



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI (NAMA PRODI) (INF 210)

Issue/Revisi	: R1	Tanggal	: 11 Maret 2019
Mata Kuliah	: Komputer dan Masyarakat	Kode MK	INF210
Rumpun MK	: MKMI	Semester	: 4
Dosen Penyusun	: Wayan Suparta, PhD	Bobot (sks)	: 2
Penyusun,	Menyetujui,	Mengesahkan,	
Wayan Suparta, PhD	Safitri Jaya, S.Kom. M.T.I	Ir. Resdiansyah, PhD	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL – PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)</b>
	KU1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;
	S9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
	<b>CP-MK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)</b>
	M1 Menguasai konsep-konsep pemanfaatan komputer dalam masyarakat M2 Menguasai prinsip-prinsip komputer dan dampaknya dalam masyarakat serta etika penggunaan komputer termasuk penyebaran dan pengelolaan informasi M3 Menguasai cara sintesa terhadap dampak atau isu-isu komputer terhadap produktivitas dan masyarakat serta mampu menganalisis isu-isu tersebut untuk mendukung sistem komputasi
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah ini membahas tentang teknologi komputer mulai dari sejarah, definisi komputer dan ilmu komputer/informatika, perkembangan dunia komputer, sampai dengan pemanfaatan teknologi komputer dalam berbagai bidang kehidupan, diantaranya untuk meningkatkan produktivitas kerja seseorang dan mengubah cara bekerja sekaligus memahami undang-undang ITE.
<b>Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Komputer dan Masyarakat</li> <li>2. Sistem Informasi Berbasis Komputer</li> <li>3. Pengenalan sistem komputer dan organisasinya</li> <li>4. Konsep Masyarakat</li> <li>5. Aplikasi Komputer dalam Masyarakat</li> <li>6. Keamanan dan Kejahatan komputer</li> <li>7. Aplikasi komputer pada Kesehatan</li> <li>8. Peran Komputer dan Internet</li> <li>9. Etika penggunaan Komputer</li> <li>10. Haki, Merek Dagang, IPR dan Hak Paten</li> <li>11. Dampak Implementasi Komputer dalam Komputasi</li> <li>12. Akses Universal</li> </ol>

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI (NAMA PRODI) (INF 210)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
	13. E-commerce dan Entrepreneur 14. Profesi Kerja IT
<b>Pustaka</b>	<b>Utama</b>
	Sutabri, T. 2013. Komputer dan Masyarakat, Edisi 1, Andi Publisher  Komputer dan Masyarakat – Computer in a changing Society, 2007, Andi Publisher
	<b>Pendukung</b>
	Erman, M.D. 2003. Computers, ethics, and society. New York : Oxford University Press  Preston, J. 2007. Komputer dan Masyarakat. Yogyakarta: Andi offset
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Lunak:</b>
	<b>Perangkat Keras:</b> LCD Projector
<b>Team Teaching</b>	.....
<b>Mata Kuliah Prasyarat (jika ada)</b>	Tidak ada
<b>Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian</b>	a. Ujian Akhir Semester 25% b. Ujian Tengah Semester 25% c. Makalah dan Presentasi 10% d. Tugas Mandiri, Kuis dan Diskusi 30% e. Kehadiran 10%

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI (NAMA PRODI) (INF 210)

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami sistem perkuliahan, sistem penilaian, dan tata tertib kuliah</li> <li>Mengetahui maksud dan tujuan perkuliahan serta kriteria penilaian</li> <li>Memahami konsep dasar komputer</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setiap pertanyaan dari mahasiswa tentang RPS dan Kontrak Kuliah terjawab.</li> <li>Mahasiswa mengingat kembali pengetahuan dasar tentang sistem komputer.</li> <li>Mahasiswa memahami pengertian Komputer dan Masyarakat.</li> </ul>	<p>Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjawab pertanyaan – pertanyaan dari contoh sistem komputer</li> <li>Diskusi Komputer dan Masyarakat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pembagian tugas pembuatan makalah dan presentasi (TM: 1x30)</li> <li>Ceramah dan tanya jawab (TM: 1x40)</li> <li>Diskusi (TM: 1x30)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>RPS</li> <li>Kontrak Kuliah</li> <li>Review tentang Sistem Komputer</li> <li>Pengertian Komputer dan Masyarakat</li> </ul>	2.8
2	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mampu memahami informasi yang dikeluarkan oleh sistem komputer</li> <li>Mampu mengenal piranti-piranti dasar untuk mengoperasikan komputer</li> <li>Mengetahui pengaruh komputer pada kehidupan masyarakat</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan menjelaskan klasifikasi isu-isu dalam masyarakat komputer</li> <li>Ketepatan menjelaskan Konsep dasar komputer dan perangkat internal serta eksternalnya</li> <li>Ketepatan menjelaskan proses bekerjanya sebuah komputer</li> </ul>	<p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari sistem komputer yang didiskusikan di kelas</li> <li>Diskusi Konsep Masyarakat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah dan tanya jawab [TM: 1x60]</li> <li>Diskusi dan presentasi kelompok (TM: 1x40)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Konsep Dasar Komputer</li> <li>Sistem Informasi berbasis komputer</li> <li>Pengenalan hardware komputer</li> <li>Konsep Masyarakat</li> </ul>	2.9
3	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui bagaimana komputer mengubah dan mempengaruhi dunia di sekitar kita</li> <li>Memahami dampak atau pengaruh teknologi komputer</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan menjelaskan dari topik yang dipilih mahasiswa dalam presentasinya.</li> <li>Ketepatan</li> </ul>	<p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari aplikasi komputer yang didiskusikan di kelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi oleh mahasiswa berdasarkan kelompok yang ditentukan (TM: 1x30)</li> <li>Ceramah dan tanya jawab [TM: 1x50]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplikasi komputer dalam masyarakat terkini dalam berbagai sektor kehidupan: industri,</li> </ul>	2.9

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI (NAMA PRODI) (INF 210)

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		menjelaskan salah satu aplikasi komputer yang dibahas pada sesi ini	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusi Konsep Masyarakat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusi [TM: 1x20]</li> </ul>	kesehatan, pertanian, pemerintahan, perdangan, transportasi, penelitian, rekreasi, seni dan budaya, eksplorasi, cuaca dan iklim, kecantikan, siskamling, perbankan, ruang angkasa, militer, pendidikan, properti, dll.	
4	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami peran komputer dalam masyarakat</li> <li>Mengetahui bagaimana komputer mempengaruhi atau memberikan dampak kepada masyarakat</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan menjelaskan dari topik yang dipilih mahasiswa dalam presentasinya.</li> <li>Ketepatan menjelaskan salah satu aplikasi komputer yang dibahas pada sesi ini</li> </ul>	Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari peran komputer dan internet yang didiskusikan di kelas</li> <li>Diskusi Konsep Masyarakat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi oleh mahasiswa berdasarkan kelompok yang ditentukan (TM: 1 x 30)</li> <li>Ceramah dan tanya jawab [TM: 1x50]</li> <li>Diskusi [TM: 1x20]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peran komputer dan internet dalam masyarakat</li> </ul>	2.8
5	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mampu memahami Etika Penggunaan Komputer</li> <li>Mampu memahami dan mengetahui undang-undang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik)</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan menjelaskan dari topik yang dipilih mahasiswa dalam presentasinya.</li> <li>Ketepatan menjelaskan dampak pelanggaran etika komputer</li> <li>Ketepatan menjelaskan dampak pelanggaran UU ITE komputer</li> </ul>	Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari etika penggunaan komputer dan software yang didiskusikan di kelas</li> <li>Diskusi dampak UU ITE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi oleh mahasiswa berdasarkan kelompok yang ditentukan (TM: 1x30)</li> <li>Ceramah dan tanya jawab [TM: 1x50]</li> <li>Diskusi [TM: 1x20]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Etika Penggunaan Komputer</li> <li>Undang-Undang ITE</li> </ul>	2.9

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI (NAMA PRODI) (INF 210)

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
6	Mampu memahami Hak Cipta, Merk Dagang, IPR, Hak Paten	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan menjelaskan dari topik yang dipilih mahasiswa dalam presentasinya.</li> <li>Ketepatan menjelaskan Hak Cipta, Merk Dagang, IPR, Hak Paten</li> <li>Ketepatan menjelaskan sistem keamanan komputer</li> </ul>	Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari Hak Cipta, Merk Dagang, IPR, Hak Paten beserta keamanan komputer</li> <li>Diskusi dampak Keamanan Komputer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi oleh mahasiswa berdasarkan kelompok yang ditentukan (TM: 1 x 30)</li> <li>Ceramah dan tanya jawab [TM: 1x50]</li> <li>Diskusi [TM: 1x20]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hak Cipta, Merk Dagang, IPR, Hak Paten</li> </ul>	2.9
7	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mampu memahami keamanan komputer</li> <li>Mampu memahami jenis-jenis kejahatan dengan komputer</li> <li>Mampu memahami strategi dan teknik keaman komputer</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan menjelaskan dari topik yang dipilih mahasiswa dalam presentasinya.</li> <li>Ketepatan menjelaskan jenis-jenis kejahatan komputer</li> <li>Ketepatan menjelaskan strategi dan teknik keamanan komputer</li> </ul>	Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari jenis-jenis kejahatan komputer</li> <li>Diskusi strategi keamanan komputer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi oleh mahasiswa berdasarkan kelompok yang ditentukan (TM: 1 x 30)</li> <li>Ceramah dan tanya jawab [TM: 1x50]</li> <li>Diskusi [TM: 1x20]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keamanan Komputer</li> <li>Kejahatan Komputer</li> <li>Strategi keamanan komputer</li> </ul>	2.9
8	<b>Evaluasi Tengah Semester : Ujian berupa Presentasi sesuai undian topik yang dipilih dalam aplikasi komputer dalam masyarakat</b> <b>Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya.</b>					
9	Mampu mengidentifikasi pengaruh-pengaruh komputer pada kesehatan dan merangkumnya secara tertulis	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan menjelaskan dari topik yang dipilih mahasiswa dalam presentasinya</li> <li>Ketepatan menjelaskan</li> </ul>	Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari aplikasi komputer dalam kesehatan kerja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi oleh mahasiswa berdasarkan kelompok yang ditentukan (TM: 1x30)</li> <li>Ceramah dan tanya jawab [TM: 1x50]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplikasi komputer pada kesehatan dan dampaknya.</li> </ul>	2.8

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI (NAMA PRODI) (INF 210)

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		dampak komputer pada kesehatan		• Diskusi [TM: 1x20]		
10	Mampu memahami dampak implementasi komputer dalam komputasi modern	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan menjelaskan dari topik yang dipilih mahasiswa dalam presentasinya.</li> <li>• Ketepatan dalam menjelaskan dampak implementasi komputer dalam dunia komputasi</li> </ul>	Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari manfaat komputer dalam komputasi</li> <li>• Diskusi dampak komputasi modern</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi oleh mahasiswa berdasarkan kelompok yang ditentukan (TM: 1x30)</li> <li>• Ceramah dan tanya jawab [TM: 1x50]</li> <li>• Diskusi [TM: 1x20]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dampak implementasi komputer dalam komputasi</li> </ul>	2.9
11	Mampu menjabarkan manfaat komputer dalam berbagai bidang pekerjaan serta dampak yang dapat ditimbulkan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan menjelaskan dari topik yang dipilih mahasiswa dalam presentasinya</li> <li>• Ketepatan menjelaskan akses global informasi</li> </ul>	Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari kemudahan akses global informasi</li> <li>• Diskusi akses universal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi oleh mahasiswa berdasarkan kelompok yang ditentukan (TM: 1x30)</li> <li>• Ceramah dan tanya jawab [TM: 1x50]</li> <li>• Diskusi [TM: 1x20]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Akses Universal</li> </ul>	2.8
12,13	1. Mampu menjelaskan melalui presentasi implementasi e-commerce 2. Mampu menjelaskan melalui presentasi implementasi entrepreneur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan menjelaskan dari topik yang dipilih mahasiswa dalam presentasinya.</li> <li>• Ketepatan menjelaskan aktivitas e-commerce</li> <li>• Ketepatan menjelaskan aktivitas entrepreneur</li> </ul>	Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari jenis-jenis e-commerce</li> <li>• Diskusi entrepreneur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi oleh mahasiswa berdasarkan kelompok yang ditentukan (TM: 2x30)</li> <li>• Ceramah dan tanya jawab [TM: 2x50]</li> <li>• Diskusi [TM: 2x20]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• e-commerce</li> <li>• Entrepreneur</li> </ul>	5.7
14,15	1. Mampu mengidentifikasi profesi-profesi lulusan Informatika 2. Mampu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan menjelaskan dari topik yang dipilih mahasiswa dalam presentasinya.</li> </ul>	Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari jenis-jenis kejahatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi oleh mahasiswa berdasarkan kelompok yang ditentukan (TM: 2x30)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesi kerja IT</li> </ul>	5.7

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI (NAMA PRODI) (INF 210)

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	mengidentifikasi profesi-profesi lulusan IT	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan menjelaskan profesi-profesi IT</li> <li>Ketepatan menjelaskan profesi-profesi dalam bidang Informatika</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>komputer</li> <li>Diskusi strategi keamanan komputer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah dan tanya jawab [TM: 2x50]</li> <li>Diskusi [TM: 2x20]</li> </ul>		
16	<b>Evaluasi Akhir Semester: Ujian Take Home (makalah terstruktur yang fokus kepada aplikasi komputer dalam masyarakat)</b> <b>Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</b>					



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI (NAMA PRODI) (INF 210)

Mata Kuliah	: Komputer dan Masyarakat	Kode MK	: INF210
Tugas ke	: 1-12 dan 1 makalah	SKS	: 2
Dosen pengampu	: Wayan Suparta, PhD	Semester	: 4

## RANCANGAN TUGAS MAHASISWA

### BENTUK TUGAS

1. Berdiskusi secara mandiri terhadap pokok bahasan yang diberi baik di kelas maupun di luar kelas.
2. Membuat eksperimen dan dilaporkan dalam satu makalah yang diundi berdasarkan topik atau isu-isu pemanfaatan komputer dan dampaknya terhadap masyarakat.

### JUDUL TUGAS

1. Untuk Tugas Mandiri: studi liletatur tentang komputer dan masyarakat (mahasiswa bekerja dalam beberapa kelompok).
2. Judul Tugas dibuat secara berkelompok (dapat berubah berdasarkan waktu dan kebutuhan), dengan topik-topik 'pemanfaatan komputner dalam bidang':
  - Kesehatan
  - Perdagangan dan Keuangan
  - Sosial masyarakat
  - Media Sosial
  - E-Commerce
  - Produksi/manufacturing
  - Pertanian
  - Pendidikan/Akademik
  - Transportasi
  - Pemerintahan
  - Komunikasi
  - Seni dan budaya
  - Lingkungan
  - Eksplorasi
  - Cuaca dan Iklim
  - Pengajaran/Training
  - Pariwisata
  - Publikasi/iklan
  - Penelitian
  - Ketenagakerjaan, dll.

### SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Mahasiswa mampu mengaplikasikan konsep komputer & masyarakat ke dalam ruang lingkup prodi dan universitas serta ke masyarakat secara luas.
2. Mahasiswa mampu mendesain, mengalisa dengan cermat dan tepat terhadap isu-isu dampak teknologi komputer dalam masyarakat dan menyelesaikannya berdasarkan konsep-konsep komputasi dan sistem informasi yang dikuasainya.

### DESKRIPSI TUGAS

1. Berdiskusi secara kelompok di kelas sebagai bukti memahami konsep dan bernalar secara logis.
2. Melakukan studi literatur untuk memahami konsep-konsep komputer dan bagaimana manusia berinteraksi dengan komputer melalui buku-buku yang relevan, prosiding atau jurnal dan menghindari blog pribadi atau sumber tak terverifikasi sebagai bahan rujukan untuk menghasilkan makalah secara berkelompok.
3. Kemampuan mengumpulkan data melalui kuesioner yang dibuat selaligus mampu menganalisa data dan instrumen yang dibuat berdasarkan statistik deskriptif. Data yang diperoleh ini adalah sebagai dasar atau bahan untuk pembuatan makalah individu.
4. Menumbuhkan daya kreatif dalam menyelesaikan isu-isu penyalahgunaan komputer dan informasi di dalamnya

## RANCANGAN TUGAS MAHASISWA

dengan memahami undang-undang ITE dan etika terhadap hak cipta.

5. Membuat proyek mini berbasis lingkungan secara berkelompok.
6. Melakukan evaluasi dari analisa dari desain yang dilakukan melalui studi literatur yang telah dibuat melalui presentasi kelompok.
7. Kemampuan membuat makalah ilmiah secara individu.

### METODE Pengerjaan Tugas

1. Tugas untuk latihan soal secara berkelompok dan disimpan ke dalam sistem EDMODO
2. Proyek berupa saintifik makalah dikerjakan secara berkelompok (1 kelompok = 2 orang)
3. Makalah dibuat take home (6-10 halaman)

### BENTUK DAN FORMAT LUARAN

Tugas mandiri berupa makalah dikerjakan 6-10 halaman dengan format yang akan dijelaskan dalam kuliah

### INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

Total nilai tugas adalah 40%, dengan rincian sebagai berikut:

- a. Mengerjakan latihan soal (di dalam dan atau luar) kelas secara mandiri masing-masing sebelum UTS dan UAS
  1. Tugas Mandiri 1 (10%)
  2. Tugas Mandiri 2 (10%)
- b. Pembuatan makalah berkelompok (10%)
- c. Presentasi (10%)

### JADWAL PELAKSANAAN

Minggu ke 2-7 sebelum UTS

Minggu ke 9-14 sebelum UAS

### LAIN-LAIN

Makalah dikumpulkan pada saat mahasiswa bersangkutan presentasi

### DAFTAR RUJUKAN

- Hay, L. and Giles, P. 2014. Communicating in Geography and the Environmental Sciences, Oxford University Press
- Reddy, M. A. 2008. A text book of Remote Sensing and Geographic Information System, Third edition, BS Publication
- Stanley H. A. 1993, Environmental Science, New York: Mcmillan Publishing Company.
- Miller, G.Yr. 2000, 1998 atau 1996, Living in the Enviromnet Principles, California: Wadsworth Publishing Company.