

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
STMIK JAKARTA STI&K**

<b>Tanggal Penyusunan</b>	08/09/2016	<b>Tanggal revisi</b>	dd/mm/yyyy
<b>Program Studi</b>	Manajemen Informatika Kode Prodi : 57401		
<b>Jenjang</b>	Diploma Tiga		
<b>Kode dan Nama MK</b>	MI-11408	Pengantar Teknologi Informasi A	
<b>SKS dan Semester</b>	Sks	2	Semester 1
<b>Prasyarat</b>			
<b>Status Mata Kuliah</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Wajib <input type="checkbox"/> Pilihan		
<b>Dosen Pengampu</b>			
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah</b>	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	
<b>Deskripsi Umum (Silabus)</b>	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.		
<b>Metode Pembelajaran</b>	1. Ceramah/Kuliah Pakar	<input checked="" type="checkbox"/>	4. Praktik Laboratorium <input checked="" type="checkbox"/>
	2. Problem Based Learning/FGD	<input checked="" type="checkbox"/>	5. Self-Learning (V-Class)
	3. Project Based Learning	<input type="checkbox"/>	6. Lainnya: .....
<b>Pengalaman Belajar/Tugas</b>	a. Tayangan Presentasi	<input checked="" type="checkbox"/>	c. Online exercise/kuiz (V-class)
	b. Review textbook/Jurnal	<input type="checkbox"/>	d. Laporan
	e. Lainnya: .....	<input type="checkbox"/>	
<b>Referensi / Sumber Belajar</b>	<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	50 x 2	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	50 x 2	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	50 x 2	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	50 x 2	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	50 x 2	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	50 x 2	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	50 x 2	Kuis Dimensi : Pemahaman  Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup	5%	3,4

8.	<b>UJIAN TENGAH SEMESTER</b>				Kurang		
9.	Mahasiswa dapat mempelajari sistem bilangan	Sistem bilangan dan kode: 1. Bilangan Desimal 2. Bilangan Biner	Metode kontekstual  Media : viewer, whiteboard	50 x 2	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	50 x 2	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	50 x 2	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 penggunaanya	1. Pengertian dasar komunikasi data 2. Transmisi data 3. Perangkat keras Komunikasi data	Metode kontekstual  Media : viewer, whiteboard	50 x 2	Kuis Dimensi : Pemahaman  Penilaian	5%	1,2

		4. Bentuk system komunikasi data			kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang		
13.	-Mahasiswa dapat mengetahui protocol dan perangkat keras yang dibutuhkan -Mahasiswa dapat mengetahui komponen jaringan	1. Gambaran Singkat mengenai komponen jaringan. 2. External jaringan 3. Local Area Network (LAN)	Metode kontekstual Media : viewer, whiteboard	50 x 2	Kuis Dimensi : Pemahaman  Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang	5%	1,2
14.	-Memahami tipe data yang digunakan pada computer -Mengerti cara-cara untuk dapat merepresentasikan data	1. Tipe data 2. Representasi data	Metode kontekstual Media : viewer, whiteboard	50 x 2	Kuis Dimensi : Pemahaman  Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang	5%	5,6
15.	-Mahasiswa dapat mengetahui perkembangan kecerdasan buatan -Memahami kecerdasan buatan pada komputer	1. Perkembangan kecerdasan buatan 2. Pengertian kecerdasani buatan 3. Robotics, Sejarah robotics	Metode kontekstual Media : viewer, whiteboard	50 x 2	Kuis Dimensi : Pemahaman	5%	5,6
16.	<b>UJIAN AKHIR SEMESTER</b>						