

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

Tanggal Penyusunan		Tanggal revisi	
Fakultas			
Program Studi	SISTEM INFORMASI		
Jenjang	SARJANA		
Kode dan Nama MK	DK-22212	Komputer dan Masyarakat	
SKS dan Semester	SKS	2	Semester 2(GENAP)
Prasyarat			
Status Mata Kuliah	Pilihan		
Dosen Pengampu	M. Saefudin		
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Sikap	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; 2. Mampu menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; 3. Mampu menginternalisasi semangat kemandirian dan kejuangan; 4. Mampu menginternalisasi semangat kewirausahaan; 5. Mampu berpikir kreatif dan inovatif. 	
	Ketrampilan Umum	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan kerja umum yang wajib di miliki oleh setiap lulusan dalam rangka menjamin kesetaraan , kemampuan lulusan sesuai tingkat program dan jenis pendidikan tinggi. 2. Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah komputer dan pemanfaatannya di masyarakat. 3. Mampu menganalisa pemanfaatan computer di bidang pendidikan, pemerintah dan industry. 	
	Pengetahuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merupakan penguasaan konsep, teori, metode, dan/atau falsafah bidang ilmu tertentu secara sistematis yang di peroleh melalui penalaran dalam proses pembelajaran pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian masyarakat yang terkait pembelajaran. 2. Menguasai pengetahuan untuk mengenali masalah organisasi dan menyusun langkah pemecahan masalah secara logis melalui pendekatan sistem informasi; 3. Memiliki pengetahuan dan kemampuan dasar untuk membuat rencana strategis, mengelola proyek pengembangan dan sumber daya IS/ IT yang sejalan dengan kebutuhan bisnis; 4. Memahami hubungan disiplin sistem informasi dengan disiplin ilmu yang berbeda. 	
	Ketrampilan Khusus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan kerja khusus yang wajib di miliki oleh setiap lulusan sesuai dengan bidang keilmuan program studi. 2. Mahasiswa dapat mengembangkan Pemanfaatan computer di masyarakat sesuai dengan bidang ilmunya. 3. Mampu memanfaatkan computer untuk menunjang administrasi bisnis atau organisasi; 4. Mampu mengambil keputusan secara profesional berdasarkan keilmuan sistem informasi; 	
Deskripsi Umum (Silabus)	<p>Matakuliah Komputer dan masyarakat adalah matakuliah pilihan yang dapat mendukung mahasiswa agar dapat memanfaatkan komputer dalam implementasi beda bidang ilmu secara tepat.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan Komputer 2. Sejarah, perkembangan dan kritik tentang teknologi maju 3. Pemanfaatan computer dan masyarakat 4. Komputer dan pendidikan 		

	<ul style="list-style-type: none"> 5. Komputer dan pemerintahan 6. Komputer dan industri 7. Masyarakat informasi 8. Ciri-ciri masyarakat dengan teknologi informasi modern 9. Dunia Usaha 10. Sistem informasi E-Commerce dan E-Bussines 11. Keamanan system Informasi dan etika 12. Privacy dan kejahatan komputer 13. Etika dan Profesionalisme 			
Metode Pembelajaran	1. Ceramah/Kuliah Pakar	v	4. Praktik Laboratorium	
	2. Problem Based Learning/FGD	v	5. Self-Learning (V-Class)	
	3. Project Based Learning	v	6. Lainnya:	
Pengalaman Belajar/Tugas	a. Tayangan Presentasi	v	c. Online exercise/kuiz (V-class)	v
	b. Review textbook/Jurnal		d. Laporan	v
	e. Lainnya:			
Referensi / Sumber Belajar	<ul style="list-style-type: none"> 1. Teguh, Wahyono, Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di Bidang Teknologi Informasi, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2006 2. J Preston, John, Preston, Sally, Ferrert, Robert, Komputer dan Masyarakat, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2007 3. O'Brien, A. James, Pengantar Sistem Informasi Perspektif Bisnis dan Manajerial, Penerbit Salemba Empat, Jakarta 2005 4. Mc'Leod Jr., Raymond, Sistem Informasi Manajemen, PT Prenhallindo, Jakarta 1995 5. Bagio, Budiarto, Komputer dan Masyarakat, Penerbit Elex Media Komputindo, Jakarta, 1991 			



Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
1.	Agar mahasiswa dapat memahami pengertian, sejarah, generasi dan penggolongan komputer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Komputer 2. Sejarah Komputer 3. Penggolongan Komputer 	Kuliah Pakar, Tayangan Presentasi	2X50Menit	ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreativitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan /unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).	5%	1,2,3,4,5
2.	Agar mahasiswa memahami sejarah dan perkembangan komputer modern serta kritik mengenai teknologi maju pada saat itu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejarah dan perkembangan sebelum abad ke-20 2. Kendali komputasi 3. Kelahiran komputer modern 4. Chip elektronik 5. Kritik tentang teknologi maju 	Kuliah Pakar, Tayangan Presentasi	2X50Menit	ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreativitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan /unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).	5%	1,2,3,4,5
3.	Agar mahasiswa mampu menjelaskan aplikasi komputer yang sering digunakan dalam masyarakat serta isu dan masalah sosial yang menyertainya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi komputer yang sering digunakan dalam masyarakat 2. Isu sosial dan masalah yang timbul 	Kuliah Pakar, Tayangan Presentasi	2X50Menit	ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreativitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya	5%	1,2,3,4,5

					kutipan acuan /unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).		
4.	Mahasiswa dapat memahami jenis-jenis aplikasi komputer dalam dunia pendidikan dan masalah yang timbul	<ol style="list-style-type: none"> 1. Computer Assisted Instruction (CAI) 2. Jenis-jenis aplikasi CAI 3. Sistem CAI yang terkemuka 4. Komputer di perguruan tinggi 5. Isu dan masalah yang timbul 	Kuliah Pakar, Tayangan Presentasi	2X50Menit	ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan /unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).	10%	1,2,3,4,5
5.	Mahasiswa dapat memahami penerapan komputer dalam departemen pemerintahan di Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> 1. E-government 2. Aplikasi komputer yang diterapkan pada badan pemerintahan 3. Isu dan masalah sosial 	Kuliah Pakar, Tayangan Presentasi	2X50Menit	ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan /unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).	10%	1,2,3,4,5
6.	Mahasiswa dapat menjelaskan jenis-jenis robot dan aplikasinya dalam bidang industri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perkembangan teknologi robot 2. Robot untuk industri 3. Manfaat dan alasan penggunaan robot 4. Otomasi industri 	Kuliah Pakar, Tayangan Presentasi	2X50Menit	ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif :	10%	1,2,3,4,5

					banyaknya kutipan acuan /unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).		
7	Mahasiswa dapat memahami mengenai komunitas masyarakat informasi di dunia maya (Internet).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian masyarakat informasi 2. Ciri-ciri masyarakat informasi 3. Pengenalan Internet 4. Contoh masyarakat informasi (mailing list, chat, friendster dan sebagainya) 	Kuliah Pakar, Tayangan Presentasi	2X50Menit	ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan /unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).	10%	1,2,3,4,5
UJIAN TENGAH SEMESTER							
8.	Mahasiswa mampu menjelaskan mengenai ciri-ciri masyarakat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbedaan masyarakat informasi dengan pra-informasi 2. Pengaruh informasi terhadap masyarakat 3. Beberapa contoh penggunaan infromasi di masyarakat 	Kuliah Pakar, Tayangan Presentasi	2X50Menit	ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan /unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).	5%	1,2,3,4,5
9	Agar Mahasiswa dapat menjelaskan evolusi pengolahan data dan kantor masa depan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evolusi pengolahan data 2. Perkembangan aplikasi pengolahan data 	Kuliah Pakar, Tayangan Presentasi	2X50Menit	ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan	5%	1,2,3,4,5

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Pengenalan SIM dan Pengolahan Data Terdistribusi 4. Kantor masa depan 5. Isu dan masalah sosial yang timbul 			komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan /unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).		
10	Mahasiswa mampu menjelaskan mengenai E-Commerce dan E-Business	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan E-Commerce 2. Arsitektur E-Commerce 3. Tantangan dan hambatan dalam penerapan E-Commerce 4. Pengenalan E-Business 5. Merancang startegi sistem E-Business 	Kuliah Pakar, Tayangan Presentasi	2X50Menit	ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan /unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).	10%	1,2,3,4,5
11	Mahasiswa memahami mengenai keamanan sistem informasi, etika dan hukum teknologi informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kontrol sistem informasi 2. Pengendalian input, proses dan output 3. Pengendalian penyimpanan 4. Pengenalan virus komputer <p>Etika dan hukum Teknologi Informasi</p>	Kuliah Pakar, Tayangan Presentasi	2X50Menit	ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan /unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).	10%	1,2,3,4,5

12	Mahasiswa dapat memahami apa itu privacy, confidentiality serta kejahatan komputer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Privacy dan kejahatan komputer 2. Privacy dan Confidentiality 3. Kejahatan komputer versus kejahatan biasa 4. Alat bukti elektronik pada proses pengadilan 	Kuliah Pakar, Tayangan Presentasi	2X50Menit	ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan /unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).	5%	1,2,3,4,5
13 & 14	Mahasiswa dapat memahami pengertian etika, profesi dan profesionalisme	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian etika dan etika profesi 2. Profesi dan Profesionalisme 3. Etika profesi 	Kuliah Pakar, Tayangan Presentasi	2X50Menit	ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan /unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).	10 %	1,2,3,4,5
UJIAN AKHIR SEMESTER							

RANCANGAN TUGAS

Nama Mata Kuliah : Komputer & Masyarakat
Program Studi : MANAJEMEN INFORMATIKA

SKS : 2
Pertemuan ke : 1 - 3

A. TUJUAN TUGAS :

Menjelaskan mengenai sejarah dan perkembangan komputer modern serta kritik mengenai teknologi maju pada saat ini.

B. URAIAN TUGAS :

- a. Obyek Garapan.
Terminologi, konsep dan lingkungan pengembangan komputer
- b. Metode atau Cara pengerjaan.

- Carilah referensi mengenai konsep dasar sistem, data dan informasi serta lingkup pengembangan sistem
 - 1. Teguh, Wahyono, Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di Bidang Teknologi Informasi, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2006
 - 2. J Preston, John, Preston, Sally, Ferrert, Robert, Komputer dan Masyarakat, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2007
 - 3. O'Brien, A. James, Pengantar Sistem Informasi Perspektif Bisnis dan Manajerial, Penerbit Salemba Empat, Jakarta 2005
 - 4. Mc'Leod Jr., Raymond, Sistem Informasi Manajemen, PT Prenhallindo, Jakarta 1995
 - 5. Bagio, Budiarto, Komputer dan Masyarakat, Penerbit Elex Media Komputindo, Jakarta, 1991
- Rangkuman dibuat dalam paper dan disiapkan dalam ppt minimal 15 halaman.
- Presentasikan hasil rangkuman tersebut di depan kelas.

- c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan :
Paper dibuat minimal 15 halaman dengan spasi 1.5, font Times new roman, ukuran 12.

C. KRITERIA PENILAIAN (10 %)

- Kelengkapan isi rangkuman.
- Kebenaran isi rangkuman.
- Daya tarik komunikasi/presentasi.

RANCANGAN TUGAS

Nama Mata Kuliah : Komputer & Masyarakat
Program Studi : SISTEM INFORMASI

SKS : 2
Pertemuan ke : 4 - 6

B. TUJUAN TUGAS :

memahami jenis-jenis aplikasi komputer dalam dunia pendidikan, pemerintahan dan industri.

B. URAIAN TUGAS :

- d. Obyek Garapan.
konsep dasar jenis-jenis aplikasi compute, analisa deteksi masalah dan penerapan analisis kebutuhan
- e. Metode atau Cara pengerjaan.
 - Carilah referensi dalam :
 - 1. Teguh, Wahyono, Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di Bidang Teknologi Informasi, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2006
 - 2. J Preston, John, Preston, Sally, Ferrert, Robert, Komputer dan Masyarakat, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2007
 - 3. O'Brien, A. James, Pengantar Sistem Informasi Perspektif Bisnis dan Manajerial, Penerbit Salemba Empat, Jakarta 2005
 - 4. Mc'Leod Jr., Raymond, Sistem Informasi Manajemen, PT Prenhallindo, Jakarta 1995
 - 5. Bagio, Budiarto, Komputer dan Masyarakat, Penerbit Elex Media Komputindo, Jakarta, 1991
 - Rancanglah analisa masalah dari bisnis sederhana
 - Hasil rancangan dikumpulkan dengan menggunakan kertas folio bergaris dengan memberikan Judul Tugas serta NPM dan Nama Mahasiswa.
 - Juga dibuat dalam paper dan disiapkan dalam ppt max 15 halaman.
 - Presentasikan hasil tersebut di depan kelas.

C. KRITERIA PENILAIAN (25 %)

Kelengkapan isi rangkuman.
Kebenaran isi rangkuman.
Daya tarik komunikasi/presentasi

RANCANGAN TUGAS

Nama Mata Kuliah : **Komputer & Masyarakat**
Program Studi : **SISTEM INFORMASI**

SKS : 2
Pertemuan ke : 7 - 9

C. TUJUAN TUGAS :

menjelaskan evolusi pengolahan data dan dunia usaha masa depan.

B. URAIAN TUGAS :

f. Obyek Garapan.

Evolusi pengolahan data dan dunia usaha masa depan

g. Metode atau Cara pengerjaan.

▪ Carilah referensi dalam :

- 1. Teguh, Wahyono, Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di Bidang Teknologi Informasi, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2006
- 2. J Preston, John, Preston, Sally, Ferrert, Robert, Komputer dan Masyarakat, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2007
- 3. O'Brien, A. James, Pengantar Sistem Informasi Perspektif Bisnis dan Manajerial, Penerbit Salemba Empat, Jakarta 2005
- 4. Mc'Leod Jr., Raymond, Sistem Informasi Manajemen, PT Prenhallindo, Jakarta 1995
- 5. Bagio, Budiarto, Komputer dan Masyarakat, Penerbit Elex Media Komputindo, Jakarta, 1991

- Rancanglah proses berbasis aplikasi dengan lengkap dari bisnis sederhana
- Hasil rancangan dikumpulkan dengan menggunakan kertas folio bergaris dengan memberikan Judul Tugas serta NPM dan Nama Mahasiswa.
- Juga dibuat dalam paper dan disiapkan dalam ppt max 15 halaman.
- Presentasikan hasil tersebut di depan kelas.

C. KRITERIA PENILAIAN (35 %)

Kelengkapan isi rangkuman.
Kebenaran isi rangkuman.
Daya tarik komunikasi/presentasi.

RANCANGAN TUGAS

Nama Mata Kuliah : **Komputer & Masyarakat**
Program Studi : **SISTEM INFORMASI**

SKS : 2
Pertemuan ke : 10-11

D. TUJUAN TUGAS :

menjelaskan mengenai E-Commerce dan E-Business serta memahami keamanan system informasi.

B. URAIAN TUGAS :

- h. Obyek Garapan.
konsep dan implementasi E-Commerce dan E-Bussines
- i. Metode atau Cara pengerjaan.
 - Carilah referensi mengenai konsep dasar sistem basis data
 - 1. Teguh, Wahyono, Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di Bidang Teknologi Informasi, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2006
 - 2. J Preston, John, Preston, Sally, Ferrert, Robert, Komputer dan Masyarakat, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2007
 - 3. O'Brien, A. James, Pengantar Sistem Informasi Perspektif Bisnis dan Manajerial, Penerbit Salemba Empat, Jakarta 2005
 - 4. Mc'Leod Jr., Raymond, Sistem Informasi Manajemen, PT Prenhallindo, Jakarta 1995
 - 5. Bagio, Budiarto, Komputer dan Masyarakat, Penerbit Elex Media Komputindo, Jakarta, 1991
 - Rangkuman dan contoh implementasi dibuat dalam paper dan disiapkan dalam ppt max 15 halaman.
 - Presentasikan hasil tersebut di depan kelas.
- j. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan :
Paper dibuat minimal 15 halaman dengan spasi 1.5, font Times new roman, ukuran 12.

C. KRITERIA PENILAIAN (15 %)

- Kelengkapan isi rangkuman.
- Kebenaran isi rangkuman.
- Daya tarik komunikasi/presentasi.

RANCANGAN TUGAS

Nama Mata Kuliah : **Komputer & Masyarakat**
Program Studi : **SISTEM INFORMASI**

SKS : 2
Pertemuan ke : 12-14

E. TUJUAN TUGAS :

memahami apa itu privacy, confidentiality serta kejahatan komputer

B. URAIAN TUGAS :

- k. Obyek Garapan.
Menjelaskan apa itu privacy, confidentiality serta kejahatan
- l. Metode atau Cara pengerjaan.
 - Carilah referensi mengenai konsep dasar sistem basis data
 - 1. Teguh, Wahyono, Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di Bidang Teknologi Informasi, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2006
 - 2. J Preston, John, Preston, Sally, Ferrert, Robert, Komputer dan Masyarakat, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2007
 - 3. O'Brien, A. James, Pengantar Sistem Informasi Perspektif Bisnis dan Manajerial, Penerbit Salemba Empat, Jakarta 2005
 - 4. Mc'Leod Jr., Raymond, Sistem Informasi Manajemen, PT Prenhallindo, Jakarta 1995
 - 5. Bagio, Budiarto, Komputer dan Masyarakat, Penerbit Elex Media Komputindo, Jakarta, 1991
 - Rancanglah aplikasi lengkap dengan tools
 - Hasil rancangan dikumpulkan dengan menggunakan kertas folio bergaris dengan memberikan Judul Tugas serta NPM dan Nama Mahasiswa.

- Juga dibuat dalam paper dan disiapkan dalam ppt max 15 halaman.
- Presentasikan hasil tersebut di depan kelas.

C. KRITERIA PENILAIAN (15 %)

Kelengkapan isi rangkuman.
 Kebenaran isi rangkuman.
 Daya tarik komunikasi/presentasi.

GRADING SCHEME COMPETENCE

Grading Scheme 1. Indikator : Aktifitas/Pemahaman Kuliah

KRITERIA	DIMENSI				
	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard
Tingkat Pemahaman	Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal pre/post test.	Mahasiswa mampu menjawab minimal 60% soal pre/post test.	Mahasiswa mampu menjawab minimal 50% soal pre/post test.	Mahasiswa mampu menjawab minimal 40% soal pre/post test.	Mahasiswa mampu menjawab minimal 30% soal pre/post test.
Aktifitas Mahasiswa/ Kehadiran/ Diskusi	Keaktifan mahasiswa .dalam mengikuti perkuliahan/diskusi minimal 80%	Keaktifan mahasiswa .dalam mengikuti perkuliahan/diskusi minimal 60%	Keaktifan mahasiswa .dalam mengikuti perkuliahan/diskusi minimal 50%	Keaktifan mahasiswa .dalam mengikuti perkuliahan/diskusi minimal 40%	Keaktifan mahasiswa .dalam mengikuti perkuliahan/diskusi minimal 30%
SKOR	90 - 100	75 - 90	50 - 75	35 - 50	0 - 35

Grading Scheme 2. Indikator : Keterampilan dalam pengerjaan tugas/project/praktikum

KRITERIA	DIMENSI				
	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard
Penyiapan Alat dan Bahan	Lengkap (100%), sesuai kebutuhan	Lengkap (90%), sesuai kebutuhan	Cukup lengkap (80%), sesuai kebutuhan	Kurang lengkap (70%), belum sesuai kebutuhan	Tidak lengkap ($\leq 50\%$), tidak sesuai kebutuhan
Keterampilan Kerja	Sangat terampil, cepat dan runtut	Terampil, cukup cepat dan runtut	Cukup terampil, kecepatan sedang dan cukup runtut	Kurang terampil, kecepatan rendah dan kurang runtut	Tidak terampil, lambat dan tidak sesuai prosedur
Inovasi dan Kreativitas (Ketepatan, Kejelasan,	Sangat tinggi	Tinggi	Cukup tinggi	Rendah	Sangat rendah

Komprehensivitas dan Keterbaruan					
SKOR	90 - 100	75 - 90	50 - 75	35 - 50	0 - 35

Grading Scheme 3. Indikator : Kelengkapan/ Kebenaran Laporan Tugas

KRITERIA	DIMENSI				
	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard
Kelengkapan Isi Laporan	Lengkap dan terpadu	Lengkap	Masih kurang beberapa aspek yang belum terungkap	Hanya menunjukkan sebagian konsep saja	Tidak ada konsep
Kebenaran Isi Laporan	Diungkapkan dengan tepat, terdapat aspek penting, analisis dan membantu memahami konsep	Diungkap dengan tepat tetapi deskriptif	Sebagian besar konsep sudah terungkap, namun masih ada yang terlewatkan	Kurang dapat mengungkapkan aspek penting, melebihi halaman, tidak ada proses merangkum hanya mencontoh	Tidak ada konsep yang disajikan
Sistematika Bahasa	Ejaan sesuai EYD, sesuai format	Ejaan sesuai EYD dengan sedikit kesalahan, sesuai format	Ejaan cukup sesuai dengan EYD, cukup sesuai format	Ejaan kurang sesuai EYD, kurang sesuai format	Ejaan tidak sesuai EYD, tidak sesuai format
SKOR	90 - 100	75 - 90	50 - 75	35 - 50	0 - 35

Grading Scheme 4 . Indikator : Daya tarik komunikasi/ presentasi

KRITERIA	DIMENSI				
	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard
Bahasa Presentasi	Bahasa sangat lugas, sangat jelas, mengalir, dan santun	Bahasa lugas, jelas, mengalir, dan santun	Bahasa cukup lugas, cukup jelas, mengalir, dan cukup santun	Bahasa kurang lugas, kurang jelas, kurang mengalir, dan kurang santun	Bahasa tidak lugas, terbata-bata, tidak mengikutisistematika bahasa yang baik, dan kurang santun
Penyampaian Materi Presentasi	Sangat menarik, materi mudah dimengerti, sangat menguasai materi,	Menarik, materi mudah dimengerti, menguasai materi,	Cukup menarik, materi cukup dimengerti, menguasai materi,	Kurang menarik, materi kurang dimengerti, cukup menguasai materi	Tidak menarik, materi sulit dimengerti, tidak menguasai materi

	dan media peragasangatlengkap	dan media peragalengkap	dan media peragacukuplengkap	i, dan media peragakuranglengkap	ri, dan media peragatidaklengkap
Penampilan	Sangat rapi, kostum sesuai dengan acara, tidak gugup, <i>gesture</i> mendukung penjelasan, menguasai panggung dan audiens	Rapi, kostum sesuai dengan acara, tidak gugup, <i>gesture</i> terbatas, menguasai panggung dan audiens	Cukup rapi, kostum sesuai dengan acara, tidak gugup, <i>gesture</i> terbatas, cukup menguasai panggung dan audiens	Kurang rapi, kostum kurang sesuai dengan acara, gugup, <i>gesture</i> kaku, kurang menguasai panggung dan audiens	Tidak rapi, kostum tidak sesuai dengan acara, sangat gugup, <i>gesture</i> sangat kaku, tidak menguasai panggung dan audiens
SKOR	90 - 100	75 - 90	50 - 75	35 - 50	0 - 35



