




RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI (SISTEM INFORMASI) (INS301)

Issue/Revisi	: R1	Tanggal	: 30 November 2020
Mata Kuliah	: KOMPUTER DAN MASYARAKAT	Kode MK	: INS301
Rumpun MK	: MKMA	Semester	: 1
Dosen Penyusun	: Johannes Siregar Ph.D	Bobot (sks)	: 3 sks
Penyusun,	Menyetujui,	Mengesahkan,	
			
(Johannes Siregar Ph.D)	(Chaerul Anwar, SKom., MTI.)	(Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)
	III Analisis User Requirement dan Pengembangan Sistem Informasi: Mampu menyajikan informasi dengan mengetahui dan memahami interaksi komputer dan masyarakat serta komersial elektronik
	CP-MK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)
	III.A.1 Mampu menyajikan informasi dengan mengaplikasikan sistem basis data
	III.A.2 Mampu menyajikan informasi dengan mengaplikasikan bahasa pemrograman serta perancangan dan pemrograman web
	III.A.3 Mampu menyajikan informasi dengan mengetahui dasar-dasar sistem informasi
	III.A.4 Mampu menyajikan informasi dengan mengaplikasikan interaksi antarmuka manusia dengan sistem komputer
	III.B.1 Mampu menyajikan informasi dengan memahami dan menganalisis proses bisnis serta manajemen informasi pada suatu organisasi/instansi
	III.B.2 Mampu menyajikan informasi dengan menganalisis dan mengaplikasikan rancangan sistem tata kelola sumber daya suatu organisasi/instansi

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI (SISTEM INFORMASI) (INS301)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	III.B.3	Mampu menyajikan informasi dengan memahami dan menganalisis manajemen pengetahuan serta <i>business intelligence</i>
	III.B.4	Mampu menyajikan informasi dengan mengaplikasikan teknik multimedia dan pemrograman perangkat <i>mobile</i>
	III.C.1	Mampu menyajikan informasi dengan memahami manajemen informa serta analisis perancangan sistem
	III.C.2	Mampu menyajikan informasi dengan mengaplikasikan dan mengetahui rekayasa perangkat lunak serta manajemen suatu proyek pengembangan sistem informasi
	III.C.3	Mampu menyajikan informasi dengan mengaplikasikan konsep <i>big data/data warehouse</i>
	III.C.4	Mampu menyajikan informasi dengan mengetahui dan memahami interaksi komputer dan masyarakat serta komersial elektronik
	III.C.5	Mampu menyajikan informasi dengan menganalisa dan memahami metode riset sistem informasi serta dasar logika matematika
	III.C.6	Mampu menyajikan informasi dengan memahami dan mengaplikasikan persamaan linier serta probabilitas dan statistika
	III.C.7	Mampu menyajikan informasi dengan mengaplikasikan dan menganalisis hasil riset studi lapangan
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas tentang konsep, ruang lingkup, sistem keamanan, dan etika teknologi sistem informasi terhadap kehidupan masyarakat. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu memahami wawasan tentang dampak teknologi sistem informasi dan sosial media pada individu, kelompok, masyarakat, dan lingkungan sekitar.	
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Komputer dan Masyarakat 2. Sejarah Perkembangan Komputer 3. Digital Divide 4. Pengaruh Komputer dan Edukasi (Pendidikan) 5. Komputer dan Kesehatan 6. Social Media Impact in Society (Dampak Sosial media pada masyarakat) 7. Otomatisasi sistem Produksi 8. Komputer dan teknologi pada Olahraga 9. Komputer dan Limbah 10. Komputer dan teknologi transportasi 11. IT Base Management Transportasi, Smart Car 	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI (SISTEM INFORMASI) (INS301)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
	12. Sistem Informasi Geografi
Pustaka	Utama
	A. Dix, J. Finlay, G. D. Abowd, R. Beale (2004), Human-Computer Interaction, Third Edition, Harlow: Pearson Education Limited.
	Pendukung
	D.Prabantini (2007), Komputer dan Masyarakat, Edisi Pertama. Yogyakarta: ANDI Offset.
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:
	Perangkat Keras: Komputer
Team Teaching	
Mata Kuliah Prasyarat	Tidak ada

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI (SISTEM INFORMASI) (INS301)

RENCANA 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	- Mahasiswa memahami tujuan dan target yang ingin dicapai melalui mata kuliah ini - Mahasiswa memahami kewajiban dan hak mahasiswa selama perkuliahan. - Mahasiswa memahami pengertian Komputer dan Masyarakat.	1. Mahasiswa dapat menjelaskan target yang akan dicapai dalam perkuliahan ini. 2. Mahasiswa dapat menjelaskan kembali pengertian komputer dan masyarakat.	- Kriteria : Penguasaan dan Pemahaman	- Ceramah (60 menit) - Diskusi, Tanya-Jawab (90 menit) Memberikan Tugas membuat Makalah	Pengertian Komputer dan Masyarakat	
2	Mahasiswa mampu memahami perkembangan Komputer	1. Mahasiswa aktif berdiskusi 2. Mahasiswa mampu menyampaikan ide dalam diskusi kelompok	- Kriteria : Penguasaan dan Pemahaman	- Ceramah (60 menit) - Diskusi Kelompok, Tanya-Jawab (90 menit)	Sejarah Perkembangan Komputer	
3	Mahasiswa mampu memahami tentang perkembangan digital, dan komunitas digital	1. Mahasiswa mampu menyampaikan ide dalam tulisan 2. Mahasiswa mampu membuat tulisan dengan benar dan baik.	- Kriteria : Penguasaan dan Pemahaman Penilaian: Karya Ilmiah	- Ceramah (60 menit) - Diskusi Kelas, Tanya-Jawab (90 menit)		10 %
4	Mampu menjelaskan peranan komputer dalam pendidikan, e- learning, tantangan dan aplikasi	1. Mahasiswa aktif berdiskusi 2. Mahasiswa mampu menyampaikan ide dalam diskusi kelompok	- Kriteria : Penguasaan dan Pemahaman	- Ceramah (60 menit) - Diskusi Kelompok, Tanya-Jawab (90 menit)	Pengaruh Komputer dan Edukasi (Pendidikan)	
5	Mampu menjelaskan melalui presentasi pengaruh-pengaruh komputer pada kesehatan.	Mahasiswa mampu menyampaikan ide dalam diskusi kelas	- Kriteria : Penguasaan dan Pemahaman	- Ceramah (60 menit) - Diskusi Kelompok, Tanya-Jawab (90 menit)	Komputer dan Kesehatan	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI (SISTEM INFORMASI) (INS301)

RENCANA 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 mengidentifikasi pengaruh sosial media menjelaskannya.	Mahasiswa mampu menyampaikan ide dalam diskusi kelas atas hasil eksplorasi informasi	- Kriteria : Penguasaan dan Pemahaman Penilaian: Presentasi Kelompok	- Ceramah (60 menit) - Presentasi Kelompok (90 menit)	Dampak Sosial media pada masyarakat	20%
7	Mampu menjelaskan melalui presentasi pengaruh komputer terhadap beberapa bidang kehidupan manusia.	Mahasiswa mampu menyampaikan ide dalam diskusi kelas atas hasil eksplorasi informasi	- Kriteria : Penguasaan dan Pemahaman	- Ceramah (60 menit) - Diskusi Persiapan UTS (90 menit)	Review, dan Studi kasus	
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaiki proses pembelajaran berikutnya					20%
9	Mampu menjelaskan otomatisasi dan mekanisasi produksi, Penggunaan teknologi computer dan AI dalam proses otomatisasi produksi	Mahasiswa mampu menyampaikan ide dalam diskusi kelas atas hasil eksplorasi informasi	- Kriteria : Penguasaan dan Pemahaman	- Ceramah (60 menit) - Diskusi Kelompok, Tanya-Jawab (90 menit)	Otomatisasi sistem Produksi	
10	Mampu menjelaskan penggunaan computer pada militer, logistik dan peralatan tempur militer terkini, penggunaan wearable device pada militer	Mahasiswa mampu menyampaikan ide dalam diskusi kelas atas hasil eksplorasi informasi	- Kriteria : Penguasaan dan Pemahaman Bentuk Penilaian: Memberikan tugas 5 pekerjaan rumah	- Ceramah (60 menit) - Diskusi Kelompok, Tanya-Jawab (90 menit)	Komputer pada Militer	
11	Mampu memahami implementasi penggunaan komputer dan teknologi pada olahraga, peningkatan prestasi	Mahasiswa mampu menyampaikan ide dalam diskusi kelas atas	- Kriteria : Penguasaan dan Pemahaman	- Ceramah (60 menit) - Diskusi Kelompok, Tanya-Jawab (90 menit)	Komputer dan teknologi pada Olahraga (sport and Technology)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI (SISTEM INFORMASI) (INS301)

RENCANA 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)
		hasil eksplorasi informasi				
12	Mampu menjelaskan bagaimana mengelola limbah komputer, klasifikasi limbah peralatan komputer.	Mahasiswa mampu menyampaikan ide dalam diskusi kelas atas hasil eksplorasi informasi	- Kriteria : Penguasaan dan Pemahaman	- Ceramah (60 menit) - Diskusi Kelompok, Tanya-Jawab (90 menit)	Komputer dan Limbah	
13	Mampu menjelaskan penggunaan komputer pada transportasi	Mahasiswa mampu menyampaikan ide dalam diskusi kelas atas hasil eksplorasi informasi	- Kriteria : Penguasaan dan Pemahaman Penilaian: Presentasi	- Ceramah (60 menit) - Presentasi Individu (90 menit)	Komputer dan teknologi transportasi	20%
14	Mampu memahami cara kerja Smart car	Mahasiswa mampu menyampaikan ide dalam diskusi kelas atas hasil eksplorasi informasi	- Kriteria : Penguasaan dan Pemahaman	- Ceramah (60 menit) - Diskusi Kelompok, Tanya-Jawab (90 menit)	IT Base Management Transportasi, Smart car	
15	Mampu memahami Sistem informasi Geografi dan pemanfaatan IT dalam penanganan Bencana	Mahasiswa mampu menyampaikan ide dalam diskusi kelas atas hasil eksplorasi informasi	- Kriteria : Penguasaan dan Pemahaman	- Ceramah (60 menit) - Diskusi Persiapan UAS (90 menit)	Sistem Informasi Geografi	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa					30%

Bobot Nilai Keseluruhan: Tugas 50%, UTS 20% , UAS 30%



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI (SISTEM INFORMASI)
(INS301)**

Penjelasan format Rencana Pembelajaran Semester

Nomor Kolom	Judul Kolom	Penjelasan Isian
1	Minggu ke	Menunjukkan kapan suatu kegiatan dilaksanakan yakni mulai minggu ke 1 sampai ke 16 (satu semester) (bisa 1/2/3/4 mingguan).
2	Kemampuan akhir yang diharapkan	Rumusan kemampuan di bidang kognitif, psikomotorik, dan afektif diusahakan lengkap dan utuh (hard skills & soft skills). Tingkat kemampuan harus menggambarkan level CP lulusan prodi, dan dapat mengacu pada konsep dari Anderson (*). Kemampuan yang dirumuskan di setiap tahap harus mengacu dan sejalan dengan CPL, serta secara kumulatif diharapkan dapat memenuhi CPL yang dibebankan pada mata kuliah ini di akhir semester.
3	Indikator	Indikator 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).
4	Kriteria & Bentuk Penilaian	Kriteria Penilaian berdasarkan Penilaian Acuan Patokan mengandung prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi.
5	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu	Dapat berupa : diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, atau gabungan berbagai bentuk. Pemilihan metode pembelajaran didasarkan pada keniscayaan bahwa dengan metode pembelajaran yang dipilih mahasiswa mencapai kemampuan yang diharapkan. Waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran
6	Materi Pembelajaran	Bisa diisi pokok bahasan /sub pokok bahasan, atau topik bahasan. (dengan asumsi tersedia diktat/modul ajar untuk setiap pokok bahasan) atau intergrasi materi pembelajaran, atau isi dari modul.
7	Bobot Penilaian	Disesuaikan dengan waktu yang digunakan untuk membahas atau mengerjakan tugas, atau besarnya sumbangan suatu kemampuan terhadap pencapaian pembelajaran yang dibebankan pada mata kuliah ini