



## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI – STMIK JAKARTA STI&K

Tanggal Penyusunan				Tanggal revisi		
Fakultas						
Program Studi	Sistem Informasi					
Jenjang	Sarjana (S1)					
Kode dan Nama MK	DK-11408		<b>PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI A</b>			
SKS dan Semester	Sks	2	Semester	1		
Prasyarat						
Status Mata Kuliah	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Wajib [ <input type="checkbox"/> ] Pilihan					
Dosen Pengampu	Neneng Mariana.Skom.MMSI, Munich Heindari E., SKom., MMSI					
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Sikap	Berdasarkan (Permen Dikbud 49 2014 pasal 6-1)				
	Ketrampilan Umum	Mahasiswa dapat menjelaskan Teknologi Informasi dan menjadi terlatih untuk menggunakan perangkat komputer				
	Pengetahuan	Mampu mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi yang berbasis komputer serta penerapannya dalam teknologi informasi				
	Ketrampilan Khusus	Mampu memanfaatkan teknologi informasi untuk pengembangan diri, baik di dalam lingkungan sekitar maupun di dalam dunia kerja				
Deskripsi Umum (Silabus)	Mata kuliah ini secara umum berisi materi mengenai : Pengenalan hardware, perangkat Input dan output, Media penyimpanan, Sistem bilangan dan kode, Komunikasi data dan jaringan komputer, Tipe data dan representasi data serta Kecerdasan buatan.					
Metode Pembelajaran	1. Ceramah/Kuliah Pakar		√	4. Praktik Laboratorium		√
	2. Problem Based Learning/FGD		√	5. Self-Learning (V-Class)		
	3. Project Based Learning			6. Lainnya: .....		
Pengalaman Belajar/Tugas	a. Tayangan Presentasi		√	c. Online exercise/kuiz (V-class)		
	b. Review textbook/Jurnal			d. Laporan		
	e. Lainnya: .....					
Referensi / Sumber Belajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. D. Suryadi H.S, "Pengenalan Komputer", Seri Diktat Kuliah, Gunadarma.</li> <li>2. Jogiyanto, HM, "Pengenalan Komputer". Andi Offset, Yogyakarta, 1999.</li> <li>3. Fred Halsall, "Dasar-dasar Mikroprosesor", Elex Media Komputindo, 1995</li> <li>4. Radnay Zaks, "Dari chip ke sistem: Pengantar Mikroprosesor, Erlangga, 1985</li> <li>5. D. Suryadi H. S, "Pengantar Struktur Data", Gunadarma, 1995</li> <li>6. P. Insap Santosa, "Struktur Data Menggunakan Turbo Pascal 6.0", Andi Yogyakarta, 2001</li> </ol>					

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
1.	Mahasiswa dapat memahami istilah-istilah dasar yang berhubungan dengan ilmu komputer, Mengetahui jenis-jenis komputer, Dapat menggolongkan komputer berdasarkan penggunaannya dan Memahami elemen dasar yang dapat membentuk komputer.	Pengantar Komputer dan Ilmu Komputer: 1. Pengertian Dasar komputer 2. Elemen-elemen komputer	Metode kontekstual Media : viewer, whiteboard	120 Menit	Kuis Dimensi : Pemahaman  Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang	5%	1,2
2.	Mahasiswa dapat mengetahui perkembangan & penerapan komputer dari generasi pertama sampai dengan saat ini.	1.Perkembangan Perangkat Keras 2.Perkembangan Perangkat Lunak 3. Penerapan Komputer	Metode kontekstual dan diskusi  Media : viewer, whiteboard	120 Menit	Kuis Dimensi : Pemahaman  Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang	5%	1,2
3.	Mahasiswa mampu memahami Hardware sebagai perangkat fisik yang ada dalam suatu sistem komputer dan komponen-komponen elektronik dasar dari suatu komputer.	1. Struktur dan fungsi komputer 2. Central Processing Unit (CPU)	Metode kontekstual  Media : viewer, whiteboard	120 Menit	Kuis Dimensi : Pemahaman  Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang	5%	1,3,4
4.	Mahasiswa mampu memahami perbedaan fungsi RAM dan ROM	RAM (Random Access Memory) & ROM (Read Only Memory )	Metode kontekstual	120 Menit	Kuis Dimensi : Pemahaman	5%	1,3,4

			Media : viewer, whiteboard		Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang		
5.	Mahasiswa mengetahui tentang penggunaan perangkat Input dan output.	Perangkat Masukan/ input dan output	Metode kontekstual  Media : viewer, whiteboard	120 Menit	Kuis Dimensi : Pemahaman  Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang	5%	1,2
6.	Mahasiswa mengerti bahwa semua data yang akan di proses harus di simpan dalam memori utama atau memori luar	Media Penyimpanan (Memori Utama)	Metode kontekstual  Media : viewer, whiteboard	120 Menit	Kuis Dimensi : Pemahaman  Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang	5%	3,4
7.	Mahasiswa mengetahui media yang dapat digunakan untuk memori luar, yang meliputi disk optis, pita magnetis, cartridge, perangkat penyimpanan solid state dan media penyimpanan massal	Media Penyimpanan (Memori Luar)	Metode kontekstual  Media : viewer, whiteboard	120 Menit	Kuis Dimensi : Pemahaman  Penilaian kompetensinya : Sangat baik	5%	3,4



					Baik Cukup Kurang		
8.	<b>UJIAN TENGAH SEMESTER</b>						
9.	Mahasiswa dapat mempelajari sistem bilangan	Sistem bilangan dan kode: 1. Bilangan Desimal 2. Bilangan Biner	Metode kontekstual  Media : viewer, whiteboard	120 Menit	Kuis Dimensi : Pemahaman  Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang	5%	5,6
10.	Mahasiswa dapat mempelajari sistem bilangan	Sistem Bilangan dan kode : Bilangan Oktal Bilangan Heksadesimal	Metode kontekstual  Media : viewer, whiteboard	120 Menit	Kuis Dimensi : Pemahaman  Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang	5%	5,6
11.	Mahasiswa dapat mempelajari sistem bilangan	Sistem Bilangan dan kode : Konversi Sistem Bilangan Kode yang mewakili data - BCD - SBCDIC - EBCDIC - ASCII 7-Bit - ASCII 8-Bit	Metode kontekstual  Media : viewer, whiteboard	120 Menit	Kuis Dimensi : Pemahaman  Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang	5%	5,6

12.	- Mahasiswa dapat memahami Istilah – istilah dasar yang berhubungan dengan komunikasi data dan jaringan komputer -Mengetahui Media transmisi yang ada serta penggunaannya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian dasar komunikasi data</li> <li>2. Transmisi data</li> <li>3. Perangkat keras Komunikasi data</li> <li>4. Bentuk system komunikasi data</li> </ol>	<p>Metode kontekstual</p> <p>Media : viewer, whiteboard</p>	120 Menit	<p>Kuis Dimensi : Pemahaman</p> <p>Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang</p>	5%	1,2
13.	-Mahasiswa dapat mengetahui protocol dan perangkat keras yang dibutuhkan -Mahasiswa dapat mengetahui komponen jaringan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambaran Singkat mengenai komponen jaringan.</li> <li>2. External jaringan</li> <li>3. Local Area Network (LAN)</li> </ol>	<p>Metode kontekstual</p> <p>Media : viewer, whiteboard</p>	120 Menit	<p>Kuis Dimensi : Pemahaman</p> <p>Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang</p>	5%	1,2
14.	-Memahami tipe data yang digunakan pada computer -Mengerti cara-cara untuk dapat merepresentasikan data	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tipe data</li> <li>2. Representasi data</li> </ol>	<p>Metode kontekstual</p> <p>Media : viewer, whiteboard</p>	120 Menit	<p>Kuis Dimensi : Pemahaman</p> <p>Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang</p>	5%	5,6
15.	-Mahasiswa dapat mengetahui perkembangan kecerdasan buatan -Memahami kecerdasan buatan pada computer	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perkembangan kecerdasan buatan</li> <li>2. Pengertian kecerdasani buatan</li> <li>3. Robotics, Sejarah robotics</li> </ol>	<p>Metode kontekstual</p> <p>Media : viewer, whiteboard</p>	120 Menit	<p>Kuis Dimensi : Pemahaman</p> <p>Penilaian kompetensinya : Sangat baik</p>	5%	5,6

16.	






### Petunjuk pengisian isi RPS

Kolom	Judul Kolom	Penjelasan Cara Pengisian
1	Minggu	Bisa diisi pokok bahasan / sub pokok bahasan, atau topik bahasan (dengan asumsi tersedia diktat/modul ajar untuk setiap pokok bahasan).
2	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Rumusan kemampuan dibidang kognitif, psikomotorik, dan afektif diusahakan lengkap dan utuh ( <i>hard skills &amp; soft skills</i> ). Merupakan tahapan kemampuan yang diharapkan dapat mencapai kompetensi mata kuliah ini diakhir semester.
3	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Bisa diisi pokok bahasan / sub pokok bahasan, atau topik bahasan (dengan asumsi tersedia diktat/modul ajar untuk setiap pokok bahasan).
4	Metode/Bentuk Pembelajaran	Bisa berupa ceramah, diskusi, presentasi tugas, seminar, simulasi, responsi, praktikum, latihan, kuliah lapang, praktek bengkel, survai lapangan, bermain peran, atau gabungan berbagai bentuk. Penetapan bentuk pembelajaran didasarkan pada keniscayaan bahwa kemampuan yang diharapkan diatas akan tercapai dengan bentuk/ model pembelajaran tersebut.
5	Waktu Belajar (Menit)	Takaran waktu yang menyatakan beban belajar dalam satuan sks (satuan kredit semester). Satu sks setara dengan 160 (seratus enam puluh) menit kegiatan belajar per minggu per semester.
6	Kriteria Penilaian (Indikator)	Berisi indikator yang dapat menunjukkan pencapaian kemampuan yang dicanangkan, atau unsur kemampuan yang dinilai (bisa kualitatif misal ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan / unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).
7	Bobot Nilai (%)	Disesuaikan dengan waktu yang digunakan untuk membahas atau mengerjakan tugas, atau besarnya sumbangan suatu kemampuan terhadap pencapaian kompetensi mata kuliah ini.
8	Sumber belajar	Diisi dengan nomor sumber pembelajaran yang sudah disebutkan di dalam daftar sumber belajar