



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA  
Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Labuhan Ratu – Bandar Lampung  
35142

No. Dokumen  
4.FM-D2.04.03

FORMULIR  
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
(RPS)

No.  
Revisi  
02

Hal  
1 dari 7

Tanggal Terbit  
13 Juni 2021

Matakuliah :  
Pengantar Teknologi Informasi

Semester:  
1 [Satu]

sks:  
4 SKS (4/0)

Kode MK:  
SIF21403

Program Studi : Sistem Informasi

Dosen Pengampu/Penanggungjawab : Dona Yulawati., S.Kom., M.TI

Capaian Pembelajaran Lulusan  
(CPL)

**Sikap**

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
2. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
3. Memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif dan apresiatif.

**Keterampilan Umum:**

4. Mampu untuk mempelajari secara mandiri maupun kelompok dan berkelanjutan teknologi informasi yang terus berkembang memilih teknologi yang sesuai, dan mengimplementasikan

**CP Keterampilan Khusus**

5. Mahasiswa mampu menjelaskan dan menerapkan evolusi dan inovasi teknologi system cerdas dalam berbagai domain di lingkungan sekitarnya.
6. Menawarkan teknologi informasi cerdas yang dapat merevolusi lingkungan kerja serta komputasi sosial.

**CP Pengetahuan**

7. Mampu menjelaskan pentingnya keterkaitan antara strategi bisnis dan sistem informasi dalam

	<p>menunjang efisiensi dan efektifitas investasi organisasi</p> <p>8. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.</p>
Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan Dasar Teknologi Informasi.</li> <li>2. Menjelaskan Dasar sistem komputer</li> <li>3. Menjelaskan Piranti masukan dan piranti keluaran</li> <li>4. Menjelaskan penyimpanan eksternal</li> <li>5. Menjelaskan Perangkat lunak</li> <li>6. Menjelaskan perangkat lunak sistem</li> <li>7. Menjelaskan multimedia</li> <li>8. Menjelaskan kecerdasan buatan</li> <li>9. Menjelaskan telekomunikasi dan jaringan</li> <li>10. Menjelaskan internet dan Internet of Things</li> <li>11. Menjelaskan aplikasi internet untuk bisnis dan pemerintahan</li> <li>12. Menjelaskan basis data</li> <li>13. Menjelaskan sistem informasi</li> <li>14. Menjelaskan aplikasi internet untuk bisnis dan pemerintahan</li> <li>15. Menjelaskan keamanan komputer dan etika kerangka hukum bidang teknologi informasi</li> </ol>
Deskripsi Matakuliah :	<p>Pengantar Teknologi Informasi merupakan matakuliah yang mempelajari pengetahuan dasar teknologi informasi, dasar komputer, piranti masukan, piranti keluaran, penyimpanan eksternal, perangkat lunak aplikasi, perangkat lunak sistem, multimedia, basis data, kecerdasan buatan, telekomunikasi (jaringan), internet, sistem informasi, aplikasi internet untuk bisnis dan pemerintahan, keamanan komputer serta Etika dan Kerangka Hukum Bidang Teknologi Informasi</p>

Minggu ke -	Kemampuan yang diharapkan (Sub-CPMK)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran	Bentuk, Metode Pembelajaran dan Pengalaman Belajar	Waktu (menit)	Penilaian		
					Teknik	Indikator	Bobot (%)
1	Mahasiswa mampu menjelaskan, menguraikan Dasar Teknologi Informasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dasar Teknologi Informasi</li> <li>- Pengelompokan Teknologi Informasi</li> <li>- Komponen sistem informasi</li> <li>- Klasifikasi sistem teknologi informasi</li> <li>- Peranan dan Manfaat teknologi informasi</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ekpositori</li> <li>2. Cooperative Learning</li> <li>3. Problem Based learning</li> <li>4. Diskusi</li> </ol>	4 x 45 menit	Partisipasi dikelas	<p>Mahasiswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan definisi, menguraikan dan memberikan contoh teknologi informasi</li> <li>2. Menguraikan pengelompokan teknologi informasi</li> <li>3. Memberikan contoh komponen sistem teknologi informasi</li> <li>4. Menjelaskan dan memberikan contoh klasifikasi sistem teknologi informasi</li> <li>5. Menjelaskan dan memberikan contoh peran</li> </ol>	10%

						dan manfaat teknologi informasi	
2	Mahasiswa mampu menjelaskan, menguraikan memberi contoh Dasar sistem komputer	<p>Dasar Sistem Komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dari bit ke informasi</li> <li>- Satuan data</li> <li>- Sistem Pengkodean</li> <li>- Konversi sistem bilangan</li> <li>- Bagian Unit Sistem</li> <li>- Proses Dasar</li> <li>- Memori Internal</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ekpositori</li> <li>2. Cooperative Learning</li> <li>3. Problem Based learning</li> <li>4. Diskusi</li> </ol>	4 x 45 menit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Partisipasi dikelas</li> <li>2. Tugas Mandiri</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menenjelaskan bit ke informasi</li> <li>2. mamapu menguraikan satuan data</li> <li>3. mampu mengkonversikan bilangan</li> <li>4. Mampu menguraikan unit sistem, prosesor, memori internal</li> </ol>	10%
3	Mahasiswa mampu menjelaskan, menguraikan fungsi peranti masukan	<p>Peranti Masukan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis peranti masukan</li> <li>- Peranti Masukan</li> <li>- Peranti Penunjuk</li> <li>- Pengambilan gambar terformat dan tidak format</li> <li>- Suara</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ekpositori</li> <li>2. Cooperative Learning</li> <li>3. Problem Based learning</li> <li>4. Diskusi</li> </ol>	2 x 45 menit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Partisipasi dikelas</li> <li>2. Tugas mandiri</li> </ol>	<p>Mahasiswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan fungsi kerja jenis peranti masukan</li> <li>2. Membedakan masing-masing fungsi kerja perantimasukan seperti pengambilan</li> </ol>	10%

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video</li> <li>- Sensor</li> <li>- Pembaca kartu magnetik</li> </ul>				gambar terformat, tidak terformat, suara, video, sensor, pembaca kartu magnetik.	
3	Mahasiswa mampu menjelaskan, menguraikan fungsi peranti keluaran	<b>Peranti Keluaran</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis Peranti Keluaran</li> <li>- Monitor</li> <li>- Printer</li> <li>- Plotter</li> <li>- Audio dan computer output</li> <li>- Microfilm</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ekpositori</li> <li>2. Cooperative Learning</li> <li>3. Problem Based learning</li> <li>4. Diskusi</li> </ol>	2 x 45 menit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Partisipasi dikelas</li> <li>2. Tugas mandiri</li> </ol>	Mahasiswa mampu : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. menjelaskan fungsi kerja jenis peranti keluaran</li> <li>2. membedakan masing-masing fungsi kerja peranti monitor, printer, plotter, audio dan computer output microfilm</li> </ol>	10%
4	Mahasiswa mampu menjelaskan, menguraikan, fungsi penyimpanan eksternal	<b>Penyimpanan Eksternal</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Macam penyimpanan eksternal</li> <li>- Pita magnetik</li> <li>- Hard disk</li> <li>- Floppy disk</li> <li>- Zip disk</li> <li>- Piringan optik</li> <li>- USB flash disk</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ekpositori</li> <li>2. Cooperative Learning</li> <li>3. Problem Based learning</li> <li>4. Diskusi</li> </ol>	4 x 45 menit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Partisipasi dikelas</li> <li>2. Tugas mandiri</li> </ol>	Mahasiswa mampu : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan dan menguraikan fungsi dari penyimpanan eksternal</li> <li>2. Menyebutkan contoh penyimpanan eksternal</li> </ol>	10%
5	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep perangkat	<b>Perangkat Lunak Aplikasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peran Perangkat</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ekpositori</li> <li>2. Cooperative Learning</li> <li>3. Problem</li> </ol>	4 x 45 menit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Partisipasi dikelas</li> <li>2. Tugas mandiri</li> </ol>	Mahasiswa mampu : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan peran perangkat lunak</li> </ol>	10%

	lunak dan membedakan fungsi dari masing-masing perangkat lunaa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengelompokan perangkat lunak</li> <li>- Istilah versi dan rilis</li> <li>- Antarmuka pemakai</li> <li>- Perangkat lunak aplikasi</li> <li>- Perangkat lunak untuk buku elektronik</li> </ul>	Based learning 4. Diskusi			<ul style="list-style-type: none"> <li>2. pengelompokan perangkat lunak</li> <li>3. Membedakan istilah versi dan rilis</li> <li>4. memberikan contoh perangkat lunak aplikasi dan perangkat lunak untuk buku elektronik</li> </ul>	
6	Mahasiswa mampu menjelaskan, membedakan perangkat lunak sistem	<p>Perangkat Lunak Sistem</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Macam-macam perangkat lunak sistem</li> <li>- Sistem operasi</li> <li>- Utilitas</li> <li>- Device driver</li> <li>- Penerjemah Bahasa</li> <li>- Pemrograman Berbasis blok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Ekpositori</li> <li>2. Cooperative Learning</li> <li>3. Problem Based learning</li> <li>4. Diskusi</li> </ul>	4 x 45 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Partisipasi dikelas</li> <li>2. Tugas mandiri</li> </ul>	<p>Mahasiswa mampu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan dan membedakan macam-macam perangkat lunak sistem</li> <li>2. Menjelaskan sistem operasi</li> <li>3. Menjelaskan utilitas</li> <li>4. Menjelaskan device driver</li> <li>5. Menjelaskan penerjemah bahasa</li> <li>6. Menjelaskan pemrograman berbasis blok</li> </ul>	10%

7	Mahasiswa mampu menjelaskan Multimedia dan virtual reaity	<p>Multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplikasi multimedia</li> <li>- Fokus pada komputergratik</li> <li>- Media yang dinamis</li> <li>- Multimedia yang interaktif</li> <li>- Virtual Reality</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ekpositori</li> <li>2. Cooperative Learning</li> <li>3. Problem Based learning</li> <li>4. Diskusi</li> </ol>	4 x 45 menit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Partisipasi dikelas</li> <li>2. Tugas mandiri</li> </ol>	<p>Mahasiswa mampu</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan dalam menjelaskan tentang grafik, hypermedia dan multimedia</li> <li>2. Kelengkapan dan kebenaran penjelasan graphic, hypermedia, multimedia</li> <li>3. Tingkat komunikatif presentasi</li> </ol>	
8	UTS						
9	Mahasiswa mampu menjelaskan dan memberikan contoh kecerdasan buatan	<p>Kecerdasan Buatan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dasar Artificial</li> <li>- Perbandingan Kecerdasan buatan dan kecerdasan manusia</li> <li>- Bidang-bidang AI</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ekpositori</li> <li>2. Cooperative Learning</li> <li>3. Problem Based learning</li> <li>4. Diskusi</li> </ol>	3 x 45 menit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Partisipasi dikelas</li> <li>2. Tugas mandiri</li> </ol>	<p>Mahasiswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan dasar artificial</li> <li>2. Menjelaskan perbandingan kecerdasan buatan dan kecerdasan manusia</li> <li>3. Memberikan contoh kecerdasan</li> </ol>	10%

						buatan	
10	Mahasiswa mampu menjelaskan mengenai Telekomunikasi dan jaringan	<p>Telekomunikasi dan jaringan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peranan Telekomunikasi</li> <li>- Mengenai jenis Isyarat</li> <li>- Penyaklaran rangkaian dan penyaklaran paket</li> <li>- Jaringan</li> <li>- Klasifikasi Jaringan</li> <li>- Topologi Jaringan</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ekpositori</li> <li>2. Cooperative Learning</li> <li>3. Problem Based learning</li> <li>4. Diskusi</li> </ol>	4 x 45 menit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Partisipasi dikelas</li> <li>2. Tugas mandiri</li> <li>3. Presentasi (Kelompok)</li> </ol>	<p>Mahasiswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan peran telekomunikasi</li> <li>2. Menjelaskan dan mengenal mengenai jenis isyarat</li> <li>3. Menjelaskan penyaklaran</li> <li>4. Menjelaskan jaringan</li> <li>5. Menjelaskan dan memberikan contoh klasifikasi jaringan</li> <li>6. Menjelaskan dan membedakan topologi jaringan</li> </ol>	20%
11	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menggunakan internet	<p>Internet</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Konsep internet</li> <li>- Layanan dan akses internet</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ekpositori</li> <li>2. Cooperative Learning</li> <li>3. Problem Based</li> </ol>	2 x 45 menit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Partisipasi dikelas</li> <li>2. Tugas mandiri</li> <li>3. Presentasi</li> </ol>	<p>Mahasiswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan konsep internet</li> <li>2. Menjelaskan</li> </ol>	10%



			learning 4. Diskusi		(kelompok)	dan membedakan layanan dan pengaksesan internet 3. Membangun Web	
11	Mahasiswa mampu menjelaskan Internet of Things	Internet Of Things - Pengertian IoT - Manfaat IoT - Implementasi Internet Of Things	1. Ekpositori 2. Cooperative Learning 3. Problem Based learning 4. Diskusi	2 x 45 menit	1. Partisipasi dikelas 2. Tugas individu 3. Presentasi (kelompok)	Mahasiswa mampu 1. Menjelaskan pengertian internet of things 2. Menjelaskan manfaat internet of things 3. Memberikan contoh implementasi internet of things	10%
12	Mahasiswa mampu menjelaskan dan membedakan aplikasi internet untuk bisnis dan pemerintahan	Aplikasi Internet Untuk Bisnis dan Pemerintah - Internet dan E-Bisnis - Nilai bisnis internet - M-commerce dan WAP - E-Government	1. Ceramah 2. Ekpositori 3. Cooperative Learning 4. Problem Based learning 5. Diskusi	4 x 45 menit	1. Partisipasi dikelas 2. Tugas mandiri	Mahasiswa mampu : 1. Menjelaskan internet dan E-bisnis 2. Nilai bisnis internet 3. M-commerce dan teknologi WAP 4. E-	10%

						Government	
13	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menguraikan basis data	<p>Basis Data</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peranan Basis Data</li> <li>- Struktur Basis Data</li> <li>- DBMS</li> <li>- Model Data</li> <li>- Komponen DBMS</li> <li>- Berbagai Jenie Basis Data</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah</li> <li>2. Ekpositori</li> <li>3. Cooperative Learning</li> <li>4. Problem Based learning</li> <li>5. Diskusi</li> </ol>	4 x 45 menit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Partisipasi dikelas</li> <li>2. Tugas mandiri</li> <li>3. Presentasi (kelompok)</li> </ol>	<p>Mahasiswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan peranan basis data</li> <li>2. Menjelaskan dan membuat struktur basis data</li> <li>3. Menjelaskan DBMS</li> <li>4. Menjelaskan komponen DBMS</li> <li>5. Menjelaskan dan membedakan jenis basis data</li> </ol>	20%
14	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menguraikan sistem Informasi	<p>Sistem Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Informasi dan Sistem Informasi</li> <li>- Level manajemen dan Arus Informasi</li> <li>- Jenis Keputusan</li> <li>- Jenis sistem informasi</li> <li>- Pengembangan</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah</li> <li>2. Ekpositori</li> <li>3. Cooperative Learning</li> <li>4. Problem Based learning</li> <li>5. Diskusi</li> </ol>	4 x 45 menit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Partisipasi dikelas</li> <li>2. Tugas mandiri</li> <li>3. Presentasi (kelompok)</li> </ol>	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan informasi dan sistem informasi</li> <li>2. Menjelaskan dan menguraikan level manajemen</li> </ol> <p>dan</p>	20%

		Sistem Informasi				<p>arus informasi</p> <p>3. Menjelaskan dan</p> <p>membedakan jenis keputusan</p> <p>4. Menjelaskan dan</p> <p>membedakan jenis sistem informasi</p> <p>5. Menjelaskan pengembangan sistem informasi</p>	
15	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep keamanan komputer	<p>Keamanan Komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Munculnya kejahatan dan ancaman keamanan komputer</li> <li>- Enkripsi</li> <li>- Pemeliharaan Sistem komputer</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah</li> <li>2. Ekpositori</li> <li>3. Cooperative Learning</li> <li>4. Problem Based learning</li> <li>5. Diskusi</li> </ol>	2 x 45 menit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Partisipasi dikelas</li> <li>2. Tugas mandiri</li> <li>3. Tugas Struktur (tugas besar)</li> </ol>	<p>Mahasiswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan penyebab munculnya kejahatan komputer</li> <li>2. Menjelaskan Konsep keamanan komputer</li> <li>3. Menjelaskan penyebab munculnya</li> </ol>	10%

						ejahatan komputer 4. Melakukan Pemeliharaan komputer	
15	ahasiswa mampu menjelaskan Etika dan erangka Hukum Bidang eknologi Informasi erundangan.	Etika dan Kerangka Hukum Bidang Teknologi Informasi - Etika pemanfaatan Teknologi Informasi - Kriminal Hukum Bidang Teknologi Informasi - Kerangka Hukum Bidang Teknologi Informasi - Prespektif Cyber Law dalam Hukum Indonesia	1. Ceramah 2. Ekpositori 3. Cooperative Learning 4. Problem Based learning 5. Diskusi	2 x 45 menit	1. Partisipasi dikelas 2. Tugas mandiri	Mahasiswa mampu : 1. Menjelaskan dampak yang timbul dari penggunaan teknologi informasi 2. Menjelaskan etika pada saat menggunakan teknologi informasi 3. Menjelaskan kerangka hukum bidang teknologi informasi	10%
16	UAS						

**Daftar Pustaka :**

### Referensi Utama

1. Abdul Kadir & Terra Ch. Triwahyuni, **Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi**, Andi Offset, Yogyakarta, 2013

### Referensi Tambahan :

1. M. Suyanto. *Pengantar Teknologi Informasi Untuk Bisnis* , Andi
2. Sri Lestari, *Buku Ajar Pengantar Teknologi Informasi*

### Tugas mahasiswa dan penilaian

#### 1. Tugas

Minggu ke	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran	Tugas	Waktu (menit)	Penilaian	Indikator	Bobot (%)
1	<ul style="list-style-type: none"><li>- Dasar Teknologi Informasi</li><li>- Pengelompokan Teknologi Informasi</li><li>- Komponen sistem informasi</li><li>- Klasifikasi sistem teknologi</li></ul>	Mandiri Menguraikan Komponen komputer, pengelompokan teknologi informasi, manfaat teknologi informasi dan sejarah komputer	45	Menguraikan dan menjelaskan Komponen komputer, pengelompokan teknologi informasi, manfaat teknologi informasi dan sejarah komputer	Mampu menjelaskan definisi, menguraikan dan memberikan contoh dari Teknologi informasi, komponen komputer, manfaat teknologi informasi dan sejarah komputer	10%

	informasi - Peranan dan Manfaat teknologi informasi	Terstruktur			-	-	-
2	Dasar Sistem Komputer - Dari bit ke informasi - Satuan data - Sistem Pengkodean - Konversi sistem bilangan - Bagian Unit Sistem - Proses Dasar - Memori Internal	Mandiri	Menguraikan konversi bilangan	45	Mengkonverdikan bilangan	Mampu mengkonversikan bilangan	10%
		Terstruktur	-		-	-	-
3	Piranti Masukan dan Piranti keluaran	Mandiri	Menguraikan dan menjelaskan fungsi Piranti Masukan dan Piranti Keluaran	45	Menjelaskan dan menguraikan piranti masukan dan piranti keluaran	Mampu menjelakan fungsi piranti masukan, piranti keluaran dan memberikan contoh komponen piranti masukan serta piranti keluaran	10%

		Terstruktur	-		-	-	-
4	Penyimpanan eksternal	Mandiri	Menjelaskan dan menguraikan fungsi penyimpanan eksternal	45	Menjelaskan dan menguraikan fungsi penyimpanan eksternal dan menyebutkan contoh-contoh	Mampu menjelaskan dan menguraikan fungsi penyimpanan eksternal	10%
		Terstruktur	-		-	-	-
5	Perangkat Lunak Aplikasi	Mandiri	Menjelaskan Perangkat Lunak Aplikasi <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peran Perangkat Lunak</li> <li>- Pengelompokan perangkat lunak</li> <li>- Istilah versi dan rilis</li> <li>- Antarmuka pemakai</li> <li>- Perangkat lunak aplikasi</li> </ul> Perangkat lunak untuk buku elektronik	45	Menjelaskan dan menguraikan perangkat lunak	Mampu menjelaskan peran perangkat lunak pengelompokan perangkat lunak Membedakan istilah versi dan rilis. memberikan contoh perangkat lunak aplikasi dan perangkat lunak untuk buku elektronik	10%
		Tersruktur	-		-	-	-
6	Perangkat Lunak Sistem	Mandiri	Menjelaskan, menguraikan fungsi perangkat lunak	45	Menjelaskan menguraikann	Mampu menjelaskan dan	10%

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Macam-macam perangkat lunak sistem</li> <li>- Sistem operasi</li> <li>- Utilitas</li> <li>- Device driver</li> <li>- Penerjemah Bahasa Pemrograman Berbasis blok</li> </ul>	tersruktur	sistem	-	fungsi sistem operasi dan menyebutkan macam-macam sistem operasi	membedakan macam-macam perangkat lunak sistem.	
7	<p>Multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>5. Aplikasi multimedia</li> <li>6. Fokus pada komputergrapi k</li> <li>7. Media yang dinamis</li> <li>8. Multimedia yang interaktif</li> </ul> <p>Virtual Reality</p>	Mandiri	Menjelaskan dan menguraikan multimedia	30	Menjelaskan multimedia dan menguraikan memberikan contoh berbasis multimedia	Mampu menjelaskan Multimedia	10%
		Terstruktur	Membuatkan Tugas besar mengenai Teknologi informasi terkait dengan kemajuan komputer, perangkat lunak, sistem operasi dan berbasis multimedia	90	Mendefinisikan dan menguraikan teknologi informasi perkembangan komputer berbasis multimedia	Mampu mendefinisikan dan menguraikan teknologi informasi perkembangan komputer berbasis multimedia	30%
9	<p>Kecerdasan Buatan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>5. Dasar Artificial</li> </ul>	Mandiri	Menjelaskan dan menguraikan kecerdasan	45	Menjelaskan dan menguraikan	Mampu menjelaskan	10%



	6. Perbandingan Kecerdasan buatan dan kecerdasan manusia Bidang-bidang AI	Terstruktur	buatan		kecerdasan buatan	dasar artificial perbandingan kecerdasan buatan dan kecerdasan manusia Memberikan contoh kecerdasan buatan	
10	Telekomunikasi dan jaringan 5. Peranan Telekomunikasi 6. Mengenai jenis Isyarat 7. Penyaklaran rangkaian dan penyaklaran paket 8. Jaringan 9. Klasifikasi Jaringan Topologi Jaringan	Mandiri	Menjelaskan telekomunikasi dan jaringan	15	Menjelaskan telekomunikasi dan jaringan	Mampu menjelaskan peran telekomunikasi	20%
		Terstruktur		120	Memaparkan dalam presentasi mengenai telekomunikasi dan jaringan	Menjelaskan dan mengenal jenis jaringan dan topologi, serta dapat menyebutkan alat-alat jaringan dan telekomunikasi	
11	Internet - Konsep internet - Layanan dan pengaksesan internet	Mandiri	Menjelaskan internet dan menguraikan IoT	15	Menjelaskan Internet dan mIoT	Mampu menjelaskan fungsi internet,	10%
		Terstruktur	Presentasi	120	Memaparkan dalam presentasi kelompok	fasilitas dalam internat dan IoT	

	Internet Of Things - Pengertian IoT - Manfaat IoT - Implementasi Internet Of Things						
12	Aplikasi Internet Untuk Bisnis dan Pemerintah - Internet dan E-Bisnis - Nilai bisnis internet - M-commerce dan WAP E-Government	Mandiri	Menjelaskan dan menguraikan Aplikasi E-Bisnis dan E-Government, manfaat dari E-bisnis dan E-government	15	Menjelaskan dan menguraikan Aplikasi E-Bisnis dan E-Government, manfaat dari E-bisnis dan E-government	Mampu menjelaskan dan menguraikan internet dan E-bisnis, nilai bisnis internet. M-commerce dan teknologi WAP E-Government	10%
		Terstruktur	Presentasi	120	Memaparkan dalam presentasi kelompok		
13	Basis Data 6. Peranan Basis Data 7. Struktur Basis Data 8. DBMS 9. Model Data 10. Komponen DBMS Berbagai Jenie Basis Data	Mandiri	Menjelaskan dan menguraikan basis data, komponen DBMS	15	Menjelaskan dan menguraikan basis data, komponen DBMS	Mampu menjelaskan dan menguraikan basis data, model, komponen DBMS	10%
		Terstruktur	Presentasi		Memaparkan dalam presentasi kelompok		

14	Sistem Informasi 6. Informasi dan Sistem Informasi 7. Level manajemen dan Arus Informasi 8. Jenis Keputusan 9. Jenis sistem informasi Pengembangan Sistem Informasi	Mandiri	Menguraikan Sistem informasi, level manajemen dan jenis sistem informasi	15	Menguraikan Sistem informasi, level manajemen dan jenis sistem informasi	Mampu menguraikan Sistem informasi, level manajemen dan jenis sistem informasi, dan menguraikan pengembangan sistem	10%
		Terstruktur	Presentasi	120	Memaparkan dalam presentasi kelompok		
15	Keamanan Komputer 6. Munculnya kejahatan dan ancaman keamanan komputer 7. Enkripsi 8. Pemeliharaan Sistem komputer Etika dan Kerangka Hukum Bidang Teknologi Informasi - Etika pemanfaatan Teknologi Informasi - Kriminal	Mandiri	Menguraikan dan menjelaskan keamanan komputer dan etika dan kerangka hukum bidang teknologi informasi	15	Menguraikan dan menjelaskan keamanan komputer dan etika dan kerangka hukum bidang teknologi informasi	Mampu menguraikan dan menjelaskan keamanan komputer dan etika dan kerangka hukum bidang teknologi informasi	
		Terstruktur	Presentasi	120	Memaparkan dalam presentasi kelompok		

	Hukum Bidang Teknologi Informasi - Kerangka Hukum Bidang Teknologi Informasi - Prespektif Cyber Law dalam Hukum Indonesia						
--	---	--	--	--	--	--	--

## 2. Penilaian

Aspek Penilaian

- 1) **Sikap** : cara menyampaikan pendapat dalam diskusi, tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas, peduli keamanan lingkungan dengan mengenal penerapan prinsip *green chemistry*
- 2) **Pengetahuan** : penguasaan materi yang ditunjukkan dalam diskusi, presentasi, ujian tengah semester dan ujian akhir semester
- 3) **Keterampilan** : kreatifitas membuat ppt, menggunakan program kimia komputasi, membuat diagram prosedur proses kimia

### Bobot Penilaian

Bobot Nilai Harian (NH) nilai tugas terstruktur = 2

Bobot Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) = 2

Bobot Nilai Ujian Akhir Semester (UAS) = 3

Nilai Akhir

Nilai Akhir = (30% \* UTS) + (30% \* UAS) + (30% \* Tugas) + (10% \* Absent)

Disusun oleh	Diperiksa oleh	Diperiksa oleh	Disahkan oleh
 <b>Dona Yulianti.,M.T.I</b> <b>Dosen Penanggungjawab</b>	 <b>Penanggungjawab</b> <b>Kelompok Bidang</b> <b>Keilmuan (KBK)</b>	 <b>Ketua Program Studi</b> <b>Sistem Informasi</b>	 <b>Dekan</b> <b>Fakultas Ilmu Komputer</b>