|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Issue/Revisi | : V2/R0 | Tanggal | : 01 Januari 2020 |
| Mata Kuliah | : Komputer dan Masyarakat | Kode MK | : INF210 |
| Rumpun MK | : MKMI | Semester | : 4 (Empat) |
| Dosen Penyusun | : Prio Handoko, S.Kom., M.T.I. | Bobot (sks) | : 2 |
| Penyusun,Ttd(Prio Handoko, S.Kom., M.T.I.) | Menyetujui,Ttd(Safitri Jaya, S.Kom., M.T.I.) | Mengesahkan,Ttd(Dr. Ir. Resdiansyah, ST., MT.) |

| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER** |
| --- |
| **Capaian Pembelajaran (CP)** | **CPL - PRODI** |
| S3S9KU1KU2KS8KS9 | Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila;Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;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;Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;Mampu menyampaikan gagasan secara tertulis, menampilkan presentasi secara efektif, dan menggunakan teknologi informasi secara bertanggung jawab (Literasi Data);Mampu memperoleh dan mengolah data serta informasi melalui penggunaan teknologi (Literasi Teknologi). |
| **CP-MK** |
| I.A.2I.C.2I.D.2 | Mampu untuk menggunakan berbagai sumber Informasi;Mampu mengidentifikasikan masalah, dan merekomendasikan alternatif pemecahan yang terbaik; Mampu memahami aplikasi teknologi; |
| **Deskripsi Singkat MK** | 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.  |
| **Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan** | 1. Pendahuluan Komputer dan Masyarakat: Masyarakat, Internet, dan Komputer
2. Perkembangan Komputer
3. Digital Divide dan Knowledge Divide
4. Digital Literacy
5. E-Commerce
6. Social Media dan Social Network
7. Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI)
8. Mengenal Cyber Crime
9. Etika Komputer
10. Kebebasan Informasi dan Privasi
11. Masyarakat Informasi
12. E-Government dan E-Governance
13. Profesi dan Etika Profesi
 |
| **Pustaka** | **Utama** |
| 1. I Putu Agus Eka Pratama, 2014, “*Komputer dan Masyarakat*”, Informatika, Bandung.
 |
| **Pendukung** |
| 1. -
 |
| **Media Pembelajaran** | **Perangkat Lunak:** | **Perangkat Keras:** |
| * Menggunakan aplikasi MS. PowerPoint untuk menjelaskan materi
 | * LCD Projector
 |
| **Team Teaching** | - |
| **Mata Kuliah Prasyarat** | - |
| **Indikator, Kriteria dan Bobot Penilaian** | * Tugas dan Studi Kasus 45%
* Ujian Tengah Semester 25%
* Ujian Akhir Semester 30%
 |

| **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 | 1. Mahasiswa memahami karakteristik Komputer dan masyarakat
2. Mahasiswa memahami peranan komputer di masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dan dalam bidang perkerjaan yang dilakukan
3. Mahasiswa memahami dampak perkembangan komputer di masyarakat
4. Mahasiswa memhamai keterkaitan antara komputer, internet dan masyarakat di era digital saat ini
 | * Mampu mengkorelasikan antara pemanfaatan komputer pada bidang ilmu yang digeluti
* Mampu menguraikan dan menjelaskan dampak positif dan negatif dari komputer
* Mampu mengkaitkan antara penggunaan omputer di era digital dengan adanya internet untu membantu menelesaikan pekerjaannya
 | Kriteria: Pemahaman dan PenguasaanBentuk Penilaian: Tanya jawab | Kuliah dan Diskusi[TM: 1 x (3x50)]Kuliah Mandiri[KM: 1 x (3x60)]Terstruktur[TS: 1 x (3x60)] | * Pendahuluan Komas: Masyarakat – Internet – Komputer
 | 2 |
| 2 | 1. Mahasiswa memahami prinsip kerja sistem komputer
2. Mahasiswa memahami generasi perkembangan komputer
3. Mahasiswa memahami perkembangan perangkat keras dan lunak
4. Mahasiswa memahami mengenai komputasi pada perangkat bergerak
 | * Mampu menjelaskan kembali pronsip kerja komputer berikut komponen-komponen utamnya
* Mampu menguraikan perkembangan signifikan setiap generasi perkembangan komputer
* Mampu menjelaskan perbedaan perkembangan perangkat keras dan lunak masa lalu hingga masa kini
* Mampu menjelaskan hal-hal yang mendasari kebutuhan munculnya komputasi pada perangkat bergerak
 | Kriteria: Pemahaman dan PenguasaanBentuk Penilaian: Tanya jawab | Kuliah dan Diskusi[TM: 1 x (3x50)]Kuliah Mandiri[KM: 1 x (3x60)]Terstruktur[TS: 1 x (3x60)] | * Perkembangan Komputer
 |  2 |
| 3 | 1. Mahasiswa memahami kesenjangan digital (*digital devide*) yang terjadi di masyarakat
2. Mahasiswa memahami latar belakang terjadinya kesenjangan digital di Indonesia
3. Mahasiswa memahami Dampak dari kesenjangan digital
4. Mahasiswa memahami kesenjangan pengetahuan (*knowledge devide*) yang terjadi di masyarakat dan dampaknya
5. Mahasiswa memahami keterkaitan antara kesenjangan digital dan kesenjangan pengetahuan
 | * Mampu menjelasakan definisi dan contoh kesenjangan digital yang terjadi di masyarakat
* Mampu menguraikan dan menjelaskan faktor-faktor yang mengakibatkan munculnya kesenjangan digital
* Mampu menjelaskan *digital inequality* sebagai damapak dari adanya kesenjangan digital berikut contohnya di sejumlah negara di dunia
* Mampu menjelaskan keterkaitan anatar kesenjangan digital dan kesenjangan pengetahuan dan upaya penanggulangannya
 | Kriteria: Pemahaman dan PenguasaanBentuk Penilaian: Tanya jawab | Kuliah dan Diskusi[TM: 1 x (3x50)]Kuliah Mandiri[KM: 1 x (3x60)]Terstruktur[TS: 1 x (3x60)] | * Digital Divide dan Knowledge Divide
 | 2 |
| 4 | 1. Mahasiswa memahami pentingnya memiliki kemampuan *digital literacy* di era digital saat ini
2. Mahasiswa memahami *digital literacy* di berbagai aspek
3. Mahaiswa memahami sertifikasi IT terkait *digital literacy*
4. Mahasiswa mampu memahami dampak *digital literacy*
5. Mahasiswa memahami munculnya *informatioan literacy* sebagai dampak dari keterkaitan antara informasi dan *digital literacy*
6. Mahasiswa memahami *e-skill* dalam kaitannya dengan *digital literacy*
 | * Mampu menjelaskan faktor-faktor munculnya kebutuhan akan keampuan *digital literacy* di era digital
* Mampu menjabarkan digital literacy dalam kehidupan sehari-hari, dunia kerja, dunia wirausaha, dunia pendidikan, dan masyarakat
* Mampu menjelaskan pentingnya sertifikat IT *digital literacy* dalam dunia kerja dalam peningkatan kualitas kemampuan teknis seseorang
* Mampu menjelaskan dampak negatif *digital literacy*
* Mampu menjelaskan keterkaitan antara *information literacy* dan *digital literacy*
 | Kriteria: Pemahaman dan PenguasaanBentuk Penilaian: Tanya jawab | Kuliah dan Diskusi[TM: 1 x (3x50)]Kuliah Mandiri[KM: 1 x (3x60)]Terstruktur[TS: 1 x (3x60)] | * Digita Literacy
 | 2 |
| **Tugas 1** | 2,5 |
| 5 | 1. Mahasiswa memahami *e-commerce* dan latara belakang munculnya *e-commerce*
2. Mahasiswa memahami klasifikasi *e-commerce*
3. Mahasiswa memahami layanan-layanan *e-commerce* sebagai sebauh teknologi di bidang ekonomi
4. Mahasiswa memahami *e-business* danperan elemen-elemen pembangunnya
 | * Mampu menjelaskan hal-hal yang mendasari munculny *e-commerce*
* Mampu menjelaskan klasifikasi dan layanan *e-commerce*
* Mampu menjelaskan *e-business* sebagai sampak adanya teknologi *e-commerce*
* Mamu menguraikan elemen-elemen pembangun *e-business* serta elemen-elemen pembangunnya
 | Kriteria: Pemahaman dan PenguasaanBentuk Penilaian: Tanya jawab | Kuliah dan Diskusi[TM: 2 x (3x50)]Kuliah Mandiri[KM: 2 x (3x60)]Terstruktur[TS: 2 x (3x60)] | * E-Commerce
 | 4 |
| 6 | 1. Mahasiswa memahami keterkaitan *e-commerce* dan *e-business*
2. Mahasiswa memahami permasalahan-permasalahan pada layanan *e-commerce*
3. Mahasiswa memahami implementasi *e-commerce* di berbagai bidang
4. Mahasiswa memahami adanya celah kemanan dalam implementasi *e-commerce*
 | * Mampu menjelaskan perbedaan dan persamaan antara *e-commerce* dan *e-business*
* Mampu menjelaskan bentuk-bentuk kejahatan dan cara penanggulangannya terkait transaksi di dunia digital
* Mampu menjelaskan mekanisme pengamanan dalam penggunaan transaksi e-commerce di dunia digital
 |
| 7 | 1. Mahasiswa memahami munculnya media sosial (*social* media/sosmed) sebagai dampak perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi jaringan komputer
2. Mahasiswa memahami munculnya sebuah jejaring sosial (*social network*) sebagai dampak dari berkembangnya media sosial
 | * Mampu menjelaskan hal-hal yang mendasari munculnya sosmed
* Mampu menjelaskan perbedaan mendasar media sosial dan jejaring sosial
 | Kriteria: Pemahaman dan PenguasaanBentuk Penilaian: Tanya jawab | Kuliah dan Diskusi[TM: 1 x (3x50)]Kuliah Mandiri[KM: 1 x (3x60)]Terstruktur[TS: 1 x (3x60)] | * Social Media dan Social Network
 | 2 |
| **Studi Kasus 1** | 3,5 |
| **8** | **Evaluasi Tengah Semester : 30%****Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya** |
| 9 | 1. Mahasiswa memahami HAKI dan latar belakang, tujuan serta manfaat dari adanya pengakuan kekayaan intelektual
2. Mahasiswa memahami ruang lingkup HAKI
 | * Mampu menjelaskan pentingnya memiliki HAKI
* Mampu menjelaskan pentingnya menjaga karya intelektual dengan HAKI
* Mampu menjelaskan produk-produk intelektual yang dapat diajukkan untuk kepemilikan sertifikat HAKI
 | Kriteria: Pemahaman dan PenguasaanBentuk Penilaian: Tanya jawab | Kuliah dan Diskusi[TM: 1 x (3x50)]Kuliah Mandiri[KM: 1 x (3x60)]Terstruktur[TS: 1 x (3x60)] | * Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI)
 | 2 |
| 10 | 1. Mahasiswa memahami cyber crime (kejahatan siber) dan penyebab timbulnya kejahatan siber
2. Mahasiswa memahami hal-hal yang termasuk ke dalam kelompok kejahatan siber
3. Mahasiswa memahami cara/mekanisme dalam melakukan pengamanan terhadap bahaya kejahatan siber
4. Mahasiswa mampu membedakan dengan benar beberapa istilah yang terkait kejahatan siber
 | * Mampu menjelaskan faktor-faktor munculnya kejahatan siber
* Mampu membedakan tindakan yang masuk ke dalam kategori/kelompok kejahatan siber
* Mampu melakukan pengamanan perangkat dan komunikasi dari kejahatan siber
* Mampu membedakan antara *hacker*, *cracker*, *hacking* dan *cracking*.
 | Kriteria: Pemahaman dan PenguasaanBentuk Penilaian: Tanya jawab | Kuliah dan Diskusi[TM: 1 x (3x50)]Kuliah Mandiri[KM: 1 x (3x60)]Terstruktur[TS: 1 x (3x60)] | * Cyber Crime
 | 2 |
| 11 | 1. Mahasiswa memahami etika dalam penggunaan komputer dan perlunya memiliki etika dalam penggunaan komputer
2. Mahasiswa memahami tahapan perkembangan etika komputer
3. Mahasiswa memahami etika komputer dalam penggunaan teknologi internet
4. Mahasiswa memahami hubungan antara etika komputer dan kejahatan siber
 | * Mampu menjelaskan pentingnya memiliki etika dalam penggunaan komputer
* Mampu menjelaskan hal yang menjadi dasar muncunya etika komputer
* Mampu menjelaskan hal-hal yang perlu diperhtikan dalam penggunaan teknologi internet
* Mampu menjelaskan keterkaitan antara etika komputer dan kejahatan siber
 | Kriteria: Pemahaman dan PenguasaanBentuk Penilaian: Tanya jawab | Kuliah dan Diskusi[TM: 1 x (3x50)]Kuliah Mandiri[KM: 1 x (3x60)]Terstruktur[TS: 1 x (3x60)] | * Etika Komputer
 | 2 |
| 12 | 1. Mahasiswa memahami pentingnya penyebarluasan informasi dalam kaitannya dengan privasi pengguna lainnya
2. Mahasiswa memahami ciri-ciri kebebasan informasi
3. Mahasiswa memahami menjaga privasi di era kemajuan teknologi informasi
4. Mahasiswa memahami penyalahgunaan privasi dan dampaknya kepada pengguna di era kebebasan informasi
 | * Mampu menjelaskan pentingnya menjaga privasi pengguna lain dalam penggunaan komputer
* Mampu menunjukkan ilustrasi mengenai kebebasan informasi terkait ciri-ciri kebebasan informasi
* Mampu menjelaskan dampak dari hilangnya privasi dalam penggunaan teknologi informasi
 | Kriteria: Pemahaman dan PenguasaanBentuk Penilaian: Tanya jawab | Kuliah dan Diskusi[TM: 1 x (3x50)]Kuliah Mandiri[KM: 1 x (3x60)]Terstruktur[TS: 1 x (3x60)] | * Kebebasan Informasi dan Privasi
 | 2 |
| 13 | 1. Mahasiswa memahami konsep masyarakat informasi
2. Mahasiswa memahami ciri-ciri masyarakat informasi
3. Mahasiswa memahami hubungna antara masyarakat informasi dan pemerintah
 | * Mampu menjelaskan hal yang mendasari munculnga masyarakat informasi
* Mampu memberikan contoh kondisi masyarakat yang terkait ciri-ciri masyarakat informasi
* Mampu memberikan contoh keterkaitan antara masyarakat informasi dan pemerintah
 | Kriteria: Pemahaman dan PenguasaanBentuk Penilaian: Tanya jawab | Kuliah dan Diskusi[TM: 1 x (3x50)]Kuliah Mandiri[KM: 1 x (3x60)]Terstruktur[TS: 1 x (3x60)] | * Masyarakat Informasi
 | 2 |
| **Tugas 2** | 2,5 |
| 14 | 1. Mahasiswa memahami konsep dan perbedaan antara *e-government* dan *e-governance*
2. Mahasiswa memahami tiga elemen utama antara *e-government*
3. Mahasiswa memahami model *e-governance*
 | * Mampu menjelaskan tujuan dan manfaat dari antara *e-government* dan *e-governance*
* Mampu menjelaskan keterkaitan antara elemen-elemen antara *e-government*
* Mampu menjelaskan perbedaan antara tiap model antara *e-governance*
 | Kriteria: Pemahaman dan PenguasaanBentuk Penilaian: Tanya jawab | Kuliah dan Diskusi[TM: 1 x (3x50)]Kuliah Mandiri[KM: 1 x (3x60)]Terstruktur[TS: 1 x (3x60)] | * E-Government dan E-Governance
 | 2 |
| 15 | 1. Mahasiswa memahami latar belakang perlunya beretika dalam profesi yang ditekuni
2. Mahasiswa memahami kode etik profesi
3. Mahasiswa memahami tanggung jawab yang dibebankan kepada setiap individu terhadap profesi yang digeutinya
 | * Mampu menjelaskan keterkaitan antara profesi dan etika profesi
* Mampu menjelaskan hal-hal yang termasuk ke dalam pelanggaran kode etik profesi
* Mampu menjelaskan hal-hal yang dilakukan untuk dapat menghindari pelanggaran etika profesi
 | Kriteria: Pemahaman dan PenguasaanBentuk Penilaian: Tanya jawab | Kuliah dan Diskusi[TM: 1 x (3x50)]Kuliah Mandiri[KM: 1 x (3x60)]Terstruktur[TS: 1 x (3x60)] | * Profesi dan Etika Profesi
 | 2 |
| **Studi Kasus 2** | 3,5 |
| **16** | **Evaluasi Akhir Semester: 30%** **Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa** |

|  **RANCANGAN TUGAS MAHASISWA** |
| --- |
| Mata Kuliah | Sistem Operasi |
| Kode MK | INF210 | sks: | 2 | Semester: | 4 |
| Dosen Pengampu | Prio Handoko, S.Kom, M.T.I |
| **BENTUK TUGAS** |
| 1. ­Tugas mandiri
2. Tugas kelompok
 |
| **JUDUL TUGAS** |
| 1. Masyarakat, Internet, dan Komputer
2. Perkembangan Komputer
3. Digital Divide dan Knowledge Divide
4. Digital Literacy
5. E-Commerce
6. Social Media dan Social Network
7. Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI)
8. Mengenal Cyber Crime
9. Etika Komputer
10. Kebebasan Informasi dan Privasi
11. Masyarakat Informasi
12. E-Government dan E-Governance
13. Profesi dan Etika Profesi
 |
| **SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH** |
| 1. Mahasiswa mampu memahami hubungan anara manusia (pengguna) dan komputer (alat)
2. Mahasiswa mampu mengentahui perkembangan komputer dari masa ke masa
3. Mahasiswa mampu memahami faktor-faktor yang menyebebakan terjadinya *digital devide* dan *knowledge devide*
4. Mahasiswa mampu memahami
 |
| **DESKRIPSI TUGAS** |
| 1. Menyelesaikan tugas yang diberikan yang terkait dengan materi pembahasan dalam bentul tertulis maupun visual
 |
| **METODE PENGERJAAN TUGAS** |
| 1. Menyelesaikan kasus-kasus yang diberikan, baik secara tertulis, menuangkan dlam bentuk poster, melaukan presentasi, maupun dalam bentuk laporan.
2. Kasus dikerjakan secara individu maupun kelompok.
 |
| **BENTUK DAN FORMAT LUARAN** |
| 1. Tugas tertulis
2. Visual
3. Presentasi
4. Laporan
 |
| **INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN** |
| 1. Tugas mandiri/kelompok
 |
| **JADWAL PELAKSANAAN** |
| Tugas 1 diberikan sebelum UTS, dengan jadwal pengumpulan pada minggu ke-4  | Tugas 2 diberikan sebelum UAS, dengan jadwal pengumpulan pada minggu ke-13  |
| **LAIN-LAIN** |
| 1. Tugas dikerjakan secara mandiri maupun kelompok.
 |
| **DAFTAR RUJUKAN** |
| 1. Buku catatan
2. Materi kuliah yang dapat diunduh di laman OCW Universitas Pembangunan Jaya
3. I Putu Agus Eka Pratama, 2014, “*Komputer dan Masyarakat*”, Informatika, Bandung.
 |