



POLITEKNIK NEGERI MEDAN
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA GRAFIS (TRMG)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Dasar-Dasar Teknologi Informasi	GMKK107	3	I	23 Agustus 2021
Otorisasi	Nama Koordinator Pengembang RPS	Koordinator Bidang Keahlian (Jika Ada)	Ka PRODI	
	 Andi Supriadi Chan, S.Kom., M.Kom	 Meryatul Husna, S.Kom., M.Kom	 Yulia Fatmi, S.Kom., M.Kom.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah			
	SIKAP DAN TATA NILAI			
S9	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri;			
	PENGUASAAN PENGETAHUAN			
PP9	Menguasai pengetahuan tentang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi			
	KETERAMPILAN UMUM			
KU1	Mampu menerapkan pemikian logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan jenis pekerjaan spesifik, di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan;			
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.			
KU7	Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya;			
KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;			
	KETERAMPILAN KHUSUS			
KK2	Mampu mendefinisikan kebutuhan pengguna, melakukan identifikasi kebutuhan sistem dan membuat dokumentasi spesifikasi sistem yang sesuai terhadap sistem berbasis multimedia.			

	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	
	CPMK1	Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami apa itu Komputer
	CPMK2	Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami prinsip dasar perangkat keras
	CPMK3	Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami prinsip dasar perangkat Lunak
	CPMK4	Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami prinsip dasar Komputasi
	CPMK5	Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami prinsip dasar Algoritma
Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini melatih dan mengajarkan mahasiswa untuk mengenal dan memahami tentang teknologi informasi terbaru dan komputer.	
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan komputer 2. Perangkat keras komputer 3. Perangkat lunak komputer 4. Sistem bilangan 5. Jaringan komputer 6. Multimedia 7. Pengembangan sistem informasi 8. Basis data 9. E commerce dan sistem pakar 	
Daftar Referensi	Utama:	
		1. Elfi Husda, Nur, Pengantar Teknologi Informasi, Baduose Media, 2012.
	Pendukung:	
Media Pembelajaran	Software:	Hardware:
	OS:Windows; Office	PC & LCD Projector
Nama Dosen Pengampu	Meryatul Husna, S. Kom Andi Supriadi Chan, S.Kom., M.Kom	
Mata kuliah prasyarat (Jika ada)		

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Media & Sumber Belajar]	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	Pengenalan Komputer TIU: Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami sejarah perkembangan Komputer	1. Defenisi dan sejarahkomputer 2. Pengolah Data elektronik Sistem Komputer	Bentuk: Kuliah Aktifitas di kelas: <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi kelompok • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: Komputer atau gadgetdan internet 	TM: 1 SKS T =1 x 50 2 SKS P = 4 x 50	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi lewat buku ajar, ` • Mahasiswa mendiskripsikan tentang sejarah komputer,pengolahan data elektronik dan system komputer 	Kriteria: Tanya jawab Bentuk non-test: Mahasiswa dapat menjelaskan tentang sejarah komputer	Ketepatan menjelaskan tentang sejarah komputer	5%

2	<p>Perangkat keras Komputer</p> <p>TIU: Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami perangkat keras Komputer</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peralatan Input (input device) 2. Peralatan output (output device) 3. Peralatan Proses (Cpu / central processing unit) <p>Peralatan Komunikasi (Communication Device).</p>	<p>Bentuk: Kuliah</p> <p>Aktifitas di kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi kelompok • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: • Komputer atau gadget dan internet 	<p>TM: 1 SKS T = 1 x 50 2 SKS P = 4 x 50</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi lewat buku ajar, ` • Mahasiswa mendiskripsikan tentang perangkat keras computer 	<p>Kriteria: Tanya jawab</p> <p>Bentuk non-test: Mahasiswa dapat menjelaskan tentang perangkat keras computer</p>	<p>Ketepatan menjelaskan tentang kinerja perangkat keras komputer</p>	10%
3	<p>Perangkat Lunak Komputer</p> <p>TIU: Mahasiswa dapat memahami Perangkat lunak komputer</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perangkat Lunak Sistem Operasi 2. perangkat lunak bahasa pemrograman 3. Perangkat Lunak aplikasi 	<p>Bentuk: Kuliah</p> <p>Aktifitas di kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi kelompok • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: • Komputer atau gadget dan internet 	<p>TM: 1 SKS T = 1 x 50 2 SKS P = 4 x 50</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi lewat buku ajar, ` • Mahasiswa mendiskripsikan tentang Instalasi aplikasi 	<p>Kriteria: Tanya jawab</p> <p>Bentuk non-test: Mahasiswa dapat menjelaskan tentang perangkat lunak computer</p>	<p>Ketepatan menjelaskan tentang cara kerja perangkat lunak komputer</p>	10%

4	<p>Sistem Bilangan Dan Pengkodean</p> <p>TIU: Mahasiswa dapat memahami Konsep system Bilangan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konversi Bilangan 2. Pengkodean 3. Macam – macam pengkodean 	<p>Bentuk: Kuliah</p> <p>Aktifitas di kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi kelompok • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: Komputer atau gadget dan internet 	<p>TM: 1 SKS T = 1 x 50 2 SKS P = 4 x 50</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi lewat buku ajar, ` • Mahasiswa mendiskripsikan • tentang Konversi bilangan 	<p>Kriteria: Tanya jawab</p> <p>Bentuk non-test: Mahasiswa dapat menjelaskan tentang konversi bilangan</p>	<p>Ketepatan menjelaskan tentang teknik konversi bilangan</p>	10%
5	<p>Jaringan Komputer</p> <p>TIU:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komponen - Komponen jaringan 	<p>Bentuk: Kuliah</p> <p>Aktifitas di kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode: 	<p>TM: 1 SKS T = 1 x 50 2 SKS P = 4 x 50</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi lewat buku ajar, ` • Mahasiswa mendiskripsikan 	<p>Kriteria: Tanya jawab</p> <p>Bentuk non-test:</p>	<p>Ketepatan Menjelaskan tentang tahapan merangkai jaringan computer</p>	10%

	Mahasiswa dapat Memahami Konsep Jaringan Komputer	<ol style="list-style-type: none"> 2. Topologi jaringan 3. Protokol jaringan 4. Jenis - jenis jaringan 	<p>Diskusi kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: Komputer atau gadget dan internet 		<ul style="list-style-type: none"> • tentang Merangkai jaringan 	Mahasiswa dapat menjelaskan tentang merangkai jaringan		
6&7	<p>Multimedia dan Grafika</p> <p>TIU: Mahasiswa dapat Memahami Konsep multimedia</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dasar – dasar multimedia 	<p>Bentuk: Kuliah</p> <p>Aktifitas di kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi kelompok • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: Komputer atau gadget dan internet 	<p>TM:</p> <p>1 SKS T = 1 x 50</p> <p>2 SKS P = 4 x 50</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi lewat buku ajar, ` • Mahasiswa mendiskripsikan • tentang Desain Sederhana 	<p>Kriteria: Tanya jawab</p> <p>Bentuk non-test: Mahasiswa dapat menjelaskan tentang desain multimedia sederhana</p>	<p>Ketepatan menjelaskan tentang teknik desain dan multimedia sederhana</p>	10%
8	UTS							
9,10,11	<p>Pengantar Sistem Informasi</p> <p>TIU: Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami Konsep dasar Sistem Informasi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dasar Sistem 2. Konsep dasar informasi 3. Sistem informasi manajemen 	<p>Bentuk: Kuliah</p> <p>Aktifitas di kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi kelompok • Media: Komputer dan LCD Projector 	<p>TM:</p> <p>1 SKS T = 1 x 50</p> <p>2 SKS P = 4 x 50</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi lewat buku ajar, ` • Mahasiswa mendiskripsikan Tentang konsep dasar system informasi manajemen 	<p>Kriteria: Tanya jawab</p> <p>Bentuk non-test: Mahasiswa dapat menjelaskan tentang system informasi manajemen</p>	<p>Ketepatan menjelaskan tentang cara kerja manajemen system informasi</p>	15%

			<ul style="list-style-type: none"> • Media: • Komputer atau gadget dan internet 					
12&13	<p>Pengantar Basis data</p> <p>TIU: Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami basis data</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan Basis Data 2. Tingkatan Basis Data 3. Model Basis Data 4. DBMS 5. Structured Query Language(SQL) 	<p>Bentuk: Kuliah</p> <p>Aktifitas di kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi kelompok • Media: Komputer dan LCD Projector <ul style="list-style-type: none"> • Media: • Komputer atau gadget dan internet 	<p>TM:</p> <p>1 SKS T = 1 x 50</p> <p>2 SKS P = 4 x 50</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi lewat buku ajar, ` • Mahasiswa mendiskripsikan • tentang Pembuatan basis data 	<p>Kriteria:</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat menjelaskan tentang basis data 	<p>Ketepatan</p> <p>menjelaskan tentang perancangan basis data</p>	10%
14	Internet dan E-commerce	<ol style="list-style-type: none"> 1. Internet 2. E-Commerce 	<p>Bentuk: Kuliah</p> <p>Aktifitas di kelas:</p>	<p>TM:</p> <p>1 SKS T = 1 x 50</p> <p>2 SKS P = 4 x 50</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi lewat buku ajar, ` 	<p>Kriteria:</p> <p>Tanya jawab</p>	<p>Ketepatan</p>	10%

	TIU: Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami tentang Internet		<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi kelompok • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: Komputer atau gadget dan internet 		<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mendiskripsikan tentang e-commerce 	Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat menjelaskan tentang e-commerce 	menjelaskan tentang cara kerja e-commerce	
15	Sistem Pakar dan kecerdasan TIU: Mahasiswa dapat mengetahui tentang Dasar system Pakar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem Pakar 2. Kecerdasan Buatan 3. Persamaan dan perbedaan sistem pakar dan kecerdasan buatan 	Bentuk: Kuliah Aktifitas di kelas: <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi kelompok • Media: Komputer dan LCD Projector • Media: Komputer atau gadget dan internet 	TM: 1 SKS T = 1 x 50 2 SKS P = 4 x 50	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi lewat buku ajar, ` • Mahasiswa mendiskripsikan tentang Pembuatan dan pengaplikasian sistem pakar 	Kriteria: Tanya jawab Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat menjelaskan tentang Ketepatan, kesesuaian dalam system pakar 	Ketepatan menjelaskan tentang pengaplikasian system pakar	10%
16	UAS							

Catatan:

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.

5. Kreteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
6. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.