UNUSIA UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA	**UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA** **FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER** **PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Inovasi Sistem Informasi di Organisasi dan Masyarakat	SI3528	Mata Kuliah wajib Program Studi Sistem Informasi	**T=2**	**P=0**	5	04 November 2021

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK2	Ketua PRODI
	Agung Sutikno, S.kom.,M.M.S.I		Handy Fernandy, S.T, M.M.S.I

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika
	KK2	Mengidentifikasi, memformulasikan dan memecahkan permasalahan kebutuhan informasi dari suatu organisasi
	P8	Mampu menjelaskan sistem enterprise dan isu-isu dalam penerapannya dan peranannya dalam mengintegrasikan area fungsional bisnis serta kebutuhan infrastruktur dari sebuah e-commerce serta dampaknya.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	

	CPMK1	Mampu memahami isu-isu terbaru serta tantangan perubahan dalam penerapan Sistem dan Teknologi Informasi
	CPMK2	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan penerapan teknologi informasi serta perkembangan teknologi informasi khususnya internet.
	CPMK3	Mahasiswa dapat memahami tentang aplikasi teknologi informasi pada tingkatan manajerial
	CPMK4	Mahasiswa mampu menunjukkan hubungan antara penerapan teknologi dan pengembangan sistem informasi (khususnya pada layanan pelanggan)
	CPMK5	Mahasiswa mampu mempraktekkan bagaimana etika dalam berkomputer serta bagaimana menjaga keamanan komputer.
	CPMK6	Mahasiswa dapat berpikir logis dan analitis serta dapat berkomunikasi baik lisan maupun tulisan
	CPMK7	Mahasiswa mampu menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan umum dengan sangat percaya diri
	CPMK8	Mahasiswa bertanggung jawab atas hasil kerja mandiri dan kelompok
	CPMK9	Mahasiswa Jujur dan Amanah
	CPMK10	Mahasiswa patuh pada aturan tertulis atau tidak tertulis
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
	Sub-CPMK1	…..
	Sub-CPMK2	…..
	dst	…..
	Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK	

	Sub-CPMK1	**Sub-CPMK2**	**Sub-CPMK3**	**Sub-CPMK4**	**Sub-CPMK5**	…
CPL1						
CPL2						
CPL3						
dst						

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Inovasi Sistem Informasi di Organisasi dan Masyarakat merupakan mata kuliah di bidang komputasi, yang bertujuan agar mahasiswa mampu: 1. Memahami konsep dan penerapan teknologi informasi serta perkembangan teknologi informasi khususnya internet, baik secara individu maupun bekerjasama dalam tim. 2. Menunjukkan dan menjelaskan komponen-komponen dalam komputer komputer serta pendukungnya 3. Menjelaskan teknologi jaringan dan telekomunikasi untuk mendukung penerapan dan pengembangan teknologi informasi
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Digital Signature, 2. Augmented Reality, 3. Wearable Computing, 4. RFID, 5. Big Data, 6. Data Analytic
Pustaka	**Utama :** 1. Shelly, G.B., Cashman, T., and Vermaat, M. 2005. Discovering Computers 2006, Complete. America: Course Technology Thomson Learning 2. James A. O'Brien (2006), Enterprise Information Systems, 13th Edition, Mc.Graw Hill. Irwin. 3. Martin, Brown, DeHayes, Hoffer, Martin & Perkins, Pearson, (2005), Managing Information Technology, 5th Edition 4. Straubhaar, Larose, Davenport. 2012. Media Now: Understanding, Media, Culture and Technology. Wadsworth Cengage Learning. 5. Glen Creeber, Royston Martin. 2009. Digital Culture Understanding New Media. Mc Graw Hill. Open University Press 6. Business Technology 2020. CenturyLink Business. **Pendukung :**
Dosen Pengampu	Agung Sutikno, S.kom.,M.M.S.I
Matakuliah syarat	

Mg Ke-	**Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**	**Penilaian**		**Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]**		**Materi Pembelajaran [Pustaka]**	**Bobot Penilaian (%)**
		Indikator	**Kriteria & Teknik**	**Luring (*offline*)**	**Daring (*online*)**		

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa dapat memahami RPS Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan tentang Pengantar Teknologi Informasi	Dapat menjelaskan definisi Sistem Informasi Dapat menjelaskan peran Sistem Informasi dalam dunia bisnis - Instrumen sistem informasi - Bidang SI - Dukungan proses dan operasi bisnis - Dukungan dlm strategi Pemahaman tentang kerangka kerja Sistem Informasi secara umum - Konsep Dasar - Teknologi Informasi - Tantangan Manajemen - Aplikasi Bisnis - Proses Pengembangan	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan setiap pertanyaan pada diskusi	Diskusi, tugas	Pembelajaran melalui e-campus, Zoom dan group WA.	Tinjauan Perkuliahan - Motivasi belajar - Rencana Pembelajaran - Aturan belajar - Definisi SI - Sistem Informasi dalam dunia bisnis - Kerangka Kerja Sistem Informasi	5%
2	Mahasiswa dapat menceritakan sejarah perkembangan informasi	Mahasiswa dapat menjelaskan perkembangan informasi	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan setiap pertanyaan pada diskusi	Praktek dan penugasan	Pembelajaran melalui e-campus, Zoom dan group WA.	- Sejarah bahasa - Perkembangan bahasa - Perkembangan cara komunikasi - Perkembangan informasi	5%

3	Mahasiswa dapat menceritakan sejarah perkembangan Teknologi Informasi	Mahasiswa dapat menjelaskan perkembangan Teknologi Informasi	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan setiap pertanyaan pada diskusi	Praktek dan Penugasan	Pembelajaran melalui e-campus, Zoom dan group WA.	- Sejarah Teknologi Komunikasi - Perkembangan Teknologi Informasi	5%
4	Mahasiswa dapat menceritakan sejarah perkembangan Sistem Informasi	Mahasiswa dapat menjelaskan perkembangan Sistem Informasi	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan setiap pertanyaan pada diskusi	Diskusi, tugas	Pembelajaran melalui e-campus, Zoom dan group WA.	- Sejarah Sistem Komunikasi - Sejarah Sistem Informasi	5%
5		Mahasiswa dapat menjelaskan perkembangan Brainware Sistem Informasi	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan setiap pertanyaan	Diskusi, tugas	Pembelajaran melalui e-campus, Zoom dan group WA.	- Sejarah pembuat Komputer - Sejarah pendiri Sistem Operasi - Sejarah pendiri Internet - Sejarah pendiri Media Sosial	5%
6	Mahasiswa dapat menceritakan perkembangan Bahasa pemrMahasiswa dapat menceritakan perkembangan Brainware Sistem Informasiograman sebagai pendukung	Mahasiswa dapat menjelaskan perkembangan Bahasa pemrograman	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan setiap pertanyaan	Diskusi, tugas	Pembelajaran melalui e-campus, Zoom dan group WA.	- Desktop Programming Language - Web Programming Language - Mobile Programming Language	5%

	utama Sistem Informasi						
7	Mahasiswa dapat menceritakan trend Sistem dan Teknologi Informasi saat ini	Mahasiswa dapat menjelaskan trend Sistem dan Teknologi Informasi saat ini	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan setiap pertanyaan	Diskusi, tugas	Pembelajaran melalui e-campus, Zoom dan group WA.	- Sistem Informasi yang sedang trend sekarang - Teknologi Informasi yang sedang trend sekarang	5%
8	**Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester**						10%
9	Mahasiswa dapat menentukan trend Sistem dan Teknologi Informasi masa depan	Mahasiswa dapat menentukan dan meramalkan perkembangan Sistem dan Teknologi Informasi di masa depan	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan setiap pertanyaan	Diskusi, tugas	Pembelajaran melalui e-campus, Zoom dan group WA.	- Analisa kebutuhan dan solusi Sistem Informasi masa depan - Analisa kebutuhan dan solusi Teknologi Sistem Informasi masa depan	5%
10	Mahasiswa dapat menjelaskan dan menentukan trend dan perkembangan Sistem dan Teknologi Informasi di bidang bisnis	Mahasiswa dapat menjawab solusi kebutuhan dari trend Sistem dan Teknologi Informasi di bidang bisnis	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan setiap pertanyaan	Praktek dan Penugasan	Pembelajaran melalui e-campus, Zoom dan group WA.	- Analisa kebutuhan dan solusi dari trend Sistem dan Teknologi Informasi di bidang bisnis	5%
11	Mahasiswa dapat menjelaskan dan menentukan trend dan perkembangan Sistem dan Teknologi Informasi di bidang bisnisbidang kesehatan	Mahasiswa dapat menjawab solusi kebutuhan dari trend Sistem dan Teknologi Informasi di bidang kesehatan	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan setiap pertanyaan	Praktek dan Penugasan	Pembelajaran melalui e-campus, Zoom dan group WA.	- Analisa kebutuhan dan solusi dari trend Sistem dan Teknologi Informasi di bidang kesehatan	5%

12	Mahasiswa dapat menjelaskan dan menentukan trend dan perkembangan Sistem dan Teknologi Informasi di bidang pemerintahan	Mahasiswa dapat menjawab solusi kebutuhan dari trend Sistem dan Teknologi Informasi di bidang pemerintahan	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan setiap pertanyaan	Diskusi, tugas	Pembelajaran melalui e-campus, Zoom dan group WA.	- Analisa kebutuhan dan solusi dari trend Sistem dan Teknologi Informasi dibidang pemerintahan	5%
13	Mahasiswa dapat menjelaskan dan menentukan trend dan perkembangan Sistem dan Teknologi Informasi di bidang Edukasi	Mahasiswa dapat menjawab solusi kebutuhan dari trend Sistem dan Teknologi Informasi di bidang edukasi	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan setiap pertanyaan	Praktek dan Penugasan	Pembelajaran melalui e-campus, Zoom dan group WA.	- Analisa kebutuhan dan solusi dari trend Sistem dan Teknologi Informasi di bidang edukasi	5%
14	Mahasiswa dapat menjelaskan dan menentukan trend dan perkembangan Sistem dan Teknologi Informasi di lingkungan masyarakat	Mahasiswa dapat menjawab solusi kebutuhan dari trend Sistem dan Teknologi Informasi di lingkungan masyarakat	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan setiap pertanyaan	Praktek dan Penugasan	Pembelajaran melalui e-campus, Zoom dan group WA.	- Analisa kebutuhan dan solusi dari trend Sistem dan Teknologi Informasi di lingkungan masyarakat	5%
15	Mahasiswa dapat membuat inovasi untuk menyelesaikan solusi dari masalah yang ada di lingkungan kampus	Mahasiswa dapat mengusulkan solusi dari masalah yang ada di lingkungan kampus	Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan setiap pertanyaan	Praktek dan Penugasan	Pembelajaran melalui e-campus, Zoom dan group WA.	- Menganalisa permasalahan yang ada di kampus - Mendiskusikan solusi yang menjadi masalah dalam lingkungan kampus	5%
16	**Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester**						**20%**

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampulan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.