



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

DOKUMEN PERKULIAHAN SEMESTER GANJIL T.A. 2021/2022	
Mata Kuliah	Pengantar Teknologi Informasi
Kode Mata Kuliah	KAB3102
sks/semester	4/Ganjil
Status / Prasyarat	-
Fakultas	-
Jurusan	-
Program Studi	Strata 1 Sistem Informasi
Dosen Pengampu	Iwan Fitriady Mukhlis, S.Kom, M.Kom

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI (S1)
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK INDONESIA BANJARMASIN
JULI 2021**

LEMBAR PENGESAHAN
PERANGKAT PERKULIAHAN SEMESTER GANJIL T.A. 2021/2022

No.	Identitas Mata Kuliah	
1.	Mata Kuliah	Pengantar Teknologi Informasi
2.	Kode Mata Kuliah	KAB3102
3.	SKS / Semester	4/Ganjil
4.	Status / Prasyarat	-
5.	Program Studi	Strata 1 Sistem Informasi
6.	DosenPengampu	Iwan Fitriady Mukhlis, S.Kom, M.Kom

Banjarmasin, 22 Juli 2021

Menyetujui,
Ketua Jurusan / Program Studi
S1 Sistem Informasi

Dosen Pengembang RPS

Helda Yunita, S.Kom,M.Kom

Iwan Fitriady Mukhlis, S.Kom, M.Kom

Memeriksa,
Wakil Ketua I

Mengetahui,
Ketua STMIK Indonesia

Seradi Angkasa, SE, M.Kom

Husnul Ma'ad Junaidi, S.Kom,M.Kom



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI STRATA SATU SISTEM INFORMASI STMIK INDONESIA BANJARMASIN

MATA KULIAH		KODE	RUMPUN MK	BOBOT/SKS	SEMESTER	DIREVISI
Pengantar Teknologi Informasi		KAB3102	KAB	4	I(Satu)	22 Juli 2021
		1. Iwan Fitriady Mukhlis, S.Kom, M.Kom				
CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	Program Studi	1. Menanamkan pada diri nilai, norma dan etika akademik yang memiliki dasar agamis, profesional, unggul dan kompetitif 2. Mampu memanfaatkan teknologi informasi terkini dalam bidang arsitektur enterprise, strategi manajemen dan rekayasa sistem informasi 3. Mampu memahami prinsip dan mekanisme kerja sistem komputer				
	Mata Kuliah	Sebagai mata kuliah yang bersifat mengantarkan, PTI bersifat “broad” (membicarakan banyak hal tanpa terlalu masuk ke detil). Sasaran mata kuliah ini adalah memberikan pemahaman meluas kepada mahasiswa tentang TI sehingga mahasiswa dapat memahami konsep dasar,terminology, teknologi, dan produk-produknya serta dapat mengapresiasi pemanfaatannya untuk membantu berbagai kegiatan manusia.				
Deskripsi Mata Kuliah		Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari tentang : Dasar-dasar dan pengertian fundamental yang komprehensif tentang pemanfaatan Teknologi Informasi dalam kehidupan sehari-hari, contoh-contoh perangkat dan aplikasi dasar Teknologi Informasi dan perkembangannya, pemanfaatan dan pemberdayaan Teknologi Informasi pada institusi bisnis.				
Bahan Kajian Mata Kuliah		Sejarah Komputer, Software dan Aplikasi, Multimedia, Pengantar Basis Data, Jaringan dan Komunikasi Data, Internet dan Web,Sistem Informasi				
Pustaka Acuan		Utama:				
		1. Jogiyanto H.M, Pengenalan Komputer, Yogyakarta, Andi Offset 2. Haag, S., et al., 2006.Business Driven Technology. The McGraw-Hill Companies Inc. New York 3. O'Leary, TJ. and O'Leary, LI. 2007. Computing Essentials; Introductory Edition McGraw-Hill Companies Inc. New York 4. Reed, A. 2005. Balanced Introduction to Computer Science, 1st Edition. Prentice Hall. New Jersey 5. Turban E., Leidner, D. McLean, E. and Wetherbe,J. 2005. Information Technology for Management: Transforming Organizations in the Digital Economy, 5th Edition. John Wiley & Sons, Inc. Indianapolis. 6. Williams, B. and Sawyer, S.. 2007. Using Information Technology. McGraw-Hill Companies Inc. New York				
Media Pembelajaran		Software: Microsoft Power Point			Hardware: LCD Projector	



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI STRATA SATU SISTEM INFORMASI STMIK INDONESIA BANJARMASIN

Team Teaching 1. Iwan Fitriady Mukhlis, S.Kom, M.Kom

Mata Kuliah Syarat -

SESI TM	KEMAMPUAN AKHIR TIU	MATERI PEMBELAJARAN Pokok Bahasan	WAKTU YG DIPERLUKAN	METODE PEMBELAJARAN	METOD E EVALUA SI	SUMBER PUSTAK A	INDIKATOR PENILAIAN TIK
1	Mahasiswa mampu menjelaskan, konsep teknologi informasi, komputer dan pemanfaatan komputer	Pengantar Teknologi Informasi	4 x 50'	Ceramah, diskusi, seminar	Tugas makalah, presentasi		Kesesuaian mengungkap pendapat dan menjelaskan teknologi informasi dengan bahasa mahasiswa sendiri
2 - 3	Mahasiswa mengetahui tentang sejarah komputer, komponen dalam komputer khususnya hardware	Sejarah Komputer	4 x 50'	Ceramah & Diskusi, Brainstorming	Tugas makalah, presentasi		- Ketepatan dalam menjelaskan dan membuat ringkasan - Ketepatan dalam menyebutkan contoh hardware input maupun output
4-5	Mahasiswa mampu memahami dan menguraikan jenis dan fungsi software aplikasi pada komputer	Software dan Aplikasi	4 x 50'	Diskusi dan Presentasi Kelompok	Tugas		- Ketepatan dalam menjelaskan dan membuat ringkasan - Ketepatan dalam menyebutkan contoh software
6-7	Mahasiswa mampu	Multimedia:	4 x 50'	Kuliah dan	Diskusi		Pemahaman materi

	memahami tentang komputer graphics dan multimedia dan penggunaannya serta bisa menyebutkan media digital	- Media digital - Grafik		Brainstroming	dan menjelaskan dengan kata-kata mahasiswa sendiri		yang diungkapkan oleh tiap mahasiswa tentang komputer graphics dan multimedia
8	Mahasiswa memahami terminologi fundamental basis data dan konsep serta arsitektur sistem basis data	Pengantar Basis Data : - Definisi Basis data dan istilah umum yang terkait lainnya. - Keuntungan Basis Data - Operasi Basis Data - DBMS - Trend Basis Data	4 x 50'	Kuliah dan Brainstroming	Diskusi dan menjelaskan dengan kata-kata mahasiswa sendiri		- Kemampuan presentasi, isi materi yang sesuai dengan studi kasus masing-masing kelompok - Kemampuan menyelesaikan permainan Cross Word Puzzles
9	UTS						
10-11	Mahasiswa Mampu menunjukkan contoh pemanfaatan komputer untuk berkomunikasi dan jaringan	Jaringan dan Komunikasi Data : - Definisi Jaringan - Komponen komponen jaringan dan komunikasi data - Teknologi Wireless - Social Network	4 x 50'	Kuliah dan Brainstroming	Diskusi dan menjelaskan dengan kata-kata mahasiswa sendiri		Kemampuan presentasi, isi materi yang sesuai dengan studi kasus masing-masing kelompok
12-13	Mahasiswa akan dapat menunjukkan contoh pemanfaatan Internet dan world wide web (www)	Internet dan Web - History of the Internet - How Internet Works - The World Wide Web - Other Internet Service (mail, search engine, etc)	4 x 50'	Kuliah dan Brainstroming	Diskusi dan menjelaskan dengan kata-kata mahasiswa sendiri		- Kemampuan presentasi, isi materi yang sesuai dengan studi kasus masing-masing kelompok - Menjelaskan dan memberikan contoh tentang dampak dan peranan Internet
14-15	Mahasiswa mampu	Pemanfaatan IT di berbagai	4 x 50'	Kuliah dan	Diskusi		Kemampuan

	menjelaskan pemanfaatan teknologi Informasi diberbagai bidang dan dapat memilih strategi dasar pemanfaatan komputer	bidang		Brainstroming	dan menjelaskan dengan kata-kata mahasiswa sendiri		presentasi, isi materi yang sesuai dengan studi kasus masing-masing kelompok
16-17	Mahasiswa mampu menjelaskan peranan sisi Informasi dalam bisnis	Sistem informasi dalam bisnis	4 x 50'	Kuliah dan Brainstroming	Diskusi dan menjelaskan dengan kata-kata mahasiswa sendiri		- Kemampuan presentasi, isi materi yang sesuai dengan studi kasus masing-masing kelompok - Kemampuan menyelesaikan permainan Cross Word Puzzles
18	UAS						

Komponen penilaian :

1. Tugas = 10 %
2. Quiz = 20 %
3. UTS = 30 %
4. UAS = 40 %

Bobot	Sebutan	Nilai	Range		
4	BAIK	A	90	-	100
3,5	BAIK	A-	86	-	89
3,25	CUKUP BAIK	B+	80	-	85
3	CUKUP BAIK	B	76	-	79
2,75	CUKUP BAIK	B-	70	-	75
2,5	CUKUP	C+	66	-	69
2	CUKUP	C	60	-	65
1,5	CUKUP	C-	56	-	59
1	KURANG	D	40	-	55
0	GAGAL	E	0	-	39

**Mengetahui,
Ketua Program Studi,**

Helda Yunita, S.Kom,M.Kom

Banjarmasin, Juli 2021

Dosen Pengampu,

Iwan Fitriady Mukhlis, S.Kom, M.Kom