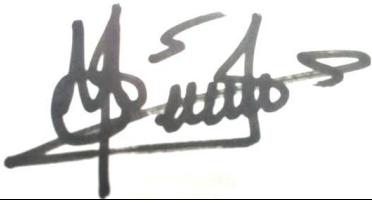




RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (SEMESTER LESSON PLAN)

Nomor Dok	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	03
Tgl. Berlaku	21 September 2021
Standar SPMI	7.5.1 & 7.5.5

Disusun oleh(<i>Prepared by</i>)	Diperiksa oleh(<i>Checked by</i>)	Disetujui oleh(<i>Approved by</i>)	Tanggal Validasi (<i>Valid date</i>)
			
Marlindawati, M.M., M.Kom.	Dr. H. Sholahuddin Arsyad, S.E., M.Si.	Dr. A. Yani Ranius, S.Kom., M.M.	

- | | | | |
|--|--------------------------------------|---|---|
| 1. Fakultas (<i>Faculty</i>) | : VOKASI | | |
| 2. Program Studi (<i>Study Program</i>) | : Pengelolaan Perhotelan | Jenjang (<i>Grade</i>): D-3 | |
| 3. Mata Kuliah (<i>Course</i>) | : Teknologi Komunikasi dan Informasi | SKS (<i>Credit</i>) :3 | Semester (<i>Semester</i>) :1 |
| 4. Kode Mata Kuliah (<i>Code</i>) | : 1262302 | Sertifikasi (<i>Certification</i>) | : <input type="checkbox"/> Ya (<i>Yes</i>) <input type="checkbox"/> Tidak (<i>No</i>) |
| 5. Mata Kuliah Prasyarat (<i>Prerequisite</i>) | : - | | |
| 6. Dosen Koordinator (<i>Coordinator</i>) | : - | | |
| 7. Dosen Pengampuh (<i>Lecturer</i>) | : Marlindawati, M.M., M.Kom. | Tim(<i>Team</i>) <input type="checkbox"/> | Mandiri(<i>Personal</i>) <input checked="" type="checkbox"/> |

8. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (*Course Learning Outcomes*) :

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Sikap dan Tata Nilai	Tata	ST-01 ST-02 ST-08 ST-09
			Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius; Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika; Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik
	Penguasaan	PP-05	Menerapkan konsep-konsep yang berkaitan dengan arsitektur dan organisasi komputer serta

	Pengetahuan	PP-06	memanfaatkannya untuk menunjang aplikasi komputer Menjelaskan prinsip dasar sistem jaringan komputer
	Keterampilan Umum	KU-02 KU-05 KU-07 KU-08	Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya; Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mengelola pengembangan kompetensi kerja secara mandiri; Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
	Keterampilan Khusus	KK-01	Mampu merancang dan mengimplementasikan jaringan berbasis <i>Local Area Network</i> dan <i>Wide Area Network</i> untuk berbagai topologi yang sesuai dengan kebutuhan bisnis.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6 CPMK7 CPMK8 CPMK9 CPMK10 CPMK11		Memahami karakteristik sistem komputer, sehingga dapat memperlakukan sistem komputer secara tepat Memahami karakteristik dan perkembangan input device. Memahami dengan baik mengenai karakteristik dan perkembangan CPU. Memahami karakteristik media penyimpanan eksternal, sehingga dapat memberdayakannya dengan baik. Memahami berbagai perangkat lunak sistem, sehingga dapat menggunakannya dengan baik. Memahami berbagai perangkat lunak aplikasi, sehingga dapat menggunakannya dengan baik. Memahami konsep dan dasar-dasar kecerdasan buatan. Memahami konsep dan dasar-dasar komunikasi dan jaringan. Memahami konsep dan dasar-dasar internet dan dapat menggunakannya dengan baik dan benar. Memahami konsep dan dasar-dasar basisdata. Memahami konsep dan dasar-dasar sistem informasi.

9. Deskripsi Mata Kuliah

Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Diketahui bahwa perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat. Kita dituntut untuk bisa mengikuti perkembangan dari teknologi informasi tersebut. Setuju atau tidak setuju perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak yang cukup positif dalam kehidupan kita. Segala pekerjaan manusia sangat terbantuan dengan adanya TI ini. Mata kuliah ini memperkenalkan tentang Konsep dasar teknologi informasi dan dasar sistem komputer, piranti masukan, piranti keluaran, penyimpan external, perangkat lunak sistem, perangkat lunak aplikasi yang selalu kita gunakan untuk membantu kita dalam mengolah data agar dapat menghasilkan suatu informasi yang berguna bagi yang menerimanya. Selain itu juga diperkenalkan apa itu multimedia, virtual reality, kecerdasan buatan, telekomunikasi, internet dan komputasi awan yang saat ini sedang marak-maraknya di gunakan di berbagai kalangan untuk kebutuhan mereka dalam mengolah data dan mendapatkan informasi
-------------------------------	--

10. Bahan Kajian

Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> a. Dasar Teknologi Informasi b. Dasar Sistem Komputer c. Piranti Masukan d. Piranti Keluaran e. Penyimpanan Eksternal f. Perangkat Lunak Aplikasi g. Perangkat Lunak Sistem h. Multimedia dan Virtual Reality i. Kecerdasan Buatan j. Telekomunikasi k. Internet dan Komputasi Awan l. Basis Data m. Aplikasi Internet Untuk Bisnis dan Pemerintah n. Sistem Informasi
---------------------------------------	---

11. Implementasi Pembelajaran Mingguan (*Implementation Process of weekly learning time*)

Minggu	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk	Bobot
1	Mahasiswa Mampu Memahami Konsep Dasar Teknologi Informasi	<ul style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Teknologi Informasi 2. Komponen Sistem Teknologi Informasi 3. Klasifikasi Sistem Teknologi Informasi 4. Peranan Teknologi Informasi 	<p>Kuliah dan Diskusi melalui online learning</p> <p>Tugas : Menjelaskan ringkasan konsep teknologi informasi</p>	<p>Abdul Kadir & Terra Ch. Triwahyuni. 2013. Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi. Penerbit Andi Yogyakarta.</p> <p>E-learning.</p>	Ketepatan dalam menjelaskan konsep dasar teknologi informasi	<p>Kriteria :Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk : Tugas 1 Kuis</p>	5%
2	Mahasiswa mampu mengenali dasar-dasar	1. Dari Bit ke Informasi	Kuliah dan Diskusi melalui online	Abdul Kadir & Terra Ch.	Ketepatan dalam menjelaskan	Kriteria : Ketepatan	5%

	dari sistem komputer.	<ol style="list-style-type: none"> 2. Satuan Data 3. Satuan Waktu dan Frekuensi 4. Sistem Pengkodean Karakter 5. Konversi sistem biner dan sistem desimal 6. Bagian unit sistem 7. Processor 8. Memori Internal 	<p>learning</p> <p>Tugas : Memberikan soal-soal tentang sistem bilangan yang ada di komputer dan pengkonversiannya</p>	<p>Triwahyuni. 2013. Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi. Penerbit Andi Yogyakarta.</p> <p>E-learning.</p>	dasar dari sistem komputer.	<p>dan penguasaan</p> <p>Bentuk : Tugas 2 Kuis</p>	
3	Mahasiswa mampu memahami fungsi serta kegunaan dari setiap piranti masukan pada komputer atau teknologi informasi dalam bentuk lainnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis Piranti Masukan 2. Piranti Pengetikan 3. Piranti Penunjuk 4. Pengambil Gambar Terformat 5. Pengambil Gambar Tidak Terformat 6. Suara 7. Video 8. Gerakan 9. Sensor 10.RFID 11.Pembaca Kartu Magnetik 12.Pembaca Kartu Cerdas 13.Pembaca Kode QR 	<p>Kuliah dan Diskusi melalui online learning</p> <p>Tugas : Mencari beberapa contoh dari piranti masukan beserta fungsinya dan bagaimana cara penggunaannya</p>	<p>Abdul Kadir & Terra Ch. Triwahyuni. 2013. Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi. Penerbit Andi Yogyakarta.</p> <p>E-learning.</p>	Ketepatan dalam memahami segala bentuk piranti masukan yang ada pada teknologi informasi.	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk : Tugas 3 Kuis</p>	10%
4	Mahasiswa mampu memahami fungsi serta kegunaan dari	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis Piranti Keluaran 2. Monitor 	<p>Kuliah dan Diskusi melalui online learning</p>	<p>Abdul Kadir & Terra Ch. Triwahyuni. 2013.</p>	Ketepatan dalam memahami segala bentuk	<p>Kriteria : Ketepatan dan</p>	5%

	setiap piranti keluaran pada komputer atau teknologi informasi dalam bentuk lainnya	3. Printer 4. Plotter 5. Computer Output Microfilm 6. Audio	Tugas : Mencari beberapa contoh dari piranti keluaran beserta fungsinya dan bagaimana cara penggunaannya	Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi. Penerbit Andi Yogyakarta. E learning.	piranti keluaran yang ada pada teknologi informasi	penguasaan Bentuk : Tugas 4 Kuis	
5	Mahasiswa mampu memahami fungsi serta kegunaan dari setiap penyimpanan eksternal pada komputer atau teknologi informasi dalam bentuk lainnya	1. Macam Penyimpan Eksternal 2. Pita Magnetik 3. Harddisk 4. Floppy Disk 5. Zip Disk 6. Piringan Optik 7. USB Flash Disk 8. Smart Card 9. Kartu Memori	Kuliah dan Diskusi melalui online learning Tugas : Mencari beberapa contoh dari piranti keluaran beserta fungsinya dan bagaimana cara penggunaannya	Abdul Kadir & Terra Ch. Triwahyuni. 2013. Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi. Penerbit Andi Yogyakarta. E-learning.	Ketepatan dalam memahami segala bentuk penyimpanan eksternal yang ada pada teknologi informasi	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas 5 Kuis	5%
6	Kuis						
7	Mahasiswa mampu memahami perangkat lunak aplikasi dan perangkat lunak sistem serta mampu membedakan antara perangkat lunak aplikasi dan perangkat lunak sistem	1. Peran Perangkat Lunak 2. Pengelompokkan perangkat Lunak 3. Istilah, Versi dan Rilis 4. Macam-macam Perangkat Lunak Sistem 5. Sistem operasi 6. Utilitas	Kuliah dan Diskusi melalui online learning Tugas : Mencari beberapa contoh dari perangkat lunak aplikasi dan perangkat lunak sistem beserta fungsinya.	Abdul Kadir & Terra Ch. Triwahyuni. 2013. Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi. Penerbit Andi Yogyakarta. E-learning	Ketepatan dalam memahami perangkat lunak aplikasi dan sistem beserta perbedaan yang ada dan juga fungsi-fungsinya	Kriteria : Kesesuaian dan penguasaan Bentuk : Tugas 6 UTS	10%
8	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan tentang Multi Media dan Virtual Reality beserta fungsi dan manfaat penggunaannya dalam	1. Multimedia 2. Virtual Reality 3. Augmented Reality	Kuliah dan Diskusi melalui online learning Tugas : Menjelaskan manfaat dari pengaplikasian	Abdul Kadir & Terra Ch. Triwahyuni. 2013. Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi. Penerbit Andi Yogyakarta.	Ketepatan dalam memahami fungsi dan manfaat dalam pengaplikasian multi media dan virtual reality dalam kehidupan	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas 7 UTS	10%

	kehidupan sehari-hari		multi media dan virtual reality yang pernah digunakan	E-learning	sehari-hari		
9	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan tentang Kecerdasan Buatan beserta peranannya dalam dunia usaha, perbankan, pendidikan, kepolisian dan lain sebagainya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dasar Artificial Intelligence 2. Perbandingan kecedasan buatan dengan kecerdasan manusia 3. Bidang-bidang Aplikasi AI 4. Topik Lain-lain (Cyborg, Artificial Life, Pembelajaran Mesin) 	<p>Kuliah dan Diskusi melalui online learning</p> <p>Tugas : Menjelaskan perbedaan dari kecerdasan buatan dan kecerdasan manusia</p>	<p>Abdul Kadir & Terra Ch. Triwahyuni. 2013. Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi. Penerbit Andi Yogyakarta.</p> <p>E-learning.</p>	Ketepatan dalam memahami tentang kecerdasan buatan dan alasan mengapa manusia menciptakannya serta manfaat yang didapat ketika mengaplikasikannya	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk : Tugas 8 : UTS</p>	10%
10	UTS						
11	Mahasiswa mampu memahami peranan serta manfaat dari telekomunikasi di berbagai bidang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peranan telekomunikasi 2. Mengenal Jenis isyarat 3. Transmisi Serial dan Paralel 4. Konfigurasi Jalur Komunikasi 5. Media Transmisi 6. Klasifikasi Jaringan Komputer 7. Topologi Jaringan 	<p>Kuliah dan Diskusi melalui online learning</p> <p>Tugas : Menjelaskan perbedaan dari transmisi serial dan paralel, klasifikasi Jaringan Komputer serta menjelaskan kelebihan dan kekurangan topologi jaringan</p>	<p>Abdul Kadir & Terra Ch. Triwahyuni. 2013. Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi. Penerbit Andi Yogyakarta.</p> <p>E-learning.</p>	Ketepatan dalam menjelaskan dan memahami peranan dan manfaat telekomunikasi di berbagai bidang	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk : Tugas 9 UAS</p>	5%
12	Mahasiswa mampu memahami manfaat dan fungsi dari adanya internet dan komputasi awan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sekilas tentang internet 2. Sumber daya internet 3. Komputasi awan 	<p>Kuliah dan Diskusi melalui online learning</p> <p>Tugas : Menjelaskan</p>	<p>Abdul Kadir & Terra Ch. Triwahyuni. 2013. Pengantar Teknologi Informasi Edisi</p>	Ketepatan dalam memahami keberadaan dari adanya internet dan apa manfaat yang dapat	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk : Tugas 10</p>	10%

			mengapa internet diciptakan dan apa yang dapat dilakukan dengan internet serta kegunaan dari komputasi awan	Revisi. Penerbit Andi Yogyakarta. E-learning.	dirasakan dengan adanya internet dan komputasi awan	UAS	
13	Mahasiswa mampu memahami tentang manfaat dari basis data pada tataran perusahaan dan juga untuk keperluan pribadi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peranan Basis data 2. DBMS 3. Jenis data pada basis data 4. Komponen DBMS 5. SQL 6. Data warehouse 7. Data Mining 	<p>Kuliah dan Diskusi melalui online learning</p> <p>Tugas : Membuat basis data menggunakan access untuk keperluan pribadi seperti mengelola data telepon, data catatan harian, data belanjaan, data keuangan, dan lain-lain</p>	<p>Abdul Kadir & Terra Ch. Triwahyuni. 2013. Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi. Penerbit Andi Yogyakarta.</p> <p>E-learning.</p>	Ketepatan dalam menjelaskan manfaat dan peranan basis data bagi perusahaan dan pribadi	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk : Tugas 11 UAS</p>	10%
14	Mampu menerapkan aplikasi internet untuk bisnis dan pemerintah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Internet dan E-Business 2. Intranet dan Extranet 3. Organisasi Virtual 4. M-Commerce 5. E-Government 	<p>Kuliah dan Diskusi melalui online learning</p> <p>Tugas : Melakukan analisa tentang kelebihan dan kekurangan serta manfaat terhadap M-Commerce dan E-Government dengan cara melihat beberapa contoh M-commerce dan E-Government yang telah ada</p>	<p>Abdul Kadir & Terra Ch. Triwahyuni. 2013. Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi. Penerbit Andi Yogyakarta.</p> <p>E-learning. Jurnal</p>	Ketepatan dalam menjelaskan adanya aplikasi internet untuk bisnis dan pemerintah	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk : Tugas 12 UAS</p>	10%

15	Mahasiswa mampu memahami betapa pentingnya suatu sistem bagi suatu perusahaan terutama bagi perusahaan yang berskala besar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Informasi dan Sistem Informasi 2. Level Manajemen dan Arus Informasi 3. Jenis keputusan 4. Sistem antarorganisasi 5. Unit layanan sistem informasi 6. Pengembangan Sistem informasi 	<p>Kuliah dan Diskusi melalui online learning</p> <p>Tugas : Melakukan analisa tentang manfaat Sistem Informasi bagi suatu perusahaan</p>	<p>Abdul Kadir & Terra Ch. Triwahyuni. 2013. Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi. Penerbit Andi Yogyakarta.</p> <p>E-learning. Jurnal</p>	<p>Ketepatan dalam menjelaskan besarnya manfaat yang dapat dirasakan oleh perusahaan dengan adanya sistem informasi untuk mengelola data dengan cepat dan tepat serta membuat perusahaan laju dan tumbuh</p>	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk : Tugas 13 UAS</p>	5%
16	UAS						

12. Pengalaman Belajar Mahasiswa (*Student Learning Experiences*)

Studi kasus.

13. Kriteria dan Bobot Penilaian (*Criteria and Evaluation*)

a) Kreteria Penilaian

Tugas	= 20%
Kuis	= 20%
UTS/MID	= 25%
UAS	= 35%

b) Bobot penilaian

≥ 85	= A
≥ 70 s.d < 85	= B
≥ 60 s.d < 70	= C
≥ 50 s.d < 60	= D
< 50	= E

14. Buku Sumber (*References*)

1. Abdul Kadir & Terra Ch. Triwahyuni. 2013. Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi. Penerbit Andi Yogyakarta
2. Berbagai Jurnal, artikel, dan publikasi