






UNIVERSITAS MERCU BUANA

FAKULTAS : ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI : Sistem Informasi

No. Dokumen	02-3.04.1.02		Distribusi			
Tgl. Efektif						
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Mata Kuliah	Kode		Rumpun MK	Bobot (SKS)	Semester	Tanggal Penyusunan
Komputer Masyarakat	XXX			3		10 Juli 2017
Otorisasi	Ratna Mutu Manikam, S.Kom,MT Dosen Pengemban RPS		Koordinator RMK		Nur Ani,ST, MMSI Ketua Program Studi	
	 <i>Ratna Mutu Manikam,S.Kom, MT</i>		 <i>Ratna Mutu Manikam,S.Kom, MT</i>		 <i>Nur Ani, ST, MMSI</i>	
Capaian Pembelajaran	CPL – Prodi					
	Kode	Mata kuliah ini membantu mahasiswa dalam mengapresiasi manfaat penggunaan komputer dan sistem komputer pada aspek kesehatan, psikologis, interaksi sosial dan ekonomi masyarakat sekaligus dalam mewaspadai dampak buruknya pada aspek-aspek tersebut. Melalui makatkuliah ini mahasiswa akan menerima informasi, menggali informasi lebih lanjut kemudian menyampaikan pandangan dan ide melalui tulisan dan presentasinya, terkait dengan hal tersebut.				
	CP – Mata Kuliah					
Kode	ICANWK534A Memberikan Pantauan dan Pemecahan seputar Virtual Computing					
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah ini membantu mahasiswa dalam mengapresiasi manfaat penggunaan komputer dan sistem komputer pada aspek kesehatan,psikologis, interaksi sosial dan ekonomi masyarakat sekaligus dalam mewaspadai dampak buruknya pada aspek-aspek tersebut. Melaluumakatkuliah ini mahasiswa akan menerima informasi, menggali informasi lebih lanjut kemudian menyampaikan pandangan dan ide melaluitulisan dan presentasinya, terkait dengan hal tersebut.					

Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemanfaatan komputer di masyarakat 2. Pemanfaatan komputer di masyarakat dan elektronik digital 3. konsep dan aplikasi dari elektronik komersial dan bisnis 4. Transaksi elektronik 5. Studi Kasus Komputer dan masyarakat saat ini 	
Pustaka	Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. D.Prabantini, Komputer dan Masyarakat, Edisi Pertama. Yogyakarta: ANDI Offset, 2007. * 2. M. David Ermann, Michele S. Shauf, Computers, Ethics, and Society, Oxford University Press, 2003 3. Sutabri, Tata, Komputer dan Masyarakat, Edisi 1, 1st published, 2013, Andi Publisher
	Pendukung	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak	Perangkat Keras
		PC dan LCD
Team Teaching	Ratna Mutu Manikam, Nur Ani, Bagus Priambodo	
Mata Kuliah Prasyarat		

Minggu Ke-	Sub-CP-MK (Sebagai Kemampuan Akhir yang diharapkan)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran [estimasi waktu]	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu memahami target kemampuan mahasiswa yang ingin dicapai melalui m.k. ini Mampu memahami struktur perkuliahan, garis besar tugas, UTS	RPS Kontrak Kuliah Review ttg Sistem Komputer Pengertian Komputer dan Masyarakat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap pertanyaan dari mhs ttg RPS dan Kontrak Kuliah terjawab. 2. Mhs mengingat kembali pengetahuan dasar tentang sistem 	Mahasiswa mampu menjawab pertanyaan dan diskusi	Tatap muka, Diskusi, dan Quiz (150 menit)	Mahasiswa mampu menyelesaikan tugas dan diskusi	5 %

	dan UAS. Mampu memahami komponen-komponen dan kriteria penilaian, Mampu memahami kewajiban dan hak mhs selama perkuliahan		komputer. 3. Mhs memahami pengertian Komputer dan Masyarakat.				
2	Mampu memahami pemanfaatan computer dan perannya dalam masyarakat	Pemanfaatan komputer di masyarakat	Mahasiswa mampu memahami pemanfaatan computer di masyarakat & Peran Komputer dalam masyarakat pada bidang: <ul style="list-style-type: none"> • Industry • Pendidikan • Kesehatan • Isu social dan masalah 	Mahasiswa mampu menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas	Tatap muka, Diskusi, dan Quiz (150 menit)	Mahasiswa menjelaskan dan memaparkan pemanfaatan komputer	5%
3	Mampu menjelaskan dan memaparkan prn penting computer di masyarakat	Pemanfaatan komputer di masyarakat dan elektronik digital	Mahasiswa mampu memahami pemanfaatan computer di masyarakat & Peran Komputer dalam masyarakat pada bidang: <ul style="list-style-type: none"> • pemerintahan • Perbankan • Militer • Isu social dan masalah 	Mahasiswa mampu menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas	Tatap muka, Diskusi, dan presentasi (150 menit)	Mahasiswa mempresentasikan tugas	10%

4	Mahasiswa mampu memahami, dan memaparkan konsep dan aplikasi dari elektronik komersial	konsep dan aplikasi dari elektronik komersial dan bisnis	<p>Mahasiswa memahami</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengenalan E-Commerce ▪ Arsitektur E-Commerce ▪ Tantangan dan hambatan dalam penerapan E-commerce ▪ Pengenalan E-Business ▪ Merancang strategi sistem E-Business 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjawab dengan tepat, 2. Mahasiswa mampu menyelesaikan tugas dengan tepat. 3. Mahasiswa mampu berargumentasi sesuai dengan konsep 	Tatap muka, Diskusi, dan Quiz (150 menit)	Mahasiswa Mempresentasikan tugas	5%
5	Mahasiswa dapat menjelaskan dalam transaksi elektronik dan undang-undang informasi dan transaksi elektronik	Transaksi elektronik	<p>Mahasiswa memahami Transaksi elektronik</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penyelenggaraan system elektronik • Undang-undang informasi dan transaksi elektronik 	Mahasiswa mampu menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas	Tatap muka, Diskusi, dan Quiz (150 menit)	Mahasiswa mempresentasikan studi kasus	10%
6	Mahasiswa mampu menjelaskan perkembangan hukum dalam penggunaan komputer dan teknologi informasi	Komputer dalam hukum	<p>Komputer dalam hukum</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hukum pada penggunaan computer dan teknologi informasi ▪ Hukum penyalahgunaan computer dan teknologi informasi ▪ Perlindungan dan penegakkan hukum 	Mahasiswa mampu menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas	Tatap muka, Diskusi, dan Quiz (150 menit)	Mahasiswa mempresentasikan studi kasus	10%

7	Memahami dan menganalisa masalah penerapan computer di masyarakat	Studi Kasus Komputer dan masyarakat saat ini	Mahasiswa memahami dan analisis masalah dengan berkembangnya computer dimasyarakat baik dampak positif dan negatif	Mahasiswa mampu menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas	Tatap muka, Diskusi, dan Quiz (150 menit)	Melakukan analisis dan mempresentasi studi kasus si	10%
8	Evaluasi tengah semester : melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						
9	Mahasiswa memahami Kejahatan komputer	Kejahatan computer	Kejahatan computer <ul style="list-style-type: none"> ▪ Perkembangan kejahatan computer • Sistem pengamanan data • Masalah keamanan dalam system informasi 	Mahasiswa mampu menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas	Tatap muka, Diskusi, dan Quiz (150 menit)	Melakukan menyelesaikan studi kasus	5%
10	Memahami implementasi proses bisnis manajemen	Proses Bisnis Manajemen	Mahasiswa memahami dan menjelaskan proses bisnis manajemen	Mahasiswa mampu menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas	Tatap muka, Diskusi, dan Quiz (150 menit)	Melakukan analisis implementasi proses bisnis manajemen berdasarkan contoh studi kasus implementasi	5%
11	Memahami implementasi proses bisnis manajemen	Studi Kasus & Review Proses Bisnis Manajemen	Mahasiswa memahami dan menjelaskan proses bisnis manajemen	Mahasiswa mampu menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas	Tatap muka, Diskusi, dan Quiz (150 menit)	Melakukan analisis dan mempresentasi studi kasus proses bisnis manajemen	10%
12	Mahasiswa memahami dan menjelaskan alat bantu analisis masalah bisnis	Alat Bantu analisis masalah bisnis	Mahasiswa memahami Alat bantu analisis masalah bisnis: <ul style="list-style-type: none"> • Cause-and-effect chart • Root cause analysis • Scatter chart • Histogram • PIECES • MODEL DRIVEN ANALISIS 	Mahasiswa mampu menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas	Tatap muka, Diskusi, dan Quiz (150 menit)	Melakukan menyelesaikan studi kasus	5%

13	Mahasiswa memahami dan menjelaskan alat bantu analisis memahami masalah bisnis	Alat Bantu analisis memahami masalah bisnis	Mahasiswa memahami alat bantu analisis memahami masalah bisnis: <ul style="list-style-type: none"> • Critical Incident • Check Sheet • Pareto Chart • SWOT 	Mahasiswa mampu menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas	Tatap muka, Diskusi, dan Quiz (150 menit)	Melakukan menyelesaikan studi kasus	5%
14	Mahasiswa mampu mempresentasikan Tugas Proyek berkelompok	Presentasi Tugas Proyek berkelompok	Mahasiswa mampu mempresentasikan Tugas Proyek berkelompok	Mahasiswa mampu menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas	Tatap muka, Diskusi, dan Quiz (150 menit)	Mahasiswa mempresentasikan tugas proyek	10%
15	Mahasiswa mampu mempresentasikan Tugas Proyek berkelompok	Presentasi Tugas Proyek berkelompok	Mahasiswa mampu mempresentasikan Tugas Proyek berkelompok	Mahasiswa mampu menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas	Tatap muka, Diskusi, dan Quiz (150 menit)	Mahasiswa mempresentasikan tugas proyek	10%
16	Evaluasi Akhir Semester : Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						