



# RANCANGAN TUGAS MAHASISWA (RTM) PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI INS208

Mata Kuliah	: KOMPUTER DAN MASYARAKAT	Kode MK	: INS301
Tugas ke	: 1	Sks	: 3
Dosen pengampu	: Johannes Siregar Ph.D	Semester	: 1

<b>RANCANGAN TUGAS MAHASISWA</b>	
<b>BENTUK TUGAS</b>	
Membuat Makalah	
<b>JUDUL TUGAS</b>	
Tugas Kritik Paper	
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu memahami pengertian Komputer dan Masyarakat.</li> <li>2. Mahasiswa mampu memahami perkembangan Komputer</li> <li>3. Mahasiswa mampu memahami tentang perkembangan digital, dan komunitas digital</li> <li>4. Mahasiswa mampu menjelaskan peranan komputer dalam pendidikan, e- learning, tantangan dan aplikasi</li> </ol>	
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat makalah berdasarkan panduan penulisan paper</li> <li>- Melakukan analisa sesuai dengan pemahaman pengertian Komputer dan Masyarakat.</li> <li>- Membuat makalah menjelaskan peranan komputer dalam pendidikan, e- learning, tantangan dan aplikasi</li> </ul>	
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>	
Dilakukan secara individu, tertulis menyelesaikan soal dengan mengacu deskripsi tugas	
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>	
Tugas yang harus dikumpulkan dan diketik, termasuk skema, tabel, gambar, dengan ukuran kertas A4. Softcopy dikirim kepada dosen untuk diperiksa similaritas penulisan.	
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menjelaskan pengertian pengertian Komputer dan Masyarakat.</li> <li>2. Melakukan analisis dari contoh bagaimana pengaruh Komputer terhadap Masyarakat.</li> <li>3. Membuat prediksi yang menggambarkan solusi yang direkomendasikan terhadap masalah pengaruh Komputer terhadap Masyarakat.</li> <li>4. Membuat makalah dengan penggunaan sitasi dan susunan bahasa yang baik,</li> <li>5. Makalah sesuai dengan topik dengan peranan komputer dalam pendidikan, e- learning, tantangan dan aplikasi.</li> </ol>	
Bobot penilaian: 10%	
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>	
Tugas diberikan pada pertemuan ke 1, dikumpulkan pada pertemuan ke 3	

**RANCANGAN TUGAS MAHASISWA**

**LAIN-LAIN**

(diisi dengan hal penting lain yang berhubungan dengan tugas)

**DAFTAR RUJUKAN**

A. Dix, J. Finlay, G. D. Abowd, R. Beale (2004), Human–Computer Interaction, Third Edition, Harlow: Pearson Education Limited.

D.Prabantini (2007), Komputer dan Masyarakat, Edisi Pertama. Yogyakarta: ANDI Offset.

**RUBRIK PENILAIAN**

**Rubrik penilaian jawaban soal**

Jenjang/Grade	Angka/Skor	Deskripsi/Indikator Kerja
Sangat kurang	<20	Makalah ditulis tidak sesuai instruksi tugas.
Kurang	21–40	Makalah ditulis sesuai instruksi tugas namun tidak lengkap.
Cukup	41-60	Makalah ditulis sesuai instruksi tugas secara lengkap, namun tidak rapih.
Baik	61- 80	Makalah ditulis sesuai instruksi tugas secara lengkap, dan rapih.
Sangat Baik	>81	Makalah ditulis sesuai instruksi tugas secara lengkap, rapih, dan memiliki muatan kreativitas ide.



# RANCANGAN TUGAS MAHASISWA (RTM) PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI INS301

Mata Kuliah	: KOMPUTER DAN MASYARAKAT	Kode MK	: INS301
Tugas ke	: 2	Sks	: 3
Dosen pengampu	: Johannes Siregar Ph.D	Semester	: 1

<b>RANCANGAN TUGAS MAHASISWA</b>	
<b>BENTUK TUGAS</b>	
Presentasi	
<b>JUDUL TUGAS</b>	
Pengaruh komputer terhadap beberapa bidang kehidupan manusia.	
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu memahami pengertian Komputer dan Masyarakat.</li> <li>2. Mahasiswa mampu memahami perkembangan Komputer</li> <li>3. Mahasiswa mampu memahami tentang perkembangan digital, dan komunitas digital</li> <li>4. Mahasiswa mampu menjelaskan peranan komputer dalam pendidikan, e- learning, tantangan dan aplikasi</li> <li>5. Mahasiswa mampu menjelaskan pengaruh-pengaruh komputer pada kesehatan</li> <li>6. Mahasiswa mampu mengidentifikasi pengaruh sosial media menjelaskannya</li> </ol>	
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat hubungan antara perkembangan digital dan komunitas digital</li> <li>- Melakukan analisis perkembangan digital yang mempengaruhi masyarakat</li> <li>- Menjelaskan tentang pengaruh-pengaruh komputer pada kesehatan</li> <li>- Mengidentifikasi pengaruh sosial media menjelaskannya</li> <li>- Menemukan studi kasus yang mempengaruhi Komputer dan Masyarakat.</li> </ul>	
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>	
Dilakukan secara kelompok dengan mengacu pada teori, definisi dan rumus yang diberikan pada perkuliahan	
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>	
Tugas dipresentasikan secara kelompok, setiap anggota menjelaskan hasil temuannya	
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat membuat hubungan antara perkembangan digital dan komunitas digital</li> <li>2. Dapat membuat analisis perkembangan digital yang mempengaruhi masyarakat</li> <li>3. Dapat menjelaskan tentang pengaruh-pengaruh komputer pada kesehatan</li> <li>4. Ketepatan menemukan studi kasus yang mempengaruhi Komputer dan Masyarakat</li> <li>5. Dapat mempresentasikan temuan baru dari studi kasus</li> </ol>	
Bobot penilaian : 20%	

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA	
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>	
Tugas diberikan pada pertemuan ke 4, presentasi dilakukan pada pertemuan ke 7	
<b>LAIN-LAIN</b>	
(diisi dengan hal penting lain yang berhubungan dengan tugas)	
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>	
A. Dix, J. Finlay, G. D. Abowd, R. Beale (2004), Human–Computer Interaction, Third Edition, Harlow: Pearson Education Limited.	
D.Prabantini (2007), Komputer dan Masyarakat, Edisi Pertama. Yogyakarta: ANDI Offset.	

## RUBRIK PENILAIAN

### Rubrik penilaian jawaban soal

Jenjang/Grade	Angka/Skor	Deskripsi/Indikator Kerja
Sangat kurang	<20	Presentasi dilakukan tidak sesuai instruksi tugas.
Kurang	21–40	Presentasi dilakukan sesuai instruksi tugas namun tidak lengkap.
Cukup	41-60	Presentasi dilakukan sesuai instruksi tugas secara lengkap, namun tidak rapih.
Baik	61- 80	Presentasi dilakukan sesuai instruksi tugas secara lengkap, dan rapih.
Sangat Baik	>81	Presentasi dilakukan sesuai instruksi tugas secara lengkap, rapih, dan memiliki muatan kreativitas ide.



# RANCANGAN TUGAS MAHASISWA (RTM) PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI INS301

Mata Kuliah	: KOMPUTER DAN MASYARAKAT	Kode MK	: INS301
Tugas ke	: 3	Sks	: 3
Dosen pengampu	: Johannes Siregar Ph.D	Semester	: 1

<b>RANCANGAN TUGAS MAHASISWA</b>	
<b>BENTUK TUGAS</b>	
Makalah	
<b>JUDUL TUGAS</b>	
Membuat paper dengan salah satu topik Komputer dan Masyarakat	
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu memahami pengertian Komputer dan Masyarakat.</li> <li>2. Mahasiswa mampu memahami perkembangan Komputer</li> <li>3. Mahasiswa mampu memahami tentang perkembangan digital, dan komunitas digital</li> <li>4. Mahasiswa mampu menjelaskan pengaruh-pengaruh komputer pada kesehatan</li> <li>5. Mahasiswa mampu mengidentifikasi pengaruh sosial media menjelaskannya</li> <li>6. Mahasiswa mampu menganalisis perkembangan digital yang mempengaruhi masyarakat</li> <li>7. Mahasiswa mampu menemukan studi kasus yang mempengaruhi Komputer dan Masyarakat.</li> </ol>	
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat makalah berdasarkan panduan penulisan</li> <li>- Makalah memuat pemahaman pengertian Komputer dan Masyarakat.</li> <li>- Makalah membuat analisis perkembangan digital yang mempengaruhi masyarakat</li> <li>- Melakukan analisis pengaruh sosial media</li> <li>- Menjelaskan tentang hubungan antara perkembangan digital dan komunitas digital</li> <li>- Menemukan suatu kasus yang mempengaruhi Komputer dan Masyarakat</li> </ul>	
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>	
Dilakukan secara kelompok, tertulis menyelesaikan soal dengan mengacu pada teori, definisi dan rumus yang diberikan pada perkuliahan	
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>	
Tugas yang harus dikumpulkan dan diketik, termasuk skema, tabel, gambar, dengan ukuran kertas A4. Softcopy dikirim kepada dosen untuk diperiksa similaritas penulisan.	
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menjelaskan pengertian Komputer dan Masyarakat.</li> <li>2. Melakukan kedalaman analisis hubungan antara perkembangan digital dan komunitas digital</li> <li>3. Membuat makalah dengan penggunaan sitasi dan susunan bahasa yang baik,</li> <li>4. Makalah dibuat sesuai dengan topik Komputer dan Masyarakat yang diberikan</li> <li>5. Dapat membuat hubungan antara pengaruh-pengaruh komputer pada kesehatan</li> <li>6. Ketepatan menemukan studi kasus yang dipengaruhi Komputer dan Masyarakat</li> </ol>	
Bobot Penilaian: 20%	

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA	
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>	
Tugas diberikan pada pertemuan ke 6, dikumpulkan pada pertemuan ke 7	
<b>LAIN-LAIN</b>	
(diisi dengan hal penting lain yang berhubunga dengan tugas)	
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>	
A. Dix, J. Finlay, G. D. Abowd, R. Beale (2004), Human–Computer Interaction, Third Edition, Harlow: Pearson Education Limited.	
D.Prabantini (2007), Komputer dan Masyarakat, Edisi Pertama. Yogyakarta: ANDI Offset.	

## RUBRIK PENILAIAN

### Rubrik penilaian jawaban soal

Jenjang/Grade	Angka/Skor	Deskripsi/Indikator Kerja
Sangat kurang	<20	Makalah ditulis tidak sesuai instruksi tugas.
Kurang	21–40	Makalah ditulis sesuai instruksi tugas namun tidak lengkap.
Cukup	41-60	Makalah ditulis sesuai instruksi tugas secara lengkap, namun tidak rapih.
Baik	61- 80	Makalah ditulis sesuai instruksi tugas secara lengkap, dan rapih.
Sangat Baik	>81	Makalah ditulis sesuai instruksi tugas secara lengkap, rapih, dan memiliki muatan kreativitas ide.



**RANCANGAN TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
INS301**