

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

IFG3A3

KEPROFESIAN BIDANG INFORMATIKA



Disusun oleh:

Tim Dosen Keprofesian Bidang Informatika

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA**

TELKOM UNIVERSITY

LEMBAR PENGESAHAN

Rencana Pembelajaran Semester (RPS) ini telah disahkan untuk mata kuliah berikut:

Kode Mata Kuliah : **IFG3A3**

Nama Mata Kuliah : **KEPROFESIAN BIDANG INFORMATIKA**

Bandung, 2015

Menyetujui

KaProDi S1 Teknik Informatika

M. Arif Bijaksana, Ph.D

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
A. PROFIL MATA KULIAH.....	1
B. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)	2
C. RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	21
D. RANCANGAN TUGAS	46
E. PENILAIAN DENGAN RUBRIK	50
F. PENENTUAN NILAI AKHIR MATA KULIAH	52

A. PROFIL MATA KULIAH

IDENTITAS MATA KULIAH

Nama Mata Kuliah	:	Keprofesian Bidang Informatika	
Kode Mata Kuliah	:	IFG3A3	
SKS	:	3 (tiga)	
Jenis	:	Mata kuliah wajib	
Jam pelaksanaan	:	Tatap muka di kelas	= 3 jam per pekan
		Tutorial/ responsi	= 1 jam per pekan
Semester / Tingkat	:	5 (lima)/ 3 (tiga)	
<i>Pre-requisite</i>	:	Dasar Algoritma dan Pemrograman (KUG1C3), Rekayasa Perangkat Lunak (CSG2J3), dan Basis Data Relasional (CSG2D3). <mohon dikoreksi/ dilengkapi>	
<i>Co-requisite</i>	:	Sistem Informasi (CSG3A3) dan Jaringan Komputer (CSG3B3) <mohon dikoreksi/ dilengkapi>	
Bidang Kajian	:	<i>Social and professional practice, humanities and character building, industrial and social signature, dan professional skills.</i>	

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Keprofesian Bidang Informatika memperkenalkan makna profesional, hukum, budaya, dan etika dalam dunia kerja bidang ICT. Kajian mata kuliah ini meliputi: pengetahuan tentang berbagai jenis profesi dalam bidang IT, pemahaman tentang peran serta profesi ICT terhadap arah pengembangan keilmuan informatika, serta dampak dan kontribusinya pada masyarakat. Dalam mata kuliah ini mahasiswa juga diperkenalkan dengan asosiasi/ lembaga/ standar/ badan yang berkaitan dengan pengembangan bidang informatika.

DAFTAR PUSTAKA

1. Kode etik dari lembaga-lembaga profesi ICT.
2. Perundang-undangan terkait profesi IT, di antaranya UU Hak Cipta dan UU Informasi dan Transaksi Elektronik.
3. Artikel populer terkait permasalahan ICT. <mohon dikoreksi/ dilengkapi>

B. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Pertemuan ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk/ Metode/ Strategi Pembelajaran	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
1	Memiliki kepekaan terhadap tren perkembangan bisnis ICT, profesi ICT, serta peluang bisnis informatika/ komputer saat ini dan selanjutnya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan perkuliahan keprofesian bidang informatika. 2. Standardisasi internasional lulusan informatika. 3. Lembaga keilmuan bidang informatika. 	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>	<p>Mahasiswa memahami:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. aturan dan tujuan perkuliahan pengenalan keprofesian bidang informatika, 2. standar yang harus dimiliki sarjana informatika, 3. fungsi dan peran lembaga keilmuan bidang informatika. 	<harap diisi dalam %>
2	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kepekaan terhadap tren perkembangan bisnis ICT, profesi ICT, serta peluang bisnis informatika/ komputer saat ini dan selanjutnya. • Memiliki sikap profesional dalam bekerja. • Mematuhi aturan, norma, dan hukum yang berlaku dalam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian profesi dan profesionalisme. 2. Profesi dalam bidang informatika. 3. Profesionalisme dalam profesi informatika. 	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>	<p>Mahasiswa memahami:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. beberapa jenis profesi dalam bidang informatika, 2. makna profesionalisme dalam profesi informatika, 3. makna sikap profesional dalam profesi informatika. 	<harap diisi dalam %>

Pertemuan ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk/ Metode/ Strategi Pembelajaran	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
	lingkungan kerja.				
3	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kepekaan terhadap tren perkembangan bisnis ICT, profesi ICT, serta peluang bisnis informatika/ komputer saat ini dan selanjutnya. Memahami makna sikap profesional dalam profesi bidang informatika. Mampu menentukan beberapa pilihan karir setelah lulus. 	<ol style="list-style-type: none"> Sikap profesional pada profesi bidang informatika. Karir dalam bidang informatika. 	<p>Ceramah dan pemberian tugas 1 (perencanaan karir setelah lulus)</p> <p><harap diperiksa dan disesuaikan>.</p>	<p>Mahasiswa memahami:</p> <ol style="list-style-type: none"> sikap professional pada profesi bidang informatika, pilihan karir dalam bidang informatika. 	<harap diisi dalam %>
4	Mampu bekerja sama untuk menyelesaikan suatu permasalahan.	<ol style="list-style-type: none"> Kerja sama (<i>team work</i>). Pemberian tugas besar. 	<p>Ceramah dan pemberian tugas besar <harap diperiksa dan disesuaikan>.</p>	<p>Mahasiswa memahami:</p> <ol style="list-style-type: none"> cara berkomunikasi dalam penyelesaian tugas kelompok, cara menyelesaikan masalah secara berkelompok. 	<harap diisi dalam %>
5	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kepekaan terhadap tren perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> Profesi dan profesionalisme dalam bidang informatika. 	<p>Ceramah dan pemberian tugas 2 (inovasi dalam</p>	<p>Mahasiswa memahami:</p> <ol style="list-style-type: none"> jenis-jenis profesi dalam bidang informatika, 	<harap diisi dalam %>

Pertemuan ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk/ Metode/ Strategi Pembelajaran	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
	<p>bisnis ICT, profesi ICT, serta peluang bisnis informatika/ komputer saat ini dan selanjutnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat. 	<ol style="list-style-type: none"> Sejarah perkembangan ICT. Penemuan dalam bidang ICT. Masa depan bidang ICT. 	<p>bidang informatika) <harap diperiksa dan disesuaikan>.</p>	<ol style="list-style-type: none"> makna profesionalisme dalam profesi bidang informatika, sejarah perkembangan bidang informatika, penemuan (inovasi) dalam bidang informatika. 	
6	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kepekaan terhadap tren perkembangan bisnis ICT, profesi ICT, serta peluang bisnis informatika/ komputer saat ini dan selanjutnya. Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat. 	<ol style="list-style-type: none"> Profesi dan profesionalisme dalam bidang informatika. Sejarah perkembangan ICT. Penemuan dalam bidang ICT. Masa depan bidang ICT. 	<p>Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan></p>	<p>Mahasiswa memahami:</p> <ol style="list-style-type: none"> jenis-jenis profesi dalam bidang informatika, makna profesionalisme dalam profesi bidang informatika, sejarah perkembangan bidang informatika, penemuan (inovasi) dalam bidang informatika. 	<p><harap diisi dalam %></p>
7	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kepekaan terhadap tren 	<ol style="list-style-type: none"> Peranan ICT dalam kehidupan manusia. 	<p>Ceramah dan pemberian tugas 3</p>	<p>Mahasiswa memahami:</p> <ol style="list-style-type: none"> peranan ICT dalam kehidupan 	<p><harap diisi dalam %></p>

Pertemuan ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk/ Metode/ Strategi Pembelajaran	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
	<p>perkembangan bisnis ICT, profesi ICT, serta peluang bisnis informatika/ komputer saat ini dan selanjutnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat. Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan permasalahan di masyarakat yang terkait bidang informatika. 	<ol style="list-style-type: none"> Dampak perkembangan ICT terhadap kehidupan individu dan masyarakat. Hubungan dinamis antara perkembangan IT dan kondisi sosial masyarakat. 	<p>(pembuatan makalah keterkaitan antara ICT dan masyarakat)</p> <p><harap diperiksa dan disesuaikan>.</p>	<p>manusia,</p> <ol style="list-style-type: none"> dampak perkembangan ICT terhadap kehidupan individu dan masyarakat, hubungan timbal balik antara inovasi di bidang ICT dengan kehidupan manusia (secara individu maupun komunal). 	
8	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kepekaan terhadap tren perkembangan bisnis ICT, profesi ICT, serta peluang bisnis informatika/ 	<ol style="list-style-type: none"> Perkembangan internet. Fenomena <i>digital divide</i>. Definisi <i>context-aware information</i>. Studi kasus permasalahan ICT dan 	<p>Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan></p>	<p>Mahasiswa memahami:</p> <ol style="list-style-type: none"> sejarah perkembangan internet dan dampaknya pada masyarakat, pengertian fenomena <i>digital divide</i> beserta contohnya, pengertian <i>context-aware information</i> beserta contohnya. 	<p><harap diisi dalam %></p>

Pertemuan ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk/ Metode/ Strategi Pembelajaran	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
	<p>komputer saat ini dan selanjutnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat. • Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan permasalahan di masyarakat yang terkait bidang informatika. • Memiliki kemampuan menyampaikan gagasan dan transfer keilmuan informatika praktis secara lisan maupun tertulis. • Memiliki wawasan teknologi dan sosial 	masyarakat.			

Pertemuan ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk/ Metode/ Strategi Pembelajaran	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
	untuk menganalisis dampak pemakaian ICT pada suatu korporasi, masyarakat, atau komponen lain yang berkaitan.				
9	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kepekaan terhadap tren perkembangan bisnis ICT, profesi ICT, serta peluang bisnis informatika/ komputer saat ini dan selanjutnya. Memahami dan memiliki sikap profesional dalam bekerja, terutama yang terkait bidang informatika. Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan 	<ol style="list-style-type: none"> Pengertian bisnis ICT. Monopoli dalam bisnis ICT dan implikasinya dalam perekonomian. Strategi harga (<i>pricing strategies</i>) dalam bisnis ICT. Fenomena <i>outsourcing</i> dan <i>off-shoring</i> dalam ketenagakerjaan di bidang ICT, beserta dampaknya. 	<p>Ceramah dan pemberian tugas 4 (pembuatan rencana bisnis/ <i>business plan</i>)</p> <p><harap diperiksa dan disesuaikan>.</p>	<p>Mahasiswa memahami:</p> <ol style="list-style-type: none"> pengertian dan ruang lingkup bisnis ICT, pengertian monopoli dan contohnya dalam bisnis ICT, strategi harga dan contohnya dalam bisnis ICT, fenomena <i>outsourcing</i> dan <i>off-shoring</i> dalam ketenagakerjaan di bidang ICT, beserta contoh dan dampaknya. 	<harap diisi dalam %>

Pertemuan ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk/ Metode/ Strategi Pembelajaran	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
	permasalahan di masyarakat yang terkait bidang informatika.				
10	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kepekaan terhadap tren perkembangan bisnis ICT, profesi ICT, serta peluang bisnis informatika/ komputer saat ini dan selanjutnya. Memahami dan memiliki sikap profesional dalam bekerja, terutama yang terkait bidang informatika. Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan permasalahan di masyarakat yang terkait bidang 	<ol style="list-style-type: none"> Kewirausahaan (<i>entrepreneurship</i>) dalam bisnis ICT: prospek dan kendala. <i>Economics engineering</i> untuk penyelesaian masalah keuangan. 	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>	<p>Mahasiswa memahami:</p> <ol style="list-style-type: none"> aspek-aspek dalam berwirausaha dalam bidang bisnis ICT, langkah-langkah penyelesaian masalah keuangan melalui <i>economics engineering</i>. 	<harap diisi dalam %>

Pertemuan ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk/ Metode/ Strategi Pembelajaran	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
	informatika.				
11	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap masalah di masyarakat dan industri yang terkait bidang informatika. Memahami dan memiliki sikap profesional dalam bekerja, terutama yang terkait bidang informatika. Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan permasalahan di masyarakat yang terkait bidang informatika. 	<p>Beberapa kode etik yang diambil dari asosiasi bidang ilmu komputer/ informatika, seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> ACM IEEE SE AITP IFIP 	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mengenal beberapa asosiasi terkait bidang informatika. Mahasiswa mengetahui beberapa kode etik profesi yang terkait bidang informatika. 	<harap diisi dalam %>
12	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap masalah di masyarakat dan 	<ol style="list-style-type: none"> Pengertian hak kekayaan intelektual (<i>intellectual property rights</i>). Persyaratan dan cara 	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>	<p>Mahasiswa memahami:</p> <ol style="list-style-type: none"> pengertian HaKI dan contoh-contohnya, syarat dan cara pengajuan HaKI di 	<harap diisi dalam %>

Pertemuan ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk/ Metode/ Strategi Pembelajaran	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
	<p>industri yang terkait bidang informatika.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat. • Memahami dan memiliki sikap profesional dalam bekerja, terutama yang terkait bidang informatika. • Memiliki kemampuan menyampaikan gagasan dan transfer keilmuan informatika praktis secara lisan maupun tertulis. 	<p>pengajuan hak kekayaan intelektual (HaKI) di Indonesia.</p> <p>3. Perundang-undangan terkait HaKI di Indonesia.</p>		<p>Indonesia,</p> <p>3. beberapa perundang-undangan terkait HaKI di Indonesia.</p>	
13	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap masalah di masyarakat dan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian hak paten. 2. Persyaratan dan pengajuan paten di Indonesia. 	<p>Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan></p>	<p>Mahasiswa memahami:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. pengertian paten dan contoh-contohnya, 2. perbedaan antara HaKI dan paten, 	<p><harap diisi dalam %></p>

Pertemuan ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk/ Metode/ Strategi Pembelajaran	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
	<p>industri yang terkait bidang informatika.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat. • Memahami dan memiliki sikap profesional dalam bekerja, terutama yang terkait bidang informatika. • Memiliki kemampuan menyampaikan gagasan dan transfer keilmuan informatika praktis secara lisan maupun tertulis. 	3. Perundang-undangan terkait paten di Indonesia.		<p>3. syarat dan cara pengajuan paten di Indonesia,</p> <p>4. beberapa perundang-undangan terkait paten di Indonesia.</p>	
14	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kemampuan berkomunikasi dan menyelesaikan 	<p>1. Pemantauan tugas besar.</p> <p>2. Pengumpulan proposal tugas besar.</p>	Diskusi dan pengumpulan proposal tugas besar <harap	<p>Mahasiswa mampu:</p> <p>1. berkomunikasi dan menyampaikan gagasan secara lisan dalam kelompok,</p> <p>2. menyelesaikan masalah secara</p>	<harap diisi dalam %>

Pertemuan ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk/ Metode/ Strategi Pembelajaran	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
	<p>masalah dalam kelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> Memiliki kemampuan menyampaikan gagasan secara tertulis dalam bentuk proposal. 		diperiksa dan disesuaikan>	berkelompok, 3. menuliskan gagasan secara tertulis dalam bentuk proposal.	
UTS					
15	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kemampuan menyampaikan gagasan dan transfer keilmuan informatika praktis secara lisan maupun tertulis. Mampu membuat <i>résumé/ curriculum vitae</i> untuk melamar pekerjaan. Mampu membuat surat lamaran kerja. Memiliki kemampuan teknis dalam wawancara kerja. 	<ol style="list-style-type: none"> Dunia profesi terkait bidang informatika. Pembuatan <i>résumé/ curriculum vitae</i> untuk melamar pekerjaan. Pembuatan surat lamaran kerja. Teknik wawancara dan presentasi. 	<p>Ceramah dan pemberian tugas 5 (<i>personal branding</i>: latihan pembuatan <i>résumé/curriculum vitae</i> dan surat lamaran kerja</p> <p><harap diperiksa dan disesuaikan></p>	<p>Mahasiswa memiliki:</p> <ol style="list-style-type: none"> pemahaman tentang dunia profesi terkait bidang informatika, kemampuan untuk membuat <i>résumé/ curriculum vitae</i> yang menarik dan dapat menjual keahlian diri, kemampuan untuk membuat surat lamaran kerja yang efisien dan tepat sasaran, kemampuan teknis dan kepercayaan diri dalam wawancara dan presentasi. 	<harap diisi dalam %>

Pertemuan ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk/ Metode/ Strategi Pembelajaran	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
16	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kemampuan menyampaikan gagasan dan transfer keilmuan informatika praktis secara lisan maupun tertulis. Memiliki budaya kerja dan karakter kerja positif yang mendukung profesi . Mengetahui <i>soft-skill</i> yang dibutuhkan dalam dunia kerja. 	<ol style="list-style-type: none"> Budaya kerja positif. Pembangunan karakter kerja positif. <i>Soft-skill</i> dalam dunia kerja terkait bidang informatika. 	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>	<p>Mahasiswa memiliki:</p> <ol style="list-style-type: none"> pengetahuan tentang budaya dan karakter kerja positif, pengetahuan tentang <i>soft-skill</i> yang dibutuhkan dalam dunia kerja terkait bidang informatika, rencana pengembangan <i>soft-skill</i> yang mendukung dalam dunia kerja. 	<harap diisi dalam %>
17	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kemampuan menyampaikan gagasan dan transfer keilmuan informatika praktis secara lisan maupun tertulis. Mengenal dunia 	<ol style="list-style-type: none"> Dunia wirausaha di bidang ICT. Membangun motivasi kemandirian. Membangun jaringan kerelasian. 	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>	<p>Mahasiswa memiliki:</p> <ol style="list-style-type: none"> pengetahuan terkait kewirausahaan di bidang ICT, motivasi kemandirian dalam berwirausaha, keterampilan dalam membangun jaringan relasi. 	<harap diisi dalam %>

Pertemuan ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk/ Metode/ Strategi Pembelajaran	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
	<p>wirusaha di bidang ICT.</p> <ul style="list-style-type: none"> Memiliki motivasi kemandirian dalam berwirausaha. Mengetahui aspek-aspek dalam jaringan kerelasiaan. 				
18	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap masalah di masyarakat dan industri yang terkait bidang informatika. Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat. Memahami dan memiliki sikap profesional dalam bekerja, terutama yang terkait bidang informatika. 	<ol style="list-style-type: none"> Privasi dalam dunia ICT. Landasan filosofis hak privasi (<i>philosophical foundations of privacy rights</i>). Landasan hukum hak privasi (<i>legal foundation of privacy rights</i>). Dampak tersebarnya data terhadap privasi (<i>implications of widespread data collection for transactional databases, data warehouses, surveillance systems, and cloud computing</i>). 	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>	<p>Mahasiswa memahami:</p> <ol style="list-style-type: none"> pengertian dan contoh privasi dalam dunia ICT, landasan filosofis hak privasi, landasan hukum hak privasi, dampak tersebarnya data terhadap privasi. 	<harap diisi dalam %>

Pertemuan ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk/ Metode/ Strategi Pembelajaran	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan permasalahan di masyarakat yang terkait bidang informatika. 				
19	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap masalah di masyarakat dan industri yang terkait bidang informatika. Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat. Memahami dan memiliki sikap profesional dalam bekerja, terutama yang terkait bidang informatika. 	<ol style="list-style-type: none"> Lebih jauh tentang privasi dalam dunia ICT. <i>Ramifications of differential privacy.</i> Perlindungan privasi berbasis teknologi (<i>technology-based privacy protection</i>). Aspek hukum terkait privasi ICT di Indonesia. 	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>	Mahasiswa memahami: <ol style="list-style-type: none"> definisi <i>ramifications of differential privacy</i> dan contohnya, aspek-aspek dalam perlindungan privasi berbasis teknologi, aspek hukum terkait privasi ICT di Indonesia. 	<harap diisi dalam %>

Pertemuan ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk/ Metode/ Strategi Pembelajaran	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan permasalahan di masyarakat yang terkait bidang informatika. 				
20	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat. Memahami dan memiliki sikap profesional dalam bekerja, terutama yang terkait bidang informatika. Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan permasalahan di masyarakat yang 	<ol style="list-style-type: none"> Lebih jauh tentang masalah privasi di dunia ICT. Studi kasus masalah privasi dalam ICT. 	Ceramah dan studi kasus <harap diperiksa dan disesuaikan>	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> menjelaskan aspek-aspek yang dibahas dalam masalah privasi di dunia ICT, melakukan analisis dan mencari solusi dari suatu studi kasus masalah privasi dalam ICT. 	<harap diisi dalam %>

Pertemuan ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk/ Metode/ Strategi Pembelajaran	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
	terkait bidang informatika.				
21-22	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat. Memahami dan memiliki sikap profesional dalam bekerja, terutama yang terkait bidang informatika. Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan permasalahan di masyarakat yang terkait bidang informatika. 	<ol style="list-style-type: none"> Pengertian kejahatan dalam dunia maya (<i>cyber crime</i>). Jenis-jenis kejahatan dalam dunia maya. Perundang-undangan terkait kejahatan dalam dunia maya. Undang-undang terkait ICT. Undang-undang informasi dan transaksi elektronik (UU ITE). 	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>	Mahasiswa memahami: <ol style="list-style-type: none"> pengertian dan jenis-jenis kejahatan dalam dunia maya (<i>cyber crime</i>), contoh kejahatan dalam dunia maya, perundang-undangan terkait kejahatan dalam dunia maya, undang-undang terkait ICT, undang-undang informasi dan transaksi elektronik (UU ITE). 	<harap diisi dalam %>
23	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri 	<ol style="list-style-type: none"> Strategi pencegahan kejahatan dalam dunia maya (<i>cyber crime prevention strategies</i>). 	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>	Mahasiswa memahami: <ol style="list-style-type: none"> beberapa aspek dalam strategi pencegahan kejahatan dalam dunia maya (<i>cyber crime prevention</i>) 	<harap diisi dalam %>

Pertemuan ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk/ Metode/ Strategi Pembelajaran	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
	<p>dalam masyarakat.</p> <ul style="list-style-type: none"> Memahami dan memiliki sikap profesional dalam bekerja, terutama yang terkait bidang informatika. Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan permasalahan di masyarakat yang terkait bidang informatika. 	<p>2. Kebijakan keamanan (<i>security policies</i>).</p>		<p><i>strategies</i>),</p> <p>2. aspek-aspek dalam pembuatan kebijakan keamanan dalam pencegahan kejahatan dalam dunia maya.</p>	
24	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat. Memahami dan memiliki sikap profesional dalam bekerja, terutama yang terkait bidang 	<ol style="list-style-type: none"> Budaya anti korupsi dalam dunia profesi. Budaya kerja positif. 	<p>Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan></p>	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> memahami dan menerapkan budaya anti korupsi dalam kegiatan yang dilakukan, memahami dan menerapkan budaya kerja positif dalam kegiatan yang dilakukan. 	<p><harap diisi dalam %></p>

Pertemuan ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk/ Metode/ Strategi Pembelajaran	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
	<p>informatika.</p> <ul style="list-style-type: none"> Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan permasalahan di masyarakat yang terkait bidang informatika. 				
25-28	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kemampuan menyampaikan gagasan dan transfer keilmuan informatika praktis secara lisan maupun tertulis. Memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah (<i>problem solving</i>) baik secara individu maupun berkelompok. Memiliki 	<ol style="list-style-type: none"> Kerja sama. Pelaksanaan tugas besar. 	<p>Kerja lapangan, pengerjaan tugas besar <harap diperiksa dan disesuaikan> .</p>	<p>Mahasiswa memiliki:</p> <ol style="list-style-type: none"> kemampuan menyampaikan gagasan dan transfer keilmuan secara lisan maupun tertulis, kemampuan pemecahan masalah secara individu maupun kelompok, kemampuan dalam berkomunikasi dan menyampaikan pendapat. 	<harap diisi dalam %>

Pertemuan ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk/ Metode/ Strategi Pembelajaran	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
	kemampuan berkomunikasi dan menyampaikan pendapat dalam kerja kelompok.				
UAS					

C. RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA

1. Materi pengenalan perkuliahan, standardisasi internasional lulusan informatika, dan lembaga keilmuan bidang informatika.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Memiliki kepekaan terhadap tren perkembangan bisnis ICT, profesi ICT, serta peluang bisnis informatika/ komputer saat ini dan selanjutnya.
Nama Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan perkuliahan keprofesian bidang informatika. 2. Standardisasi internasional lulusan informatika. 3. Lembaga keilmuan bidang informatika.
Nama Strategi	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	1
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran	Dosen memberikan ceramah mengenai materi yang diajarkan; diskusi kelompok dilakukan di kelas maupun melalui IDEA sebagai media e-learning <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
<p>Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran.</p> <p>Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.</p> <p>Membahas materi.</p> <p>Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan</p> <p>Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa.</p> <p>Menyimpulkan materi</p>	<p>Menyimak penjelasan dosen.</p> <p>Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan.</p> <p>Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen.</p> <p>Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas.</p> <p>Menjawab pertanyaan yang diberikan.</p> <p>Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas.</p> <p>Menyimak kesimpulan.</p>

2. Materi pengenalan profesi dan profesionalisme terkait bidang informatika.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kepekaan terhadap tren perkembangan bisnis ICT, profesi ICT, serta peluang bisnis informatika/ komputer saat ini dan selanjutnya. Memiliki sikap profesional dalam bekerja. Mematuhi aturan, norma, dan hukum yang berlaku dalam lingkungan kerja.
Nama Kajian	<ol style="list-style-type: none"> Pengertian profesi dan profesionalisme. Profesi dalam bidang informatika. Profesionalisme dalam profesi informatika.
Nama Strategi	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	2
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran	Dosen memberikan ceramah mengenai materi yang diajarkan; diskusi kelompok dilakukan di kelas maupun melalui IDEA sebagai media <i>e-learning</i> <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
<p>Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran.</p> <p>Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.</p> <p>Membahas materi.</p> <p>Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan</p> <p>Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa.</p> <p>Menyimpulkan materi</p>	<p>Menyimak penjelasan dosen.</p> <p>Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan.</p> <p>Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen.</p> <p>Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas.</p> <p>Menjawab pertanyaan yang diberikan.</p> <p>Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas.</p> <p>Menyimak kesimpulan.</p>

3. Materi sikap profesional dan karir dalam bidang informatika.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kepekaan terhadap tren perkembangan bisnis ICT, profesi ICT, serta peluang bisnis informatika/ komputer saat ini dan selanjutnya. Memahami makna sikap profesional dalam profesi bidang informatika. Mampu menentukan beberapa pilihan karir setelah lulus.
Nama Kajian	<ol style="list-style-type: none"> Sikap profesional pada profesi bidang informatika. Karir dalam bidang informatika.
Nama Strategi	Ceramah dan pemberian tugas 1 (perencanaan karir setelah lulus) <harap diperiksa dan disesuaikan>.
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	3
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran	Dosen memberikan ceramah mengenai materi yang diajarkan; tugas diberikan agar mahasiswa memiliki rencana karir setelah lulus dari program sarjana <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
<p>Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran.</p> <p>Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.</p> <p>Membahas materi.</p> <p>Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan</p> <p>Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa.</p> <p>Menyimpulkan materi</p>	<p>Menyimak penjelasan dosen.</p> <p>Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan.</p> <p>Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen.</p> <p>Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas.</p> <p>Menjawab pertanyaan yang diberikan.</p> <p>Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas.</p> <p>Menyimak kesimpulan.</p>

4. Materi kerja sama (*team work*) dan pemberian tugas besar.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Mampu bekerja sama untuk menyelesaikan suatu permasalahan.
Nama Kajian	1. Kerja sama (<i>team work</i>). 2. Pemberian tugas besar.
Nama Strategi	Ceramah dan pemberian tugas besar <harap diperiksa dan disesuaikan>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	4
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran	Dosen memberikan ceramah mengenai materi yang diajarkan; tugas besar diberikan untuk dikerjakan secara berkelompok dan dikumpulkan di akhir perkuliahan <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran. Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Membahas materi. Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa. Menyimpulkan materi	Menyimak penjelasan dosen. Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan. Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen. Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas. Menjawab pertanyaan yang diberikan. Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas. Menyimak kesimpulan.

5. Materi proses transformasi geometrid an operasi aljabar pada citra digital.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kepekaan terhadap tren perkembangan bisnis ICT, profesi ICT, serta peluang bisnis informatika/ komputer saat ini dan selanjutnya. • Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri
---------------------------------	--

	dalam masyarakat.
Nama Kajian	1. Profesi dan profesionalisme dalam bidang informatika. 2. Sejarah perkembangan ICT. 3. Penemuan dalam bidang ICT. 4. Masa depan bidang ICT.
Nama Strategi	Ceramah dan pemberian tugas 2 (inovasi dalam bidang informatika) <harap diperiksa dan disesuaikan>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	5
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran	Dosen memberikan ceramah mengenai materi yang diajarkan; tugas diberikan untuk mengasah kreativitas mahasiswa dalam inovasi di bidang informatika, seperti pembuatan aplikasi/ perangkat lunak <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran. Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Membahas materi. Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa. Menyimpulkan materi	Menyimak penjelasan dosen. Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan. Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen. Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas. Menjawab pertanyaan yang diberikan. Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas. Menyimak kesimpulan.

6. Materi profesi dan profesionalisme dalam bidang informatika, sejarah perkembangan ICT, penemuan dalam bidang ICT, dan masa depan bidang ICT.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kepekaan terhadap tren perkembangan bisnis ICT, profesi ICT, serta peluang bisnis informatika/ komputer saat
---------------------------------	---

	<p>ini dan selanjutnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat.
Nama Kajian	<ol style="list-style-type: none"> Profesi dan profesionalisme dalam bidang informatika. Sejarah perkembangan ICT. Penemuan dalam bidang ICT. Masa depan bidang ICT.
Nama Strategi	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	6
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran	Dosen memberikan ceramah mengenai materi yang diajarkan; diskusi kelompok dilakukan di kelas maupun melalui IDEA sebagai media e-learning <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
<p>Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran.</p> <p>Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.</p> <p>Membahas materi.</p> <p>Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan</p> <p>Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa.</p> <p>Menyimpulkan materi</p>	<p>Menyimak penjelasan dosen.</p> <p>Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan.</p> <p>Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen.</p> <p>Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas.</p> <p>Menjawab pertanyaan yang diberikan.</p> <p>Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas.</p> <p>Menyimak kesimpulan.</p>

7. Materi peranan, dampak, dan hubungan dinamis antara perkembangan bidang ICT dan masyarakat.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kepekaan terhadap tren perkembangan bisnis ICT, profesi ICT, serta peluang bisnis informatika/ komputer saat
---------------------------------	---

	<p>ini dan selanjutnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat. • Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan permasalahan di masyarakat yang terkait bidang informatika.
Nama Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peranan ICT dalam kehidupan manusia. 2. Dampak perkembangan ICT terhadap kehidupan individu dan masyarakat. 3. Hubungan dinamis antara perkembangan IT dan kondisi sosial masyarakat.
Nama Strategi	Ceramah dan pemberian tugas 3 (pembuatan makalah keterkaitan antara ICT dan masyarakat) <harap diperiksa dan disesuaikan>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	7
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran	Dosen memberikan ceramah mengenai materi yang diajarkan; tugas diberikan untuk memberi wawasan dan mengasah daya analitis mahasiswa terkait hubungan dinamis antara bidang ICT dan masyarakat <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
<p>Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran.</p> <p>Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.</p> <p>Membahas materi.</p> <p>Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan</p> <p>Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa.</p> <p>Menyimpulkan materi</p>	<p>Menyimak penjelasan dosen.</p> <p>Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan.</p> <p>Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen.</p> <p>Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas.</p> <p>Menjawab pertanyaan yang diberikan.</p> <p>Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas.</p> <p>Menyimak kesimpulan.</p>

8. Materi perkembangan internet, fenomena *digital divide*, pengertian *context-aware information*, dan studi kasus keterkaitan antara ICT dan masyarakat.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kepekaan terhadap tren perkembangan bisnis ICT, profesi ICT, serta peluang bisnis informatika/ komputer saat ini dan selanjutnya. • Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat. • Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan permasalahan di masyarakat yang terkait bidang informatika. • Memiliki kemampuan menyampaikan gagasan dan transfer keilmuan informatika praktis secara lisan maupun tertulis. • Memiliki wawasan teknologi dan sosial untuk menganalisis dampak pemakaian ICT pada suatu korporasi, masyarakat, atau komponen lain yang berkaitan.
Nama Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perkembangan internet. 2. Fenomena <i>digital divide</i>. 3. Definisi <i>context-aware information</i>. 4. Studi kasus permasalahan ICT dan masyarakat.
Nama Strategi	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	8
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran	Dosen memberikan ceramah mengenai materi yang diajarkan; diskusi kelompok dilakukan di kelas maupun melalui IDEA sebagai media <i>e-learning</i> <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran. Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Membahas materi.	Menyimak penjelasan dosen. Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan. Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen.

Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan	Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas. Menjawab pertanyaan yang diberikan.
Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa.	Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas.
Menyimpulkan materi	Menyimak kesimpulan.

9. Materi pengertian bisnis ICT, monopoli dalam bisnis ICT, strategi harga dalam bisnis ICT, serta fenomena *outsourcing* dan *off-shoring* dalam bisnis ICT.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kepekaan terhadap tren perkembangan bisnis ICT, profesi ICT, serta peluang bisnis informatika/ komputer saat ini dan selanjutnya. • Memahami dan memiliki sikap profesional dalam bekerja, terutama yang terkait bidang informatika. • Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan permasalahan di masyarakat yang terkait bidang informatika.
Nama Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian bisnis ICT. 2. Monopoli dalam bisnis ICT dan implikasinya dalam perekonomian. 3. Strategi harga (<i>pricing strategies</i>) dalam bisnis ICT. 4. Fenomena <i>outsourcing</i> dan <i>off-shoring</i> dalam ketenagakerjaan di bidang ICT, beserta dampaknya.
Nama Strategi	Ceramah dan pemberian tugas 4 (pembuatan rencana bisnis/ <i>business plan</i>) <harap diperiksa dan disesuaikan>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	9
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran	Dosen memberikan ceramah mengenai materi yang diajarkan; tugas diberikan untuk melatih mahasiswa dalam membuat perencanaan bisnis yang terkait bidang ICT <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa

<p>Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran.</p> <p>Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.</p> <p>Membahas materi.</p> <p>Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan</p> <p>Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa.</p> <p>Menyimpulkan materi</p>	<p>Menyimak penjelasan dosen.</p> <p>Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan.</p> <p>Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen.</p> <p>Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas.</p> <p>Menjawab pertanyaan yang diberikan.</p> <p>Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas.</p> <p>Menyimak kesimpulan.</p>
---	--

10. Materi kewirausahaan dalam bisnis ICT dan *economics engineering*..

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kepekaan terhadap tren perkembangan bisnis ICT, profesi ICT, serta peluang bisnis informatika/ komputer saat ini dan selanjutnya. • Memahami dan memiliki sikap profesional dalam bekerja, terutama yang terkait bidang informatika. • Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan permasalahan di masyarakat yang terkait bidang informatika.
Nama Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kewirausahaan (<i>entrepreneurship</i>) dalam bisnis ICT: prospek dan kendala. 2. <i>Economics engineering</i> untuk penyelesaian masalah keuangan.
Nama Strategi	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>
Minggu Penggunaan Strategi (Metode)	10
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran	Dosen memberikan ceramah mengenai materi yang diajarkan; diskusi kelompok dilakukan di kelas maupun melalui IDEA sebagai media <i>e-learning</i> <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa

<p>Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran.</p> <p>Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.</p> <p>Membahas materi.</p> <p>Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan</p> <p>Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa.</p> <p>Menyimpulkan materi</p>	<p>Menyimak penjelasan dosen.</p> <p>Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan.</p> <p>Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen.</p> <p>Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas.</p> <p>Menjawab pertanyaan yang diberikan.</p> <p>Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas.</p> <p>Menyimak kesimpulan.</p>
---	--

11. Materi kode etik dari asosis bidang ilmu computer/ informatika.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap masalah di masyarakat dan industri yang terkait bidang informatika. • Memahami dan memiliki sikap profesional dalam bekerja, terutama yang terkait bidang informatika. • Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan permasalahan di masyarakat yang terkait bidang informatika.
Nama Kajian	<p>Beberapa kode etik yang diambil dari asosisasi bidang ilmu komputer/ informatika, seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ACM 2. IEEE 3. SE 4. AITP 5. IFIP
Nama Strategi	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	11
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran	Dosen memberikan ceramah mengenai materi yang diajarkan; diskusi kelompok dilakukan di kelas maupun melalui IDEA sebagai media e-

	<i>learning</i> <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
<p>Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran.</p> <p>Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.</p> <p>Membahas materi.</p> <p>Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan</p> <p>Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa.</p> <p>Menyimpulkan materi</p>	<p>Menyimak penjelasan dosen.</p> <p>Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan.</p> <p>Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen.</p> <p>Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas.</p> <p>Menjawab pertanyaan yang diberikan.</p> <p>Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas.</p> <p>Menyimak kesimpulan.</p>

12. Materi hak kekayaan intelektual (HaKI).

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap masalah di masyarakat dan industri yang terkait bidang informatika. • Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat. • Memahami dan memiliki sikap profesional dalam bekerja, terutama yang terkait bidang informatika. • Memiliki kemampuan menyampaikan gagasan dan transfer keilmuan informatika praktis secara lisan maupun tertulis.
Nama Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian hak kekayaan intelektual (<i>intellectual property rights</i>). 2. Persyaratan dan cara pengajuan hak kekayaan intelektual (HaKI) di Indonesia. 3. Perundang-undangan terkait HaKI di Indonesia.
Nama Strategi	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan

	disesuaikan>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	12
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran	Dosen memberikan ceramah mengenai materi yang diajarkan; diskusi kelompok dilakukan di kelas maupun melalui IDEA sebagai media e-learning <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran. Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Membahas materi. Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa. Menyimpulkan materi	Menyimak penjelasan dosen. Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan. Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen. Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas. Menjawab pertanyaan yang diberikan. Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas. Menyimak kesimpulan.

13. Materi hak paten.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap masalah di masyarakat dan industri yang terkait bidang informatika. • Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat. • Memahami dan memiliki sikap profesional dalam bekerja, terutama yang terkait bidang informatika. • Memiliki kemampuan menyampaikan gagasan dan transfer keilmuan informatika praktis secara lisan maupun tertulis.
Nama Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian hak paten. 2. Persyaratan dan pengajuan paten di Indonesia.

	3. Perundang-undangan terkait paten di Indonesia.
Nama Strategi	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	13
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran	Dosen memberikan ceramah mengenai materi yang diajarkan; diskusi kelompok dilakukan di kelas maupun melalui IDEA sebagai media <i>e-learning</i> <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran. Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Membahas materi. Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa. Menyimpulkan materi	Menyimak penjelasan dosen. Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan. Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen. Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas. Menjawab pertanyaan yang diberikan. Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas. Menyimak kesimpulan.

14. Materi pemantauan dan pengumpulan proposal tugas besar.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kemampuan berkomunikasi dan menyelesaikan masalah dalam kelompok. • Memiliki kemampuan menyampaikan gagasan secara tertulis dalam bentuk proposal.
Nama Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemantauan tugas besar. 2. Pengumpulan proposal tugas besar.
Nama Strategi	Diskusi dan pengumpulan proposal tugas besar <harap diperiksa dan disesuaikan>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	14
Deskripsi Singkat Strategi (Metode)	Dosen melakukan pemantauan terhadap tugas

pembelajaran	besar yang dikerjakan secara berkelompok oleh mahasiswa; mahasiswa mengumpulkan proposal tugas besar yang telah dikerjakan <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran. Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Membahas materi. Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa. Menyimpulkan materi	Menyimak penjelasan dosen. Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan. Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen. Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas. Menjawab pertanyaan yang diberikan. Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas. Menyimak kesimpulan.

15. Materi dunia profesi, pembuatan *résumé/ curriculum vitae*, pembuatan surat lamaran kerja, serta teknik wawancara dan presentasi.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kemampuan menyampaikan gagasan dan transfer keilmuan informatika praktis secara lisan maupun tertulis. • Mampu membuat <i>résumé/ curriculum vitae</i> untuk melamar pekerjaan. • Mampu membuat surat lamaran kerja. • Memiliki kemampuan teknis dalam wawancara kerja.
Nama Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dunia profesi terkait bidang informatika. 2. Pembuatan <i>résumé/ curriculum vitae</i> untuk melamar pekerjaan. 3. Pembuatan surat lamaran kerja. 4. Teknik wawancara dan presentasi.
Nama Strategi	Ceramah dan pemberian tugas 5 (<i>personal branding</i> : latihan pembuatan <i>résumé/curriculum vitae</i> dan surat lamaran

	kerja <harap diperiksa dan disesuaikan>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	16
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran	Dosen memberikan ceramah mengenai materi yang diajarkan; tugas diberikan untuk melatih mahasiswa dalam hal teknis terkait pembuatan résumé/ <i>curriculum vitae</i> , surat lamaran kerja, serta wawancara kerja <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran. Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Membahas materi. Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa. Menyimpulkan materi	Menyimak penjelasan dosen. Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan. Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen. Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas. Menjawab pertanyaan yang diberikan. Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas. Menyimak kesimpulan.

16. Materi budaya kerja positif, karakter kerja positif, dan *soft skill* dalam dunia kerja.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kemampuan menyampaikan gagasan dan transfer keilmuan informatika praktis secara lisan maupun tertulis. • Memiliki budaya kerja dan karakter kerja positif yang mendukung profesi . • Mengetahui <i>soft-skill</i> yang dibutuhkan dalam dunia kerja.
Nama Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Budaya kerja positif. 2. Pembangunan karakter kerja positif. 3. <i>Soft-skill</i> dalam dunia kerja terkait bidang informatika.
Nama Strategi	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>

Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	16
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran	Dosen memberikan ceramah mengenai materi yang diajarkan; diskusi kelompok dilakukan di kelas maupun melalui IDEA sebagai media <i>e-learning</i> <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
<p>Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran.</p> <p>Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.</p> <p>Membahas materi.</p> <p>Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan</p> <p>Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa.</p> <p>Menyimpulkan materi</p>	<p>Menyimak penjelasan dosen.</p> <p>Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan.</p> <p>Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen.</p> <p>Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas.</p> <p>Menjawab pertanyaan yang diberikan.</p> <p>Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas.</p> <p>Menyimak kesimpulan.</p>

17. Materi dunia wirausaha di bidang ICT.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kemampuan menyampaikan gagasan dan transfer keilmuan informatika praktis secara lisan maupun tertulis. • Mengenal dunia wirausaha di bidang ICT. • Memiliki motivasi kemandirian dalam berwirausaha. • Mengetahui aspek-aspek dalam jaringan kerelasian.
Nama Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dunia wirausaha di bidang ICT. 2. Membangun motivasi kemandirian. 3. Membangun jaringan kerelasian.
Nama Strategi	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	17
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran	Dosen memberikan ceramah mengenai materi yang diajarkan; diskusi kelompok dilakukan di

	kelas maupun melalui IDEA sebagai media <i>e-learning</i> <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
<p>Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran.</p> <p>Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.</p> <p>Membahas materi.</p> <p>Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan</p> <p>Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa.</p> <p>Menyimpulkan materi</p>	<p>Menyimak penjelasan dosen.</p> <p>Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan.</p> <p>Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen.</p> <p>Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas.</p> <p>Menjawab pertanyaan yang diberikan.</p> <p>Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas.</p> <p>Menyimak kesimpulan.</p>

18. Materi permasalahan terkait privasi dalam dunia ICT.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap masalah di masyarakat dan industri yang terkait bidang informatika. • Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat. • Memahami dan memiliki sikap profesional dalam bekerja, terutama yang terkait bidang informatika. • Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan permasalahan di masyarakat yang terkait bidang informatika.
Nama Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Privasi dalam dunia ICT. 2. Landasan filosofis hak privasi (<i>philosophical foundations of privacy rights</i>). 3. Landasan hukum hak privasi (<i>legal foundation of privacy rights</i>). 4. Dampak tersebarnya data terhadap privasi (<i>implications of widespread data collection</i>

	<i>for transactional databases, data warehouses, surveillance systems, and cloud computing).</i>
Nama Strategi	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	18
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran	Dosen memberikan ceramah mengenai materi yang diajarkan; diskusi kelompok dilakukan di kelas maupun melalui IDEA sebagai media e-learning <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran. Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Membahas materi. Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa. Menyimpulkan materi	Menyimak penjelasan dosen. Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan. Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen. Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas. Menjawab pertanyaan yang diberikan. Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas. Menyimak kesimpulan.

19. Materi privasi dalam bidang ITC: perlindungan privasi dan aspek hukum terkait privasi.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap masalah di masyarakat dan industri yang terkait bidang informatika. • Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat. • Memahami dan memiliki sikap profesional dalam bekerja, terutama yang terkait bidang informatika. • Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan permasalahan di
---------------------------------	---

	masyarakat yang terkait bidang informatika.
Nama Kajian	1. Lebih jauh tentang privasi dalam dunia ICT. 2. <i>Ramifications of differential privacy</i> . 3. Perlindungan privasi berbasis teknologi (<i>technology-based privacy protection</i>). 4. Aspek hukum terkait privasi ICT di Indonesia.
Nama Strategi	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	19
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran	Dosen memberikan ceramah mengenai materi yang diajarkan; diskusi kelompok dilakukan di kelas maupun melalui IDEA sebagai media <i>e-learning</i> <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran. Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Membahas materi. Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa. Menyimpulkan materi	Menyimak penjelasan dosen. Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan. Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen. Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas. Menjawab pertanyaan yang diberikan. Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas. Menyimak kesimpulan.

20. Materi studi kasus masalah privasi dalam ICT.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat. • Memahami dan memiliki sikap profesional dalam bekerja, terutama yang terkait bidang informatika. • Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan permasalahan di
---------------------------------	--

	masyarakat yang terkait bidang informatika.
Nama Kajian	1. Lebih jauh tentang masalah privasi di dunia ICT. 2. Studi kasus masalah privasi dalam ICT.
Nama Strategi	Ceramah dan studi kasus <harap diperiksa dan disesuaikan>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	20
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran	Dosen memberikan ceramah mengenai materi yang diajarkan; dosen memberikan suatu studi kasus yang harus dibahas secara berkelompok oleh mahasiswa <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran. Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Membahas materi. Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa. Menyimpulkan materi	Menyimak penjelasan dosen. Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan. Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen. Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas. Menjawab pertanyaan yang diberikan. Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas. Menyimak kesimpulan.

21. Materi kejahatan dalam dunia maya (*cyber crime*): pengertian, jenis, perundang-undangan, UU terkait ICT, dan UU ITE.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat. • Memahami dan memiliki sikap profesional dalam bekerja, terutama yang terkait bidang informatika. • Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan permasalahan di
---------------------------------	--

	masyarakat yang terkait bidang informatika.
Nama Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian kejahatan dalam dunia maya (<i>cyber crime</i>). 2. Jenis-jenis kejahatan dalam dunia maya. 3. Perundang-undangan terkait kejahatan dalam dunia maya. 4. Undang-undang terkait ICT. 5. Undang-undang informasi dan transaksi elektronik (UU ITE).
Nama Strategi	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	21-22
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran	Dosen memberikan ceramah mengenai materi yang diajarkan; diskusi kelompok dilakukan di kelas maupun melalui IDEA sebagai media <i>e-learning</i> <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
<p>Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran.</p> <p>Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.</p> <p>Membahas materi.</p> <p>Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan</p> <p>Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa.</p> <p>Menyimpulkan materi</p>	<p>Menyimak penjelasan dosen.</p> <p>Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan.</p> <p>Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen.</p> <p>Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas.</p> <p>Menjawab pertanyaan yang diberikan.</p> <p>Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas.</p> <p>Menyimak kesimpulan.</p>

22. Materi strategi pencegahan kejahatan dalam dunia maya dan kebijakan keamanan.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat. • Memahami dan memiliki sikap profesional
---------------------------------	---

	<p>dalam bekerja, terutama yang terkait bidang informatika.</p> <ul style="list-style-type: none"> Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan permasalahan di masyarakat yang terkait bidang informatika.
Nama Kajian	<ol style="list-style-type: none"> Strategi pencegahan kejahatan dalam dunia maya (<i>cyber crime prevention strategies</i>). Kebijakan keamanan (<i>security policies</i>).
Nama Strategi	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	23
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran	Dosen memberikan ceramah mengenai materi yang diajarkan; diskusi kelompok dilakukan di kelas maupun melalui IDEA sebagai media <i>e-learning</i> <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
<p>Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran.</p> <p>Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.</p> <p>Membahas materi.</p> <p>Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan</p> <p>Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa.</p> <p>Menyimpulkan materi</p>	<p>Menyimak penjelasan dosen.</p> <p>Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan.</p> <p>Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen.</p> <p>Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas.</p> <p>Menjawab pertanyaan yang diberikan.</p> <p>Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas.</p> <p>Menyimak kesimpulan.</p>

23. Materi budaya anti korupsi dan budaya kerja positif.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat. Memahami dan memiliki sikap profesional dalam bekerja, terutama yang terkait bidang informatika.
---------------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan permasalahan di masyarakat yang terkait bidang informatika.
Nama Kajian	<ol style="list-style-type: none"> Budaya anti korupsi dalam dunia profesi. Budaya kerja positif.
Nama Strategi	Ceramah dan diskusi <harap diperiksa dan disesuaikan>
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	24
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran	Dosen memberikan ceramah mengenai materi yang diajarkan; diskusi kelompok dilakukan di kelas maupun melalui IDEA sebagai media e-learning <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
<p>Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran.</p> <p>Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.</p> <p>Membahas materi.</p> <p>Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan</p> <p>Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa.</p> <p>Menyimpulkan materi</p>	<p>Menyimak penjelasan dosen.</p> <p>Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan.</p> <p>Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen.</p> <p>Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas.</p> <p>Menjawab pertanyaan yang diberikan.</p> <p>Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas.</p> <p>Menyimak kesimpulan.</p>

24. Pelaksanaan tugas besar.

Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kemampuan menyampaikan gagasan dan transfer keilmuan informatika praktis secara lisan maupun tertulis. Memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah (<i>problem solving</i>) baik secara individu maupun berkelompok. Memiliki kemampuan berkomunikasi dan menyampaikan pendapat dalam kerja kelompok.
---------------------------------	--

Nama Kajian	1. Kerja sama. 2. Pelaksanaan tugas besar
Nama Strategi	Kerja lapangan, pengerjaan tugas besar <harap diperiksa dan disesuaikan> .
Pertemuan Penggunaan Strategi (Metode)	25-28
Deskripsi Singkat Strategi (Metode) pembelajaran	Mahasiswa mengerjakan tugas besar berupa praktik lapangan terkait keprofesian dalam bidang informatika; dosen memantau dan memeriksa laporan tugas besar yang disusun oleh mahasiswa <harap diperiksa dan disesuaikan>.
RANCANGAN INTERAKSI DOSEN–MAHASISWA	
Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dari kegiatan pembelajaran. Mengarahkan mahasiswa untuk melibatkan diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Membahas materi. Mengajukan sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah diberikan Memberikan tugas sebagai sarana berlatih dan evaluasi diri kepada mahasiswa. Menyimpulkan materi	Menyimak penjelasan dosen. Menyiapkan diri menerima materi yang akan disampaikan. Menyimak dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan oleh dosen. Bertanya apabila ada materi yang kurang jelas. Menjawab pertanyaan yang diberikan. Mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan arahan dosen, tidak melakukan tindak plagiarisme dalam pengerjaan tugas. Menyimak kesimpulan.

D. RANCANGAN TUGAS

<mohon disesuaikan oleh tim dosen pengajar dengan rancangan tugas yang akan diberikan kepada mahasiswa>

1. Tugas 1: perencanaan karir setelah lulus.

Kode mata Kuliah	IFG3A3
Nama Mata Kuliah	Keprofesian Bidang Informatika
Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none">• Memiliki kepekaan terhadap tren perkembangan bisnis ICT, profesi ICT, serta peluang bisnis informatika/ komputer saat ini dan selanjutnya.• Memahami makna sikap profesional dalam profesi bidang informatika.• Mampu menentukan beberapa pilihan karir setelah lulus.
Pertemuan ke	3
Tugas ke	1
1. Tujuan tugas:	
2. Uraian Tugas:	
a. Objek garapan:	
b. Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan:	
c. Metode/ cara pengerjaan, acuan yang digunakan:	
d. Deskripsi luaran (<i>output</i>) tugas yang dihasilkan/ dikerjakan:	
3. Kriteria penilaian:	

2. Tugas besar.

Kode mata Kuliah	IFG3A3
Nama Mata Kuliah	Keprofesian Bidang Informatika
Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Mampu bekerja sama untuk menyelesaikan suatu permasalahan.
Pertemuan ke	4 (pemberian tugas besar) 14 (pengumpulan proposal tugas besar) 25-28 (kerja lapangan dan pembuatan laporan akhir)
Tugas ke	2
1. Tujuan tugas:	

<p>2. Uraian Tugas:</p> <p>a. Objek garapan:</p> <p>b. Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan:</p> <p>c. Metode/ cara pengerjaan, acuan yang digunakan:</p> <p>d. Deskripsi luaran (<i>output</i>) tugas yang dihasilkan/ dikerjakan:</p> <p>3. Kriteria penilaian:</p>
--

3. Tugas 2: inovasi dalam bidang informatika.

Kode mata Kuliah	IFG3A3
Nama Mata Kuliah	Keprofesian Bidang Informatika
Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kepekaan terhadap tren perkembangan bisnis ICT, profesi ICT, serta peluang bisnis informatika/ komputer saat ini dan selanjutnya. • Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat.
Pertemuan ke	5
Tugas ke	2
<p>1. Tujuan tugas:</p> <p>2. Uraian Tugas:</p> <p>a. Objek garapan:</p> <p>b. Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan:</p> <p>c. Metode/ cara pengerjaan, acuan yang digunakan:</p> <p>d. Deskripsi luaran (<i>output</i>) tugas yang dihasilkan/ dikerjakan:</p> <p>3. Kriteria penilaian:</p>	

4. Tugas 3: pembuatan makalah keterkaitan antara ICT dan masyarakat.

Kode mata Kuliah	IFG3A3
Nama Mata Kuliah	Keprofesian Bidang Informatika
Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kepekaan terhadap tren perkembangan bisnis ICT, profesi ICT, serta peluang bisnis informatika/ komputer saat ini dan selanjutnya. • Memiliki semangat inovasi, kemampuan manajemen diri, dan pengembangan diri dalam masyarakat. • Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan permasalahan di masyarakat yang

	terkait bidang informatika.
Pertemuan ke	7
Tugas ke	3
<p>1. Tujuan tugas:</p> <p>2. Uraian Tugas:</p> <p>a. Objek garapan:</p> <p>b. Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan:</p> <p>c. Metode/ cara pengerjaan, acuan yang digunakan:</p> <p>d. Deskripsi luaran (<i>output</i>) tugas yang dihasilkan/ dikerjakan:</p> <p>3. Kriteria penilaian:</p>	

5. Tugas 4: pembuatan rencana bisnis (*business plan*).

Kode mata Kuliah	IFG3A3
Nama Mata Kuliah	Keprofesian Bidang Informatika
Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kepekaan terhadap tren perkembangan bisnis ICT, profesi ICT, serta peluang bisnis informatika/ komputer saat ini dan selanjutnya. • Memahami dan memiliki sikap profesional dalam bekerja, terutama yang terkait bidang informatika. • Memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial dalam memecahkan permasalahan di masyarakat yang terkait bidang informatika.
Pertemuan ke	9
Tugas ke	4
<p>1. Tujuan tugas:</p> <p>2. Uraian Tugas:</p> <p>a. Objek garapan:</p> <p>b. Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan:</p> <p>c. Metode/ cara pengerjaan, acuan yang digunakan:</p> <p>d. Deskripsi luaran (<i>output</i>) tugas yang dihasilkan/ dikerjakan:</p> <p>3. Kriteria penilaian:</p>	

6. Tugas 5: *personal branding*, pembuatan *résumé/ curriculum vitae*, dan surat lamaran kerja.

Kode mata Kuliah	IFG3A3
------------------	--------

Nama Mata Kuliah	Keprofesian Bidang Informatika
Kemampuan Akhir yang Diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kemampuan menyampaikan gagasan dan transfer keilmuan informatika praktis secara lisan maupun tertulis. • Mampu membuat <i>résumé/ curriculum vitae</i> untuk melamar pekerjaan. • Mampu membuat surat lamaran kerja. • Memiliki kemampuan teknis dalam wawancara kerja.
Pertemuan ke	15
Tugas ke	5
<p>1. Tujuan tugas:</p> <p>2. Uraian Tugas:</p> <p>a. Objek garapan:</p> <p>b. Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan:</p> <p>c. Metode/ cara pengerjaan, acuan yang digunakan:</p> <p>d. Deskripsi luaran (<i>output</i>) tugas yang dihasilkan/ dikerjakan:</p> <p>3. Kriteria penilaian:</p>	

7. <Harap diisi jika diperlukan, atau dihapus jika deskripsi tugas sudah cukup> Tugas terkait materi <nama materi, harap diisi>

Kode mata Kuliah	CIG4E3
Nama Mata Kuliah	Pengolahan Citra Digital
Kemampuan Akhir yang Diharapkan	
Minggu/Pertemuan ke	
Tugas ke	1
<p>1. Tujuan tugas:</p> <p>2. Uraian Tugas:</p> <p>a. Objek garapan:</p> <p>b. Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan:</p> <p>c. Metode/ cara pengerjaan, acuan yang digunakan:</p> <p>d. Deskripsi luaran (<i>output</i>) tugas yang dihasilkan/ dikerjakan:</p> <p>3. Kriteria penilaian:</p>	

E. PERSENTASE KOMPONEN PENILAIAN

- | | | |
|------------------------|---|-----|
| 1. Kuis dan Tugas | : | 20% |
| 2. UTS | : | 30% |
| 3. Tugas Besar Tahap 1 | : | 15% |
| 4. Tugas Besar Tahap 2 | : | 35% |

F. PENILAIAN DENGAN RUBRIK

<mohon dilengkapi oleh tim dosen pengajar dengan deskripsi penilaian yang sesuai dengan perkuliahan yang dilakukan>

Jenjang (Grade)	Angka (Skor)	Deskripsi Perilaku (Indikator)
A	≥ 80	Pemahaman mahasiswa terhadap materi serta pelaksanaan penugasan diapresiasi sangat memuaskan oleh dosen dan masyarakat.
AB	70.00 – 79.99	Pemahaman mahasiswa terhadap materi serta pelaksanaan penugasan diapresiasi sangat memuaskan oleh dosen dan masyarakat, namun masih ada kekurangan yang tidak terlalu signifikan.
B	65.00 – 69.99	Pemahaman mahasiswa terhadap materi serta pelaksanaan penugasan diapresiasi memuaskan oleh dosen dan masyarakat
BC	60.00 – 64.99	Pemahaman mahasiswa terhadap materi serta pelaksanaan penugasan diapresiasi memuaskan oleh dosen dan masyarakat, namun masih ada kekurangan yang sifatnya tidak signifikan.
C	50.00 – 60.00	Pemahaman mahasiswa terhadap materi serta pelaksanaan penugasan diapresiasi cukup memuaskan oleh dosen dan masyarakat
D, E	≤ 50.00	Pemahaman mahasiswa terhadap materi serta pelaksanaan penugasan diapresiasi kurang memuaskan oleh dosen dan masyarakat.

G. PENENTUAN NILAI AKHIR MATA KULIAH

Nilai Skor Matakuliah (NSM)	Nilai Mata Kuliah (NMK)
$80 < \text{NSM}$	A
$70 < \text{NSM} \leq 80$	AB
$65 < \text{NSM} \leq 70$	B
$60 < \text{NSM} \leq 65$	BC
$50 < \text{NSM} \leq 60$	C
$40 < \text{NSM} \leq 50$	D
$\text{NSM} \leq 40$	E