

SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Mata Kuliah : Pengantar Teknik Informasi C
 Kode / SKS : IT012324 / 3 SKS
 Program Studi : Sistem Komputer
 Fakultas : Ilmu Komputer & Teknologi Informasi

PROSES BELAJAR MENGAJAR

DOSEN : Menerangkan (dengan contoh), diskusi, memberi tugas, melakukan evaluasi mingguan.
 MAHASISWA : Mendengarkan, mencatat, diskusi, mengerjakan tugas, mengerjakan evaluasi mingguan.
 EVALUASI : Hasil test Mingguan, Ujian Mid, Ujian Akhir dan Tugas.

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
1,2	Komputer dalam Konteks - Komputer dan Masyarakat - Isyu dan Masalah	Mengetahui hubungan komputer dan masyarakat serta isyu masalahnya TIK - Mahasiswa dapat mengerti hubungan komputer dan masyarakat dan isyu masalah yang berhubungan.		Papan Tulis, Kertas kerja, Overhead Projector		1,2
3	Etika dan Profesionalisme - Kejahatan Komputer - Penegakan hukum - Kode etik	Mengerti mengenai etika dan profesionalisme dibidang teknologi komputer TIK - Mahasiswa dapat mengetahui etika dan profesionalisme dibidang teknologi komputer dan informasi		Papan Tulis, Kertas kerja, Overhead Projector		1
4,5	Software - Jenis-jenis software - Sistem pengoperasian dan program kontrol - Utiliti dan program layanan	Mengetahui mengenai jenis software, sistem pengoperasian program kontrol, utiliti dan program pelayanan serta program aplikasi pemakai		Papan Tulis, Kertas kerja, Overhead Projector		1

SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
	- Program aplikasi pemakai	TIK - Mahasiswa dapat mengetahui jenis-jenis software - Mahasiswa dapat mengetahui sistem pengoperasian program kontrol, utiliti dan program pelayanan - Mahasiswa dapat mengetahui jenis-jenis program aplikasi				
6,7,8	Pengenalan Internet - Evolusi Internet - Pendefinisian Internet - Organisasi Internet - Hubungan ke Internet - Pengguna Internet - Internet Service / Komponen Internet - Contoh Aktivitas pengguna Internet	Memahami dan mengetahui evolusi, definisi dan organisasi internet Memahami dan mengetahui bagaimana hubungan ke internet, siapa pengguna internet, komponen internet dan contoh aplikasi internet TIK - Mahasiswa dapat mengetahui mengenai sejarah internet sebagai jaringan komputer global - Mahasiswa mengetahui organisasi internet dan fungsi-fungsinya. - Mahasiswa mengetahui berbagai macam hubungan ke internet, kelebihan dan kekurangan internet dan cara menghubungkan PC ke internet - Mahasiswa mengetahui kalangan sebagai pengguna internet - Mahasiswa mengetahui fasilitas yang disediakan dalam internet		Papan Tulis, Kertas kerja, Overhead Projector		3

SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
9	<p>Komputasi Bisnis dan Dunia Usaha</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengguna komputer dengan berbagai ukuran - Penyesuaian penggunaan ukuran komputer dengan aplikasi - Perkembangan pengelolaan data - Sistem Informasi Manajemen - Kantor masa depan 	<p>Mengetahui komputasi bisnis dan dunia usaha</p> <p>TIK</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa dapat mengetahui jenis hardware dan software oleh suatu organisasi sesuai dengan jenis aplikasi komputer, yang dapat dilihat juga dari aspek biaya, sehingga fungsi dalam organisasi dapat didukung oleh sistem komputer - Mahasiswa memahami jenis aplikasi pengolahan data dan penyebaran informasi pada sistem informasi manajemen - Mahasiswa dapat mengerti arti kantor masa depan dan faktor-faktor apa saja yang harus diperhatikan untuk mendukung kantor masa depan 		Papan Tulis, Kertas kerja, Overhead Projector		1,2
10	<p>Komputer dan Pendidikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Belajar berbantuan komputer - Komputer di pendidikan tinggi - Isyu dan masalah 	<p>Memahami dan mengetahui kegunaan komputer di bidang pendidikan</p> <p>TIK</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa dapat memahami dengan benar manfaat komputer dalam pendidikan - Mahasiswa mengetahui metode belajar dan mengajar apa saja yang dapat diterapkan dengan kegiatan belajar mengajar yang 		Papan Tulis, Kertas kerja, Overhead Projector		1,2

SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
		merupakan bagian penting dari proses pendidikan - Mahasiswa mengetahui jenis-jenis aplikasi Belajar berbantuan Komputer yang meliputi aplikasi bukan pengajaran dan aplikasi pengajaran				
11	Komputer dan Pemerintah - Aplikasi komputer di pemerintahan - Pengelolaan data dan permasalahannya - Pertahanan nasional - Komputer dan politik - Isyu dan masalah	Memahami dan mengetahui jenis aplikasi serta isyu yang berhubungan dengan kegiatan pemerintahan TIK - Mahasiswa mengetahui jenis aplikasi komputer dalam pemerintahan yang akan menunjang kegiatan-kegiatan pemerintahan - Mahasiswa dapat mengetahui permasalahan dalam pengolahan data, dan diharapkan mahasiswa dapat memberikan masukan untuk mengetahui permasalahan tersebut - Mahasiswa memahami pentingnya komputer didalam bidang politik - Mahasiswa dapat memahami isyu dan masalah yang berhubungan dengan kegiatan pemerintahan, pertahanan nasional dan bidang politik		Papan Tulis, Kertas kerja, Overhead Projector		1,2
12	Komputer dan Industri - Aplikasi dan manufaktur - Robot dan industri - Penggunaan dan	Mengetahui aplikasi komputer dibidang manufaktur		Papan Tulis, Kertas kerja, Overhead		1,2

SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
	<p>pengembangan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengapa menggunakan robot - Otomasi perindustrian - CAD/CAM - CIM - Aplikasi non industri 	<p>TIK</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mengetahui aplikasi komputer dalam bidang manufaktur - Mahasiswa dapat memahami manfaat robot didalam dunia industri, sekaligus mengetahui dampak adanya robot untuk dapat diprogram - Mahasiswa dapat mengerti pengaruh proses industri dengan adanya robot - Mahasiswa dapat mengerti fungsi dari daerah aplikasi komputer di industri, yaitu CAD/CAM dan CIM - Mahasiswa dapat mengetahui selain dari aplikasi industri dari robot, juga adanya aplikasi non indsutri dari robot 		Projector		
13	<p>Komputer dan Seni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Komputer dan seni - Aplikasi pengolah citra - Komputer audio dan musik - Multimedia dan internet 	<p>Mengetahui dan memahami komputer dalam bidang seni, multimedia, audio dan musik</p> <p>TIK</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mengetahui aplikasi komputer dalam bidang seni - Mahasiswa mengetahui aplikasi multimedia, audio dan musik 		Papan Tulis, Kertas kerja, Overhead Projector		1,2

Referensi:

1. Bagio Budiardjo, Komputer dan Masyarakat, Elex Media Komputindo, 1991
2. Michael A. Gallo, Robert B. Nenno, Computer and Society with BASIC and PASCAL,
3. Pandapotan Sianipar, Panduan Menggunakan Internet