



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

DOKUMEN PERKULIAHAN SEMESTER GENAP T.A. 2021/2022	
Mata Kuliah	Aplikasi Internet
Kode Mata Kuliah	KAB4408
sks/semester	4/Genap
Status / Prasyarat	-
Fakultas	-
Jurusan	-
Program Studi	Strata 1 Teknik Informatika
DosenPengampu	Indra Pranata, S.Kom,M.Kom

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA (S1)
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK INDONESIA BANJARMASIN
MEI 2021**

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

No.	Identitas Mata Kuliah	
1.	Mata Kuliah	Aplikasi Internet
2.	Kode Mata Kuliah	KAB4408
3.	SKS / Semester	4/Genap
4.	Status / Prasyarat	-
5.	Program Studi	Strata 1 Teknik Informatika
6.	DosenPengampu	Indra Pranata, S.Kom, M.Kom

Banjarmasin, 22 Mei 2021

Menyetujui,
Ketua Jurusan / Program Studi
S1 Teknik Informatika

Dosen Pengembang RPS

Amrul Hadiyannor, S.Kom,M.Kom

Indra Pranata, 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 TEKNIK INFORMATIKA STMIK INDONESIA BANJARMASIN

MATA KULIAH		KODE	RUMPUN MK	BOBOT/SKS	SEMESTER	DIREVISI
Internet I		KAB4408	KAB	4	IV(Empat)	25 Mei 2021
		Indra Pranata, 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 menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang sudah baku maupun belum 3. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur yang dapat memberikan penyelesaian terhadap masalah yang dihadapi 4. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya dengan dilandasi pemikiran logis, inovatif dan dapat dipertanggung jawabkan 5. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan benar serta dapat mengkomunikasikan hasil tersebut secara efektif kepada penanggung jawab dan pihak lain yang membutuhkan 6. Menemukan kembali data untuk menjamin kebenaran dan mencegah plagiasi 7. Mampu memahami kebutuhan bisnis dalam sebuah organisasi 8. Mampu menemukan isu penting dalam organisasi 9. Mampu menemukan kekuatan dan kelemahan organisasi dan saran perbaikannya 10. Mampu melihat dan memperbaiki kebutuhan organisasi 11. Mampu melakukan perancangan basis data 12. Mampu memanfaatkan teknologi informasi terkini dalam bidang arsitektur enterprise, strategi manajemen dan rekayasa Teknik Informatika 13. Mampu memahami prinsip dan mekanisme kerja sistem komputer 14. Mampu melakukan analisis, desain dan membangun Teknik Informatika 15. Mampu membangun sistem berbasis desktop dan web application 16. Mampu melakukan perencanaan pengembangan Teknik Informatika				
	Mata Kuliah	Mahasiswa dapat memahami dan mengerti tentang internet serta mengetahui sumber daya yang terdapat dalam internet secara keseluruhan				



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI STRATA SATU TEKNIK INFORMATIKA STMIK INDONESIA BANJARMASIN

Deskripsi Mata Kuliah	Berisikan tentang definisi Aplikasi Internet, kegunaan, bagian-bagiannya dan jenis serta fungsi dari aplikasi internet		
Bahan Kajian Mata Kuliah	- Konsep dasar tentang internet - Membuat Website dan Fasilitas Frontpage - Membuat Hyperlink		
Pustaka Acuan	Utama:		
	Travel Di Internet, Elex media Komputindo, Savitha Varadaan		
	Pendukung:		
Media Pembelajaran	Software:		Hardware:
	File Power Point (Hand out) File HTML		LCD Projector
Team Teaching		Indra Pranata, S.Kom, M.Kom	
Mata Kuliah Syarat		-	

SESI TM	KEMAMPUAN AKHIR TIU	MATERI PEMBELAJARAN Pokok Bahasan	WAKTU YG DIPERLUKAN	METODE PEMBELAJARAN	METODE EVALUASI	SUMBER PUSTAKA A	INDIKATOR PENILAIAN TIK
1	Mahasiswa mampu memahami pengertian sumber daya internet	Pendahuluan	4 x 50'	Contextual Intruction,	Test Praktek, Diskusi, Presentasi		Mahasiswa dapat mengenal <i>devices</i> untuk koneksi internet

				penjelasan, pemaparan			
2	Mahasiswa mampu memahami tentang <i>browsing</i>	<i>Browsing</i>	4 x 50'	Contextual Intruction, penjelasan, pemaparan	Test Praktek, Diskusi, Presentasi		Mahasiswa memahami langkah-langkah <i>browsing</i> dan bagaimana cara pencarian alamat web dalam internet
3	Agar mahasiswa mampu memahami tentang <i>search engine</i> di internet	<i>Search Engine</i>	4 x 50'	Contextual Intruction, penjelasan, pemaparan	Test Praktek, Diskusi, Presentasi		Mahasiswa mampu menjelaskan teknik pencarian dan menggunakan fasilitas ini dalam pencarian informasi di internet
4-6	Agar mahasiswa mampu bagaimana membuat <i>e-mail</i> , menerima, mengecek, dan menulis <i>e-mail</i>	<i>E-Mail</i>	4 x 50'	Contextual Intruction, penjelasan, pemaparan	Test Praktek, Diskusi, Presentasi		Mahasiswa dapat memahami tujuan dari pembuatan <i>e-mail</i>
7-8	Mahasiswa mampu menjelaskan cara kerja <i>chating</i>	<i>Chating</i>	4 x 50'	Pembelajaran Kooperatif;pembelajaran kolaboratif	Test Praktek, Diskusi, Presentasi		Mahasiswa dapat memahami dan mampu menjelaskan tentang <i>chating</i>
9	UTS						
10-11	Mahasiswa mampu mengenal jenis perangkat lunak untuk membuat <i>website</i>	Membuat <i>Website</i> dan Fasilitas <i>Frontpage</i>	4 x 50'	Pembelajaran Kooperatif;pembelajaran kolaboratif	Test Praktek, Diskusi, Presentasi		Mahasiswa dapat mengerti bagaimana memasukkan gambar, <i>theme</i> , dan mengedit serta membuat animasi tulisan dalam <i>website</i>

12-13	Mahasiswa mampu mengenal jenis perangkat lunak untuk membuat <i>website</i>	Membuat <i>Website</i> dan Fasilitas <i>Frontpage</i>	4 x 50'	Pembelajaran Kooperatif;pembelajaran kolaboratif	Test Praktek, Diskusi, Presentasi		Mahasiswa dapat mengerti bagaimana memasukkan gambar, <i>theme</i> , dan mengedit serta membuat animasi tulisan dalam <i>website</i>
14	Mahasiswa mampu memahami tentang <i>multiprocessor</i> dan <i>arsitektur alternative</i>	Membuat <i>Website</i> dan Fasilitas <i>Frontpage</i>	4 x 50'	Pembelajaran Kooperatif;pembelajaran kolaboratif	Test Praktek, Diskusi, Presentasi		Mahasiswa dapat mengerti bagaimana memasukkan gambar, <i>theme</i> , dan mengedit serta membuat animasi tulisan dalam <i>website</i>
15-16	Mahasiswa mampu menjelaskan cara menghubungkan <i>website</i>	<i>Link</i>	4 x 50'	Pembelajaran Kooperatif;pembelajaran kolaboratif	Test Praktek, Diskusi, Presentasi		Mahasiswa dapat memahami bagaimana cara menghubungkan <i>link</i> ke <i>website</i>
17	Mahasiswa mampu menjelaskan cara menghubungkan <i>website</i>	<i>Link</i>	4 x 50'	Pembelajaran Kooperatif;pembelajaran kolaboratif	Test Praktek, Diskusi, Presentasi		Mahasiswa dapat memahami tentang bagaimana menambahkan <i>index</i> data
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

Banjarmasin, Mei 2021

**Mengetahui,
Ketua Program Studi,**

Dosen Pengampu,

Amrul Hadiyannor, S.Kom,M.Kom

Indra Pranata, S.Kom, M.Kom