

Penjelasan Cara pengisian Halaman muka RPS

No	Aspek	Penjelasan Cara Pengisian
1	Tanggal penyusunan	Diisi dengan waktu penyusunan dengan format tanggal/bulan/tahun (angka)
2	Tanggal Revisi	Diisi dengan waktu revisi dengan format tanggal/bulan/tahun (angka), tidak perlu diisi untuk standar yang baru disusun atau belum pernah direvisi
3	Fakultas	Diisi dengan nama Fakultas
4	Program Studi	Diisi dengan nama program studi
5	Jenjang	Diisi dengan jenjang pendidikan yang sesuai (Diploma 3, Sarjana, Magister, Doktor)
6	Kode Prodi	Diisi dengan kode prodi
7	Kode dan nama MK	Diisi dengan kode mata kuliah dan nama mata kuliah
8	SKS	Diisi dengan banyaknya SKS
9	Semester	Diisi dengan semester penyelenggaraan Mata Kuliah
10	Prasyarat	Diisi dengan mata kuliah yang menjadi prasyarat (jika ada)
11	Status Mata Kuliah	Diisi dengan mencontreng salah satu status (wajib atau pilihan)
13	Dosen pengampu	Diisi dengan nama dosen pengampu mata kuliah yang ditugaskan mengajar mata kuliah tersebut
14	Capaian pembelajaran Mata Kuliah	Diisi dengan deskripsi singkat dan jelas capaian pembelajaran mata kuliah untuk setiap aspek (sikap, ketrampilan umum, pengetahuan, ketrampilan khusus)
15	Deskripsi Umum (Silabus)	Diisi dengan deskripsi umum Mata Kuliah (Silabus) ✓
16	Metode pembelajaran	Diisi dengan menuliskan contreng (✓) pada kolom yang sesuai dengan nomor metode pembelajaran yang digunakan, boleh diisi lebih dari satu metode pembelajaran (1. Ceramah/Kuliah Pakar; 2. Problem Based Learning/FGD; 3. Project Based Learning; 4. Praktik Laboratorium; 5. Self-Learning (V-Class); 6. Lainnya (sebutkan))
17	Pengalaman Belajar/Tugas	Diisi dengan menuliskan contreng (✓) pada kolom yang sesuai dengan jenis pengalaman belajar/tugas yang akan dialami oleh mahasiswa (a. Tayangan Presentasi; b. Review textbook/Jurnal; c. Online exercise/kuiz (V-class); d. Laporan; e. Lainnya (sebutkan))
18	Referensi / Sumber Belajar	Diisi dengan referensi utama yang digunakan, ditulis dengan format: (Nomor) Nama pengarang. Tahun penerbitan. Judul buku. Penerbit. Kota penerbitan. Untuk Jurnal: Nama pengarang. Tahun penerbitan. Judul artikel. Nama Jurnal, Volume Nomor halaman

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

Tanggal Penyusunan	03/01/2018	Tanggal revisi	23/06/2018
Fakultas			
Program Studi	SISTEM KOMPUTER	Kode Prodi: 56201	
Jenjang	Strata Satu		
Kode dan Nama MK	TK – 18301	Pengantarmukaan Periferal Komputer	
SKS dan Semester	SKS	3	Semester 6
Prasyarat	Sistem Digital dan Organisasi dan Arsitektur Komputer		
Status Mata Kuliah	<input checked="" type="checkbox"/> Wajib <input type="checkbox"/> Pilihan		
Dosen Pengampu	Sunny Arief Sudiro		
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Sikap	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri (S9)	
	Ketrampilan Umum	mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi (KU9)	
	Pengetahuan	Menguasai konsep teorietis bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu secara umum dan konsep teorietis bagian khusus dalam bidang pengetahuan danketerampilan tersebut secara mendalam (P6)	
	Ketrampilan Khusus	Mengaplikasikan, mengkaji, membuatdesain, memanfaatkan ipteks dalam menyelesaikan masalah prosedural (KK6)	
Deskripsi Umum (Silabus)	Pendahuluan, Prinsip dasar antarmuka, Antarmuka mikroprosesor dengan memori, Antarmuka mikroprosesor dengan peralatan keluaran dan masukan, Konsep komunikasi serial UART dan USART, Konsep komunikasi parallel, Address Decoder, Pemrograman I/O, Sistem akuisisi data, Aplikasi antarmuka komputer		
Metode Pembelajaran	1. Ceramah/Kuliah Pakar	✓	4. Praktik Laboratorium
	2. Problem Based Learning/FGD		5. Self-Learning (V-Class)
Pengalaman Belajar/Tugas	3. Project Based Learning		6. Lainnya:
	a. Tayangan Presentasi	✓	c. Online exercise/kuiz (V-class)
	b. Review textbook/Jurnal	✓	d. Laporan
Referensi / Sumber Belajar	e. Lainnya:		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Agfianto Eko Putra, <i>Teknik Antarmuka Komputer : Konsep & Aplikasi</i>, Graha Ilmu – Yogyakarta, 2002 2. Douglas V. H, <i>Microprocessors and Interfacing : Programming and Hardware</i>, McGraw Hill, 1992 3. Donald L Krutz, <i>Interfacing Techniques in Digital Design With Emphasis on Microprocessors</i>, John Wiley & Sons, 1988 4. Ganiadi Gunawan, <i>Memfaatkan Serial RS-232-C</i>, PT Elex Media Komputindo, 1995 5. Walt Kester, <i>Data Conversion Handbook</i>, Elsevier, 2005 		

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
1.	Mahasiswa mampu memberikan gambaran umum antarmuka komputer ditinjau dari layer pada interfacing, rangkaian dasar dan sifat-sifat kelistrikkannya	Pendahuluan 1. Interfacing layer 2. Rangkaian dasar antarmuka 3. Sifat listrik pada antarmuka	Metode kontekstual Media : viewer, whiteboard	3 x 50	ketepatan analisis, kemampuan komunikasi, banyaknya kutipan acuan /unsur yang dibahas,	5%	1
2.	Mahasiswa dapat mengetahui tentang handshaking dan protokol, mengenal bus antarmuka terhadap antarmuka komputer dan metode komunikasi secara serempak dan tidak serempak	Prinsip Dasar Antarmuka 1. Handshaking dan protokol 2. Bus antarmuka 3. Serempak dan tidak serempak	Metode kontekstual Media : viewer, whiteboard	3 x 50	kemampuan komunikasi, banyaknya kutipan acuan /unsur yang dibahas,	5%	1
3.	Mahasiswa dapat menjelaskan antarmuka yang menghubungkan mikroprosesor dengan memori	Antarmuka mikroprosesor dengan memori 1. Memori internal 2. Antarmuka mikroprosesor dengan ROM 3. Antarmuka mikroprosesor dengan RAM	Metode kontekstual Media : viewer, whiteboard	3 x 50	ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan /unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).	5%	1
4 - 5	Mahasiswa dapat menjelaskan rangkaian antarmuka yang menghubungkan memori dengan peralatan masukan dan keluaran	Antarmuka mikroprosesor dengan peralatan keluaran dan masukan 1. Dasar masukan dan keluaran 2. Antarmuka mikroprosesor dengan peralatan masukan 3. Antarmuka mikroprosesor dengan peralatan keluaran	Metode kontekstual Media : viewer, whiteboard	6 x 50	ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan /unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).	5%	1

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
6.	Mahasiswa dapat memahami sifat dasar standart komunikasi serial, dapat meggunakan dan memprogramnya	Konsep komunikasi serial 1. Tinjauan perangkat keras dan lunak pada komunikasi serial. 2. Penggunaan RS-232 C untuk berbagai aplikasi sederhana dan dapat mengembangkannya	Metode kontekstual Media : viewer, whiteboard	3 x 50	ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan /unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).	5%	1,2
7.	Mahasiswa dapat menjelaskan aplikasi kendali data serial menggunakan UART dan USART	Universal Asynchrnous Receive/Transmitter (UART) dan Synchronous-Asynchrnous Receiver/Transmitter Universal (USART) 1. Inisialisasi UART dan USART 2. Serial Timing 3. Aplikasi UART dan USART	Metode kontekstual Media : viewer, whiteboard	2 x 50	ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan /unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).	5%	1,2
8.	UJIAN TENGAH SEMESTER						
9 - 10	Mahasiswa dapat memahami sifat dasar standart komunikasi paralel, dapat menggunakannya dan memprogramnya	Konsep komunikasi paralel 1. Tinjauan perangkat keras dan lunak pada komunikasi paralel 2. Mode port paralel dan penggunaan interupsi 3. Aplikasi komunikasi paralel	Metode kontekstual Media : viewer, whiteboard	3 x 50	ketepatan analisis, , kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan /unsur yang dibahas,	5%	1, 2
11.	Mahasiswa dapat menjelaskan penggunaan General Purpose Interface Bus (GPB) dan Hewlet Packard Interface Bus (HPIB)	Bus antarmuka 1. Aplikasi antarmuka menggunakan GPB 2. Aplikasi antarmuka menggunakan HPIB	Metode kontekstual Media : viewer, whiteboard	3 x 50	ketepatan analisis, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan /unsur yang dibahas,	5%	1,2

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
12 - 13	Mahasiswa dapat memahami konsep dasar akuisisi data dan teknik konversi pada Digital to Analog Converter (DAC) dan Analog to Digital Converter(ADC)	Sistem akuisisi data 1. Dasar akuisisis data 2. Cara kerja DAC dan aplikasinya 3. Cara kerja ADC dan aplikasinya	Metode kontekstual Media : viewer, whiteboard	6 x 50	ketepatan analisis, Kreativitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan	5%	1,2
14 -15	Mahasiswa dapat mengenal aplikasi antarmuka yang berkembang	Aplikasi antarmuka komputer 1. Proses kerja USB 2. Proses kerja Bluetooth	Metode kontekstual Media : viewer, whiteboard	6 x 50	ketepatan analisis, Kreativitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan	5%	1,2
16	UJIAN AKHIR SEMESTER						

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 & 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 keyakinan 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