|  |  |
| --- | --- |
|  | **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER****PROGRAM STUDI SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KOTABUMI** |
| **MATA KULIAH** | **KODE** | **Rumpun MK** | **BOBOT (sks)** | **SEMESTER** | **Direvisi** |
| **Pengantar STI** | **PSTI21063** |  | **T= 3** | **P=** | **1** | **15 Agustus 2023** |
| **OTORISASI** | **Pengembang RP** | **Koordinator RMK** | **Ka PRODI** |
| **Khusnul Khotimah, S.Kom., M.T.I.** | **Khusnul Khotimah, S.Kom., M.T.I.** | **Khusnul Khotimah, S.Kom., M.T.I.** |
| **Capaian Pembelajaran** | **Program Studi** |  |
| **S1****S9 KU3****KU7****KU8****PP1****KK1** | Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;Menunjukan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannyaMampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seniMampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnyaMampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiriMenguasai konsep teoritis yang relevan digunakan dalam bidang sistem dan teknologi informasiMampu memanfaatkan IPTEKS dalam desain dan implementasi sistem dan teknologi informasi |
| **Mata Kuliah** |  |
| CPMK 1CPMK 2CPMK 3CPMK 4CPMK 5CPMK 6CPMK 7CPMK 8CPMK 9CPMK 10 | Mahasiswa mampu menjelaskan, konsep teknologi informasi, komputer dan memanfaatan komputerMahasiswa mengetahui tentang sejarah komputer, komponen dalam komputer khususnya hardware. Mahasiswa mampu memahami dan menguraikan jenis dan fungsi software aplikasi pada komputer.Mahasiswa mampu memahami tentang komputer graphics dan multimedia dan penggunaannya serta bisa menyebutkan media digital.Mahasiswa memahami terminologi fundamental basis data dan konsep serta arsitektur sistem basis data.Mahasiswa mampu menunjukkan contoh pemanfaatan computer untuk berkomunikasi dan jenis jaringannya.Mahasiswa akan dapat menunjukkan contoh pemanfaatan Internet dan world wide web (www).Mahasiswa mampu menjelaskan dan menunjukkan standar dasar pengamanan data pada komputer.Mahasiswa mampu menjelaskan pemanfaatan Teknologi Informasi di berbagai bidang dan dapat memilih strategi dasar pemanfaatan komputerMahasiswa mampu menjelaskan peranan Sistem Informasi dalam bisnis |
| **Sub Capaian Pembelajaran** | **Mata Kuliah** |  |
| Sub-CPMK 1Sub-CPMK 2Sub-CPMK 3Sub-CPMK 4Sub-CPMK 5Sub-CPMK 6Sub-CPMK 7Sub-CPMK 8Sub-CPMK 9Sub-CPMK 10Sub-CPMK 11Sub-CPMK 12Sub-CPMK 13Sub-CPMK 14Sub-CPMK 15Sub-CPMK 16Sub-CPMK 17Sub-CPMK 18Sub-CPMK 19Sub-CPMK 20Sub-CPMK 21 | Mahasiswa mampu menjelaskan konsep teknologi informasiMahasiswa mampu menjelaskan konsep komputerMahasiswa mampu menjelaskan memanfaatan komputerMahasiswa mengetahui tentang sejarah komputer Mahasiswa mengetahui tentang komponen dalam komputer khususnya hardware. Mahasiswa mampu memahami jenis dan fungsi software aplikasi pada komputer.Mahasiswa mampu menguraikan jenis dan fungsi software aplikasi pada komputer.Mahasiswa mampu memahami tentang komputer graphics dan multimedia Mahasiswa mampu menyebutkan penggunaan komputer graphics dan multimedia Mahasiswa bisa menyebutkan media digital.Mahasiswa memahami terminologi fundamental basis data Mahasiswa memahami konsep basis dataMahasiswa memahami arsitektur sistem basis data.Mahasiswa mampu menunjukkan contoh pemanfaatan komputer untuk berkomunikasiMahasiswa mampu menunjukan jenis jaringan Mahasiswa mampu menunjukkan contoh pemanfaatan Internet dan world wide web (www).Mahasiswa mampu menjelaskan standar dasar pengamanan data pada komputer.Mahasiswa dapat menunjukkan standar dasar pengamanan data pada komputer.Mahasiswa mampu menjelaskan pemanfaatan Teknologi Informasi di berbagai bidang Mahasiswa dapat memilih strategi dasar pemanfaatan komputerMahasiswa mampu menjelaskan peranan Sistem Informasi dalam bisnis |
| **Diskripsi Bahan Kajian & Pokok Bahasan** | **Bahan Kajian** |  |
| Ketrampilan Dasar Serta Kecakapan Hidup |
| **Pokok Bahasan** |  |
| 1. PengantarTeknologi Informasi
2. Komponen IT ( Sejarah & Hardware)
3. Software dan Aplikasi
4. Multimedia
5. Basis Data
6. Jaringan dan Komunikasi Data
7. Internet dan Web
8. Keamanan Komputer
9. Pemanfaatan IT diberbagai bidang kehidupan
10. Sistem Informasi dalam bisnis.
 |
| **Pustaka** | **Utama :** |  |
| 1. Haag, S., et al. (2006). Business Driven Technology. The McGraw-Hill Companies Inc. New York.
2. Jogiyanto H.,M. (1989). Pengenalan Komputer: dasar ilmu komputer, pemrograman, sistem informasi dan intelegensi buatan. Andi Offset: Yogyakarta.
3. O'Leary, TJ. and O'Leary, LI. (2007). Computing Essentials; Introductory Edition McGraw-Hill Companies Inc. New York.
4. Reed, A. (2005). Balanced Introduction to Computer Science, 1st Edition. Prentice Hall. New Jersey.
5. Sutarman. (2012). Pengantar Teknologi Informasi. Bumi Aksara: Jakarta.
6. Turban E., Leidner, D. McLean, E. and Wetherbe,J. (2005). Information Technology for Management: Transforming Organizations in the Digital Economy, 5th Edition. John Wiley & Sons, Inc. Indianapolis.
7. Williams, B. and Sawyer, S. (2007). Using Information Technology. McGraw-Hill Companies Inc. New York.
 |
|  |  **Pendukung :** |  |
|  | 1. Anggraeni, E. Y., & Irrviani, R. (2017). Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset
2. Sutarman. (2012). Buku Pengantar Teknologi Informasi. Jakarta : Bumi Aksara.
3. Pamungkas, Canggih Ajika. (2017). Pengantar dan Implementasi Basis Data. Yogyakarta: Deepublish.
4. Modul/Bahan Ajar Pengantar Teknologi Informasi
 |
| **Media Pembelajaran** | **Software** | **Hardware** |
| OS : MS WindowsMS Power PointMS Windows Media PlayerInternet Explorer / FirefoxZoom/Gmeet | 1. Komputer/Laptop
2. LCD Projector
 |
| **Dosen Pengampu** | Khusnul Khotimah, S.Kom., M.T.I. |
| **Penilaian** | Tes Tulis, Rubrik Penilaian, potofolio/resume |
| **Mata Kuliah Syarat** | - |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Minggu Ke-** | **Sub-CPMK****(sbg kemampuan akhir yg diharapkan)** | **Materi Pembelajaran****[Pustaka]** | **Bentuk Pembelajaran Metode/Strategi Pembelajaran****[ Estimasi Waktu]** | **Assesment** | **Bobot Nilai****(%)** |
| **Luring** | **Daring** | **Indikator** | **Bentuk** |  |
| **(1)** | **(2)** | **(3)** | **(4)** | **(5)** | **(6)** | **(7)** | **(8)** |
| 1 | Sub-CPMK 1Sub-CPMK 2Sub-CPMK 3 | Inisialisasi PerkuliahanRencana PembelajaranKontrak KuliahPengantar Teknologi Informasi1. Menjelaskan dan menyatakan pendapat tentang Teknologi Informasi
2. Menjelaskan perkembangan Teknologi Informasi
3. Memberikan contoh pemanfaataan teknologi informasi
 | Pembelajaran KolaboratifKuliah & diskusiTM: 3x50’ PT: 3x50’BM: 3x50’ | Video | Ketepatan dan penguasaan | DiskusiTanya jawab | 2% |
| 2-3 | Sub-CPMK 4Sub-CPMK 5 | Sejarah KomputerHardware I & II1. Menjelaskan sejarah komputer.
2. Mengetahui dan menjelaskan tentang pembagian computer berbasarkan cara kerja, tujuan, & kapasistas.
3. Menjelaskan dan menunjukkan komponen di dalam sistem komputer
4. Menjelaskan dan memberi contoh tentang perangkat keras pada komputer.
 | Pembelajaran KolaboratifKuliah & diskusiTM: 3x50’ PT: 3x50’BM: 3x50’ | Video | Ketepatan dan penguasaan | DiskusiTanya jawabTugas  | 5% |
| 4 | Sub-CPMK 6Sub-CPMK 7 | Software dan Aplikasi1. Menjelaskan tentang Kategori Dasar Software
2. Menyebutkan peranan OS
3. Memberikan contoh aplikasi membantu user (*Business software, Apllication softwarefor communication*, *etc*)
 | Pembelajaran KolaboratifKuliah & diskusiTM: 3x50’ PT: 3x50’BM: 3x50’ | Video | Ketepatan dan penguasaan | DiskusiTanya jawabTugas  | 3% |
| 5-6 | Sub-CPMK 8Sub-CPMK 9Sub-CPMK 10 | MultimediaMedia DigitalGrafik1. Menjelaskan tentang computer graphics dan multimedia (video, animasi, audio, pemodelan, menggambar dengan computer).
2. Menunjukkan dan menyebutkan media digital
 | Pembelajaran KolaboratifKuliah & diskusiTM: 3x50’ PT: 3x50’BM: 3x50’ | Video | Ketepatan dan penguasaan | DiskusiTanya jawabTugas  | 5% |
| 7 | Sub-CPMK 11Sub-CPMK 12Sub-CPMK 13 | Pengantar Basis DataDefinisi Basis data dan istilah-istilah umum yang terkait lainnya.Keuntungan Basis DataOperasi Basis DataDBMSTrend Basis Data | Pembelajaran KolaboratifKuliah & diskusiTM: 3x50’ PT: 3x50’BM: 3x50’ | Video | Ketepatan dan penguasaan | DiskusiTanya jawabTugas  | 2,5% |
| 8 | Ujian Tengah Semester (Evaluasi Formatif - Evaluasi yang dimaksudkan untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran berdasarkan assessment yang telah dilakukan) | 25% |
| 9 | Sub-CPMK 14Sub-CPMK 15 | Jaringan dan Komunikasi DataDefinisi JaringanKomponen-komponen jaringan (hardware jaringan, LAN, MAN, WAN) dan komunikasi dataTeknologi WirelessSocial Network | Pembelajaran KolaboratifKuliah & diskusiTM: 3x50’ PT: 3x50’BM: 3x50’ | Video | Ketepatan dan penguasaan | DiskusiTanya jawabTugas  | 2,5% |
| 10 | Sub-CPMK 16 | Internet dan WebHistory of the InternetHow Internet WorksThe World Wide WebOther Internet Service (mail,searchenginge,etc) | Pembelajaran KolaboratifKuliah & diskusiTM: 3x50’ PT: 3x50’BM: 3x50’ | Video | Ketepatan dan penguasaan | DiskusiTanya jawabTugas  | 2,5% |
| 11 | Sub-CPMK 17Sub-CPMK 18 | Keamanan Komputer1. menjelaskan aspek keamananan dan ketidakamanan
2. metodologi keamanan.
3. Menunjukkan dan memberikan contoh upaya-upaya pencegahan
 | Pembelajaran KolaboratifKuliah & diskusiTM: 3x50’ PT: 3x50’BM: 3x50’ | Video | Ketepatan dan penguasaan | DiskusiTanya jawabTugas  | 3% |
| 12-13 | Sub-CPMK 19Sub-CPMK 20 | Pemanfaatan IT di berbagai bidang1. Menjelaskan dan memberikan contoh pemanfaatan Teknologi Informasi di berbagai bidang (Bisnis, Manufaktur, Enterprise, Kesehatan, Science, dll)
 | Pembelajaran KolaboratifKuliah & diskusiTM: 3x50’ PT: 3x50’BM: 3x50’ | Video | Ketepatan dan penguasaan | DiskusiTanya jawabTugas  | 4% |
| 14-15 | Sub-CPMK 21 | Sistem Informasi dalam Bisnis1. Menjelaskan dan memberikan contoh peranan dan keuntungan Sistem Informasi bagi bisnis
 | Pembelajaran KolaboratifKuliah & diskusiTM: 3x50’ PT: 3x50’BM: 3x50’ | Video | Ketepatan dan penguasaan | DiskusiTanya jawabTugas  | 5% |
| 16 | Ujian Akhir Semester (UAS)/ (Evaluasi yg dimaksudkan untuk mengetahui capaian akhir hasil belajar mahasiswa) | 40% |
| **Total** | **100%** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Catatan**: | **1 SKS** | = | (50’ TM + 50’ PT + 60’ BM)/Minggu | **BM** | = | Belajar Mandiri | **T** | = | T = Teori (aspek ilmu pengetahuan) |
|  | **TM** | = | Tatap Muka (Kuliah) | **PS** | = | Praktikum Simulasi (160 menit /minggu) | **P** | = | Praktek (aspek keterampilan kerja) |
|  | **PT** | = | Penugasan Terstruktur. | **PL** | = | Praktikum Laboratorium (160 menit/minggu) |  |  |  |

**Lampiran:**

# KONTRAK KULIAH

# Tata Tertib

* 1. Tidak diperkenankan presensi kelas jika terlambat 15 menit dan wajib mengganti 1 tugas umtuk setiap 2 kali keterlambatan
	2. Tidak diperkenankan makan/minum pada saat pembelajaran sedang berlangsung
	3. Berpakaian rapi, sopan dan memakai sepatu tertutup

# Tugas

Apabila mahasiswa terlambat dalam mengumpulkan tugas memiliki konsekuensi sebagai berikut:

1. Terlambat dalam satu minggu dari *deadline* yang telah ditetapkan maka nilai maksimal adalah 70
2. Apabila mahasiswa terlambat lebih dari satu minggu maka nilai maksimal adalah 50
3. Apabila mahasiswa tidak mengumpulkan tugas mendapat nilai 0 dan tidak ada tugas pengganti

# RUBRIK PENILAIAN

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **HM** | **NA** | **AM** | **Ket** |
| **A** | 80,00—100,00 | 4,00 | Baik Sekali |
| **A-** | 76,25—79,99 | 3,67 |
| **B+** | 68,75—76,24 | 3,33 | Baik |
| **B** | 65,00—68,74 | 3,00 |
| **B-** | 62,50—64,99 | 2,67 |
| **C+** | 57,50—62,49 | 2,33 | Cukup |
| **C** | 55,00—57,49 | 2,00 |
| **C-** | 51,25—54,99 | 1,67 |
| **D+** | 43,75—51,24 | 1,33 | Kurang |
| **D** | 40,00--43,74 | 1,00 |
| **E** | 00,00--39,99 | 0,00 | Gagal |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama** | **Persentase** |
| 1 | Kehadiran/Keaktifan | 10% |
| 2 | Tugas (Individu dan Kelompok) | 25% |
| 3 | UTS | 25% |
| 4 | UAS | 40% |
| Total | 100% |