



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
FAKULTAS Teknologi dan Desain
PROGRAM STUDI Teknik Informatika

Mata Kuliah	Kode MK	Bidang Kajian	Bobot (SKS)	Semester	MK Pra-syarat	Tgl. Penetapan (TMT)
Pengantar Teknologi Informasi	SIF11003	Computing Essentials and Computer Organization	2	1	-	10 Agustus 2023
Otorisasi	Dosen Pengembang RPS		Koordinator PBM-MK		Kaprodi	
	Windra Swastika, Ph.D		Windra Swastika, Ph.D		Hendry Setiawan, S.T, M.Kom	
Capaian Pembelajaran	Kode CPL		Deskripsi			
	CPL04		Memiliki pengetahuan yang memadai terkait cara kerja sistem komputer dan mampu menerapkan/menggunakan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu organisasi.			
	CPL06		Menguasai bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika dalam mendesain dan atau mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat.			
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Kode CPMK		Deskripsi			
	CPMK-1		- Mengembangkan keterampilan literasi digital dasar. (CPL04)			
	CPMK-2		- Menjelaskan konsep dasar kecerdasan buatan dan bagaimana AI bekerja. (CPL06)			
	CPMK-3		- Menerapkan tools untuk memahami konsep dan penerapan AI. (CPL06)			
	CPMK-4		- Mengenali aplikasi AI dalam berbagai industri, seperti kesehatan, transportasi, dan finansial. (CPL06)			
Deskripsi	Memberikan pemahaman mendalam tentang literasi digital serta penerapan kecerdasan buatan (AI) dalam konteks kehidupan modern. Mata kuliah ini dirancang untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperlukan untuk menjadi individu yang kompeten dalam memanfaatkan teknologi digital dan AI secara etis dan efektif.					
Materi pokok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan dan Aspek Dasar Literasi Digital 2. Keamanan Siber 3. Kolaborasi digital dan Learning Management System 4. Pengenalan Kecerdasan Buatan (AI) 5. Tools AI yang Umum Digunakan 					

	6. Etika dan Bias dalam AI 7. Pemanfaatan AI dalam Berbagai Industri 8. Pengembangan Proyek Mini dengan Tools AI
Sumber pustaka	Utama: 1. Lohmann, Raychelle Cassada, and Angie C. Smith. <i>15-Minute Focus: Digital Citizenship: Supporting Youth Navigating Technology in a Rapidly Changing World</i> . National Center for Youth Issues, 2023. 2. Kissinger, Henry A., Eric Schmidt, and Daniel Huttenlocher. <i>The age of AI: and our human future</i> . Hachette UK, 2021. 3. Reedy, Katharine, and Jo Parker. <i>Digital literacy unpacked</i> . Facet, 2018. Penunjang: 1. Morley, D and Parker, CS 2016, Understanding Computers Today's and Tomorrow 16th edition, Cengage learning
Dosen pengampu	- Windra Swastika, Ph.D - Hendry Setiawan, S. T, M. Kom

Pertemuan Ke-	Kemampuan Akhir	Materi Pembelajaran	Metode/Strategi Pembelajaran	Deskripsi Tugas		
				Indikator	Bentuk	Bobot Penilaian
1	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami pengertian dan pentingnya literasi digital dalam konteks umum. Mahasiswa memahami literasi digital dalam konteks akademik. 	<ul style="list-style-type: none"> Kontrak Perkuliahan Pengenalan Literasi Digital Komunikasi dan Kolaborasi dalam Literasi Digital Akademik Penciptaan Konten dalam Literasi Digital Akademik 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah pendahuluan Video edukasi Tugas Refleksi Individu 			
2	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengidentifikasi fitur utama dari mesin pencari populer. Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknik pencarian dasar menggunakan kata kunci, frasa, dan operator. Mahasiswa mampu mengevaluasi hasil pencarian dan memilih informasi yang relevan. Mahasiswa mampu mencari informasi, mengunjungi situs web, dan memahami konsep tautan serta bookmarking. 	<ul style="list-style-type: none"> Pencarian berita menggunakan mesin pencari Operator pencarian Pencarian gambar Pencarian lanjutan 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah pendahuluan Praktikum Hands On 		Laporan Praktikum	
3	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengidentifikasi komponen jejak digital pada Akun Google mereka. Memahami alat dan pengaturan privasi yang disediakan oleh Google. Menerapkan tindakan pencegahan untuk mengelola dan melindungi jejak digital mereka. 	<ul style="list-style-type: none"> Aktivitas Akun Privasi dan Personalisasi Pengelolaan Iklan Lokasi dan Riwayat Pencarian Penyimpanan aktivitas 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah pendahuluan Praktikum Hands On 		Laporan Praktikum	
4	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memiliki kemampuan untuk menggunakan perangkat lunak aplikasi dasar dalam tugas-tugas produktivitas sehari-hari. Mahasiswa dapat mengidentifikasi praktik-praktik aman dalam penggunaan perangkat digital, 	<ul style="list-style-type: none"> Perangkat keras dan perangkat lunak yang mendukung literasi digital. Sistem operasi, peramban web, dan aplikasi produktivitas. 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Demonstrasi visual 			

	termasuk mengenai kata sandi yang kuat, pembaruan perangkat lunak, dan tindakan pencegahan lainnya.	<ul style="list-style-type: none"> - Keamanan siber dan praktik-praktik yang aman dalam penggunaan teknologi digital. - Navigasi dan Penggunaan Peramban Web 				
5	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengenal berbagai platform kolaborasi digital. • Mahasiswa dapat menerapkan teknik komunikasi dan kolaborasi efektif melalui platform digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Dokumen Baru • Mengundang Kolaborator • Menggunakan Fitur Komentar • Menggunakan Suggestion Mode • Riwayat Revisi • Mengatur Hak Akses Dokumen 	<ul style="list-style-type: none"> - Ceramah Pendahuluan - Praktikum Hands On 			
6	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami fitur kolaborasi yang ditawarkan oleh platform desain grafis Canva. • Mahasiswa terampil menggunakan kolaborasi real-time dalam pembuatan slide presentasi. • Mahasiswa mampu mengembangkan presentasi bersama-sama dengan anggota tim. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengaturan Akun & Tim • Desain Presentasi • Kolaborasi dalam Desain • Memberi Komentar dan Umpan Balik • Menggunakan Elemen Desain • Kolaborasi dalam Layout dan Konten 	<ul style="list-style-type: none"> - Ceramah Pendahuluan - Praktikum Hands On 			
7	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami fitur-fitur yang disediakan oleh LMS Ms-Teams • Mahasiswa terampil menggunakan Ms-Teams untuk mengadakan meeting secara daring • Mahasiswa mampu menggunakan Ms-Teams untuk mengerjakan Quiz atau submit tugas 	<ul style="list-style-type: none"> • Fitur dan Setting Ms-Teams • Kolaborasi digital menggunakan fitur meeting dan webinar • Membuat dan mengatur channel 	<ul style="list-style-type: none"> - Ceramah Pendahuluan - Praktikum Hands On 			
8	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami konsep dan fungsi dari Trello sebagai alat manajemen proyek dan kolaborasi digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Kolaborasi Digital dalam Manajemen Proyek • Fitur-fitur utama Trello 	<ul style="list-style-type: none"> - Ceramah Pendahuluan - Praktikum Hands On 			

	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengaplikasikan pengetahuan dasar mengenai pembuatan board, list, dan card dalam Trello. Mahasiswa mampu menerapkan prinsip kolaborasi digital melalui fitur-fitur Trello. 	<ul style="list-style-type: none"> Kolaborasi dalam Tim 				
9	Kuis Besar dalam bentuk Project					
10	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mendefinisikan kecerdasan buatan dan membedakannya dengan konsep-konsep terkait. Mahasiswa memahami konsep dasar pembelajaran mesin, pembelajaran mendalam, dan pengolahan bahasa alami. Mahasiswa mengenali berbagai aplikasi AI dalam kehidupan sehari-hari, industri, dan kesehatan. 	<ul style="list-style-type: none"> Definisi Kecerdasan Buatan Pembelajaran Mesin (Machine Learning) Aplikasi Kecerdasan Buatan 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi dan tanya jawab 			
11	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mengerti bahwa AI memiliki berbagai jenis tools dan aplikasi, termasuk ChatGPT yang berfokus pada penghasilan teks. Mahasiswa memahami dasar-dasar tentang apa itu ChatGPT, bagaimana cara kerjanya, dan apa yang membedakannya dari tools AI lainnya. 	<ul style="list-style-type: none"> Jenis-Jenis Tools AI Pengenalan ChatGPT 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Pendahuluan Praktikum Hands-on 		Laporan Praktikum	
12	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengajukan pertanyaan, meminta saran, dan berinteraksi dengan ChatGPT untuk tujuan tertentu. Mahasiswa mampu mengidentifikasi situasi di mana hasilnya mungkin berguna atau perlu dikritisi. 	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan ChatGPT Evaluasi Hasil ChatGPT Kreativitas dalam Penggunaan ChatGPT Kesadaran Etika dalam Penggunaan ChatGPT 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Pendahuluan Praktikum Hands On 		Laporan Praktikum	

	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memiliki kemampuan untuk memanfaatkan ChatGPT dengan cara yang kreatif, seperti untuk menulis cerita, solusi masalah, atau ide-ide baru. 					
13-14	Kuis Besar 3 dalam bentuk project					
15	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami konsep dasar kecerdasan buatan (AI) dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Mahasiswa tahu implikasi etika dan sosial dari penggunaan AI. Mahasiswa mampu mengidentifikasi berbagai bidang industri di mana AI diterapkan, seperti kesehatan, otomotif, keuangan, pelayanan pelanggan, dan lainnya. Mahasiswa dapat menganalisis dampak positif penerapan AI dalam industri, seperti peningkatan efisiensi, inovasi, dan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggan. Mahasiswa dapat menilai bagaimana penggunaan AI memengaruhi operasi, strategi bisnis, dan keunggulan kompetitif suatu perusahaan. Mahasiswa dapat mempertimbangkan faktor-faktor etika dan dampak sosial sebelum menerapkan teknologi AI. 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman Tentang Penerapan AI Dampak Positif dan Negatif Penggunaan AI Kesadaran Terhadap Etika dan Tanggung Jawab Pemanfaatan AI 	<ul style="list-style-type: none"> 			
16	UAS					