran		1. Ceramah/Kuliah Pakar, 2. Problem Based Learning/FGD 3. Project Based Learning		4. Self-Learning (V-Class)			
Minggu Ke-	CP-MK	Materi Pembelajaran	Metode / Strategi Pembelajaran	Penilaian			Referensi
				Indikator	Bentuk	Bobot	
1-2	Memahami penerapan teknologi Komputer dalam berbagai Konteks	<ul style="list-style-type: none"> - Komputer dalam masyarakat - Penggunaan Komputer di berbagai bidang - Dampak positif & negative penggunaan computer - Isyu dan masalah 		<ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan dan menjelaskan penggunaan komputer di berbagai bidang beserta contohnya dengan benar - Menganalisa tentang pemanfaatan teknologi komputer untuk kehidupan saat ini. - Menjelaskan Dampak positif & negatif penggunaan computer dengan benar. 		10 %	1,2,6
3-4	Memahami dan mengerti mengenai	<ul style="list-style-type: none"> - Etika dalam Sistem informasi 		<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan etika dalam Sistem informasi dengan 		10 %	1,6

	etika dalam sistem informasi dan profesionalisme dibidang teknologi komputer	<ul style="list-style-type: none"> - Definisi, jenis dan dampak permasalahan keamanan dalam sistem informasi dan Kejahatan Komputer - Penegakan hukum dan pengendalian serta proteksi terhadap teknologi komputer 		<p>benar,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan dan menjelaskan Masalah keamanan dalam sistem informasi dan kejahatan komputer dengan benar, - Menjelaskan Penegakan hukum dan pengendalian serta proteksi terhadap teknologi komputer 			
5	Mengidentifikasi Jenis dan Klasifikasi Perangkat Lunak	<ul style="list-style-type: none"> - Pengelompokan perangkat lunak - Jenis-jenis perangkat lunak 		Mengerjakan latihan soal jenis-jenis software yang mereka ketahui sehari-hari		10 %	1,6
6-7	Memahami dan Menganalisa konsep jaringan komputer dan perkembangan serta pemanfaatan teknologi internet	<ul style="list-style-type: none"> - Konsep Jaringan - Jenis Jaringan - Jenis Topologi Jaringan - Kelebihan dan kekurangan dari jenis topologi jaringan 		<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan konsep jaringan & jenis jaringan - Menjelaskan topologi jaringan, kelebihan dan kekurangan setiap topologi - Menjelaskan sejarah, sumber daya internet 		10 %	1,6,8

		<ul style="list-style-type: none"> - Sejarah dan syarat terhubung internet - Sumber daya internet - Intranet dan Extranet 		<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan konsep penerapan intranet dan extranet 			
8-9	Membandingkan dan menganalisa penerapan komputer dalam dunia usaha dan bisnis	<ul style="list-style-type: none"> - Perkembangan sistem informasi pada dunia usaha dan bisnis - Konsep e-bussines - Konsep e-commerce - Konsep e-intermediary - Dampak positif dan negatif penerapan komputer dalam dunia usaha dan bisnis 		<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan perkembangan sistem informasi pada dunia usaha dan bisnis - Menyebutkan dan menjelaskan konsep e-business - Menyebutkan dan menjelaskan konsep e-commerce - Menyebutkan dan menjelaskan konsep e-intermediary - Menyebutkan dan menjelaskan dampak positif dan negatif penerapan komputer dalam dunia usaha dan bisnis 		10%	4,7

10	Membandingkan dan menganalisa penerapan komputer dalam dunia pendidikan	<ul style="list-style-type: none"> - Perkembangan sistem informasi pada dunia pendidikan - Konsep e-education atau e-learning - Dampak positif dan negatif dari penerapan komputer dalam dunia pendidikan 		<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan perkembangan sistem informasi pada dunia pendidikan - Menyebutkan dan menjelaskan konsep e-education atau e-learning - Menyebutkan dan menjelaskan dampak positif dan negatif penerapan komputer dalam dunia usaha dan bisnis 		10%	1,3
11	UJIAN TENGAH SEMESTER						
12-13	Membandingkan dan menganalisa penerapan dalam dunia industri dan manufaktur	<ul style="list-style-type: none"> - Perkembangan sistem informasi dalam industri dan manufaktur - Konsep sistem informasi manufaktur - Aplikasi dalam sistem informasi manufaktur - Sistem dalam fungsi produksi 		<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan perkembangan sistem informasi pada dunia industri dan manufaktur - Menyebutkan dan menjelaskan penerapan konsep sistem informasi manufaktur - Menyebutkan dan menjelaskan aplikasi sistem informasi manufaktur 		10%	1,6

		<ul style="list-style-type: none"> - Dampak positif dan negatif dari penerapan komputer dalam dunia industri dan manufaktur 		<ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan dan menjelaskan aplikasi sistem dalam fungsi produksi - Menyebutkan dan menjelaskan dampak positif dan negatif penerapan komputer dalam dunia industri dan manufaktur 			
14-15	Mengetahui dan memahami komputer dalam bidang seni, multimedia, audio dan musik	<ul style="list-style-type: none"> - Perkembangan aplikasi pengolahan citra, audio, video dan multimedia - Konsep pengolahan citra - Konsep pengolahan audio - Konsep pengolahan video dan multimedia 		<ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan dan menjelaskan aplikasi perkembangan aplikasi pengolahan citra, audio, video dan multimedia - Menyebutkan dan menjelaskan konsep pengolahan citra - Menyebutkan dan menjelaskan konsep pengolahan audio - Menyebutkan dan menjelaskan konsep pengolahan video dan multimedia 		10 %	5

FORMAT RANCANGAN TUGAS 1

Nama Mata Kuliah : Pengantar Teknologi Komputer dan Informasi C SKS : 3
Program Studi : Teknik Informatika Pertemuan ke : 3,4
Fakultas : Teknologi Industri

A. TUJUAN TUGAS :

Mahasiswa mampu mengamati dan memahami Etika dan Keamanan dalam Sistem Informasi

B. URAIAN TUGAS :

- a. Obyek Garapan
Etika, ,Masalah Keamanan serta pengendalian dan proteksi sistem informasi
- b. Metode atau cara Pengerjaan
 - Cari referensi berupa jurnal / artikel ilmiah / data sekunder (dari internet)
 - Rangkumlah referensi tersebut dengan menjelaskan aspek definisi dan konsep etika dalam sistem informasi meliputi privasi, akurasi, properti, hak akses, definisi, jenis dan dampak permasalahan keamanan dalam Sistem Informasi meliputi: ancaman aktif dan pasif hackers, crackers, virus, worm, trojan horse dan pengendalian sistem informasi meliputi: kontrol administratif, kontrol pengembangan dan pemeliharaan sistem, kontrol operasi, proteksi terhadap pusat data secara fisik, kontrol hardware, kontrol terhadap akses komputer, kontrol terhadap akses informasi, kontrol terhadap perlindungan akhir.
 - Rangkuman dibuat dalam bentuk paper minimal 10 halaman dan disiapkan juga dalam bentuk tayangan ppt minimal 5 halaman
 - Presentasikan hasil rangkuman tersebut di depan kelas
- c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan :
Paper minimal 10 halaman dengan spasi 1.5 dan font Times New Roman ukuran 12, berserta tayangan presentasi minimal 3 halaman dengan font Arial ukuran 16

C. KRITERIA PENILAIAN (10 %)

Kelengkapan isi rangkuman
Kebenaran isi rangkuman
Daya tarik komunikasi/presentasi
Originalitas

FORMAT RANCANGAN TUGAS 2

Nama Mata Kuliah : Pengantar Teknologi Komputer dan Informasi C SKS : 3
Program Studi : Teknik Informatika Pertemuan ke : 6,7
Fakultas : Teknologi Industri

A. TUJUAN TUGAS :

Mahasiswa mampu mengamati dan mengusulkan pembuatan jaringan komputer terkini di kantor / perusahaan

B. URAIAN TUGAS :

a. Obyek Garapan Konsep Jaringan

Jenis Jaringan , Jenis Topologi Jaringan , kelebihan dan kekurangan dari jenis topologi jaringan , syarat terhubung internet , sumber daya internet, intranet dan extranet

a. Metode atau Cara pengerjaan

- Wawancara pada sekelompok orang terkait dengan penggunaan jaringan komputer dalam penggunaa.
- Merekam, menganalisis dan merangkum hasil wawancara
- Rangkuman dibuat dalam bentuk paper minimal 10 halaman dan disiapkan juga dalam bentuk tayangan ppt minimal 5 halaman
- Presentasikan hasil analisis tersebut di depan kelas

b. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan :

Paper minimal 10 halaman dengan spasi 1.5 dan font Times New Roman ukuran 12, berserta tayangan presentasi minimal 3 halaman dengan font Arial ukuran 16

C. KRITERIA PENILAIAN (10 %)

Kelengkapan isi rangkuman

Kebenaran isi rangkuman

Daya tarik komunikasi/presentasi

Originalitas

FORMAT RANCANGAN TUGAS 3

Nama Mata Kuliah : Pengantar Teknologi Komputer dan Informasi C SKS : 3
Program Studi : Teknik Informatika Pertemuan ke : 8
Fakultas : Teknologi Industri

B. TUJUAN TUGAS :

Mahasiswa mampu mengamati, membandingkan dan menganalisa penerapan komputer dalam dunia usaha dan bisnis

B. URAIAN TUGAS :

- a. Obyek Garapan
Sistem Informasi pada dunia Usaha dan Bisnis, E-Bussines, E-Commerce, E-Intermediary serta isu & Permasalahan
- b. Metode atau Cara pengerjaan
 - c. Wawancara pada sekelompok pengusaha terkait usaha dan bisnis mereka secara online
 - d. Merekam, menganalisi dan merangkum hasil wawancara tersebut
 - e. Rangkuman dibuat dalam bentuk paper minimal 10 halaman dan disiapkan juga dalam bentuk tayangan ppt minimal 5 halaman
 - f. Presentasikan hasil analisis tersebut di depan kelas
- c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan :
Paper minimal 10 halaman dengan spasi 1.5 dan font Times New Roman ukuran 12, berserta tayangan presentasi minimal 3 halaman dengan font Arial ukuran 16

C. KRITERIA PENILAIAN (10 %)

Kelengkapan isi rangkuman
Kebenaran isi rangkuman
Daya tarik komunikasi/presentasi
Originalitas

GRADING SCHEME COMPETENCE

KRITERIA 1 : Kelengkapan isi rangkuman

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Kelengkapan konsep	Lengkap dan terpadu	Lengkap	Masih kurang beberapa aspek yang belum terungkap	Hanya menunjukkan sebagian konsep saja	Tidak ada konsep	2

KRITERIA 2 : Kebenaran isi rangkuman

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Kebenaran konsep	Diungkapkan dengan tepat, terdapat aspek penting, analisis dan membantu memahami konsep	Diungkap dengan tepat tetapi deskriptif	Sebagian besar konsep sudah terungkap, namun masih ada yang terlewatkan	Kurang dapat mengungkapkan aspek penting, melebihi halaman, tidak ada proses merangkum hanya mencontoh	Tidak ada konsep yang disajikan	2

KRITERIA 3 : Daya tarik komunikasi/presentasi

KRITERIA 3a : Komunikasi tertulis

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Bahasa Paper	Bahasa menggugah pembaca untuk mencari tahu konsep lebih dalam	Bahasa menambah informasi pembaca	Bahasa deskriptif, tidak terlalu menambah pengetahuan	Informasi dan data yang disampaikan tidak menarik dan membingungkan	Tidak ada hasil	1
Kerapian Paper	Paper dibuat dengan sangat menarik dan menggugah semangat membaca	Paper cukup menarik, walau tidak terlalu mengundang	Dijilid biasa	Dijilid namun kurang rapi	Tidak ada hasil	1

KRITERIA 3b : Komunikasi lisan

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Isi	Memberi inspirasi pendengar untuk mencari lebih dalam	Menambah wawasan	Pembaca masih harus menambah lagi informasi dari beberapa sumber	Informasi yang disampaikan tidak menambah wawasan bagi pendengarnya	Informasi yang disampaikan menyesatkan atau salah	2
Organisasi	Sangat runtut dan integratif sehingga pendengar dapat mengkompilasi isi dengan baik	Cukup runtut dan memberi data pendukung fakta yang disampaikan	Tidak didukung data, namun menyampaikan informasi yang benar	Informasi yang disampaikan tidak ada dasarnya	Tidak mau presentasi	1
Gaya Presentasi	Menggugah semangat pendengar	Membuat pendengar paham, hanya sesekali saja memandang catatan	Lebih banyak membaca catatan	Selalu membaca catatan (tergantung pada catatan)	Tidak berbunyi	1

KRITERIA 4 : Originalitas

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Berpikir orisinal	Hasil kerja yang ditunjukkan belum pernah ditemui	Hasil kerja yang ditunjukkan berbeda dengan kebanyakan siswa	Hasil kerja yang ditunjukkan hanya dapat disamakan dengan 30% siswa lain	Hasil kerjanya dapat disamakan dengan 75% siswa lain atau mengadopsi karya lain	Tidak dapat menunjukkan hasil kerja	3