



8RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GANJIL 2017/2017
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS ESA UNGGUL

Mata Kuliah	: Digital Technology	Kode MK	:
Mata Kuliah Prasyarat	: -	Bobot MK	: 3 sks
Dosen Pengampu	: KUNDANG K JUMAN,	Kode Dosen	: 5165
Alokasi Waktu	: Tatap muka 14 x 150 menit, tidak ada praktik, ada online		
Capaian Pembelajaran	: 1. Mahasiswa mampu memahami konsep Digital Teknologi untuk mengikuti perkembangan Dunia Digital 2. Mahasiswa mampu memahami fungsi dan peran teknologi informasi dalam Era Digital		

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
1	Mahasiswa mampu memahami Digital Information,	Pengantar : Kontrak pembelajaran, Konsep Digital Information, DIGITAL COMMUNICATION SYSTEM	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial (Multimedia)	Digital Technology , Chris Woodford	Menguraikan pengertian dan peran Digital Information,
2	Mahasiswa mampu, memahami konsep Handling Digital	Handling Digital	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video	Digital Technology , Chris Woodford	Menguraikan konsep Handling Digital

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	1. SUMBER 2. PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
			<i>Tutorial (Multimedia)</i>		
3	Mahasiswa mampu memahami prinsip-prinsip dan kegunaan CD and DVD	CD and DVD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, <i>LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial (Multimedia)</i> 	Digital Technology , Chris Woodford	Memahami prinsip – prinsip kerja CD and DVD
4	Mahasiswa mampu dan memahami system Digital Music Players	Digital Music Players	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, <i>LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial (Multimedia)</i> 	Digital Technology , Chris Woodford	Memahami prinsip – prinsip kerja Digital Music Players
5	Mahasiswa mampu dan memahami system Smart Cards	Smart Cards	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, <i>LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial</i> 	Digital Technology , Chris Woodford	Menguraikan konsep Smart Cards

			(Multimedia)		
SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN			INDIKATOR PENILAIAN
6	Mahasiswa mampu memahami konsep Digital Images	Digital Images	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, <i>web</i> dan <i>Video Tutorial (Multimedia)</i> 	Digital Technology , Chris Woodford	Menguraikan kosep Digital Images
7	THE DIGITAL REVOLUTION	Rivew dan kuis menjelang UTS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, <i>web</i> dan <i>Video Tutorial</i> 	Digital Technology , Chris Woodford	Menguraikan kosep THE DIGITAL REVOLUTION
UJIAN TENGAH SEMESTER					
8	Mahasiswa mampu memahami konsep Computer-aided Design	Computer-aided Design	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, <i>web</i> dan <i>Video Tutorial (Multimedia)</i> 	Digital Technology , Chris Woodford	Menguraikan konsep-konsep Computer-aided Design

			3.		
9	Mahasiswa mampu menguasai konsep Movies and Special Effects	Movies and Special Effects	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, <i>LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial (Multimedia)</i> 	Digital Technology , Chris Woodford	Menguraikan konsep Movies and Special Effects
SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN			INDIKATOR PENILAIAN
10	Mahasiswa mampu menguasai dan dapat mempraktekan proses e-commerce	Digital Music	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, <i>LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial (Multimedia)</i> 	Digital Technology , Chris Woodford	Menguraikan pengertian dan peran E-Commerce dalam kegiatan bisnis
11	Mahasiswa mampu memahami konsep Mobile Phones	Mobile Phones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, <i>LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial (Multimedia)</i> 	Digital Technology , Chris Woodford	Menguraikan pengertian dan konsep Mobile Phones
12	Mahasiswa mampu	The Digital Future	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda 	Digital Technology , Chris	Memahami konsep

	menguraikan konsep The Digital Future		<i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, <i>LCD</i> , <i>whiteboard</i> , <i>web</i> dan <i>Video Tutorial (Multimedia)</i>	Woodford	The Digital Future
SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN			INDIKATOR PENILAIAN
13	Mahasiswa mampu konsep Digital Broadcasting	Digital Broadcasting	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, <i>LCD</i> , <i>whiteboard</i> , <i>web</i> dan <i>Video Tutorial (Multimedia)</i>	Digital Technology , Chris Woodford	Menguraikan pengertian dan konsep Digital Broadcasting
14	Mahasiswa mampu memahami Digital Networks	Digital Networks , Rivew semua Materi menjelang UAS dan KUIS	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, <i>LCD</i> , <i>whiteboard</i> , <i>web</i> dan <i>Video Tutorial (Multimedia)</i>	Digital Technology , Chris Woodford	Menguraikan pengertian dan Digital Networks

		UJIAN AKHIR SEMESTER	
--	--	-----------------------------	--

EVALUASI PEMBELAJARAN

SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR ≥ 77 (A / A-)	SEKOR ≥ 65 (B- / B / B+)	SEKOR ≥ 60 (C / C+)	SEKOR ≥ 45 (D)	SEKOR < 45 (E)	BOBOT
1	<i>Pretest test</i>	Tes tulisan (UTS)	Menguraikan pengertian Digital Information, dengan benar dan lengkap dengan disertai contoh yang terkait	Menguraikan pengertian Digital Information, benar tetapi tidak lengkap dan tidak disertai contoh	Menguraikan pengertian Digital Information, kurang benar dan kurang lengkap	Menguraikan pengertian Digital Information, Tidak lengkap dan tidak tepat	Tidak menguraikan pengertian Digital Information, i	3%
2	<i>Pre test dan post test</i>	Tes tulisan (UTS)	Menguraikan konsep Handling Digital secara tepat dan benar dengan disertai contoh yang terkait dengan materi	Menguraikan Handling Digital secara benar tapi tidak disertai dengan contoh	Menguraikan konsep . Handling Digital kurang benar dan tepat	Menguraikan konsep . Handling Digital kurang benar	Tidak Menguraikan Handling Digital secara benar .	3%
3	<i>Pre test, progress test dan post test</i>	Tes tulisan (UTS)	Menguraikan cara Konsep teknologi CD and DVD secara benar dan tepat disertai dengan contoh terkait dengan materi	Menguraikan cara kerja teknologi CD and DVD lebihnya dibandingkan dengan cara lain secara benar tetapi tidak disertai contoh	Menguraikan cara kerja konsep CD and DVD Kurang benar dan kurang tepat	Menguraikan cara teknologi CD and DVD mendapatkan pengetahuan secara tidak ilmiah	Tidak menguraikan cara teknologi CD and DVD mendapatkan pengetahuan	3%
4	<i>Post test</i>	Tes	Menguraikan cara	Merumuskan	Merumuskan	Merumuskan	Tidak	3%

		tulisan (UTS)	metoda ilmiah Digital Music Players disertai kelebihanannya dibandingkan dengan cara lain secara tepat	masalah proses Digital Music Players dengan salah satu cara	masalah bersifat teoritis tidak benar	masalah tidak bersifat <i>korelatif interogatif teknologi</i> Digital Music Players <i>kurang tepat</i>	menguraikan Digital Music Players secara teori dan konsep	
SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR ≥ 77 (A / A-)	SEKOR ≥ 65 (B- / B / B+)	SEKOR ≥ 60 (C / C+)	SEKOR ≥ 45 (D)	SEKOR < 45 (E)	BOBOT
5	<i>Post test</i>	Tes tulisan (UAS)	Menyusun kerangka teori menggunakan sumber teori Smart Cards yang berasal dari minimal 3 sumber teori yang berbeda dengan benar dan secara lengkap disertai dengan contoh terkait	Menyusun kerangka teori menggunakan sumber teori Smart Cards yang berasal 1 sumber teori yang berbeda dengan benar tetapi tidak disertai dengan contoh	Merumuskan cara menuliskan sumber teori yang berasal Smart Cards dari minimal 3 sumber teori yang berbeda dengan kurang benar	Merumuskan cara menuliskan sumber teori Smart Cards dari minimal 3 sumber teori yang berbeda secara kurang tepat	Tidak merumuskan cara menuliskan sumber teori Smart Cards	3%
6	<i>Post test</i>	Tes tulisan	Merumuskan hipotesis yang mengandung variabel, dan memudahkan dalam masalah, Digital Images kerangka teori dan konsep yang tepat disertai contoh terkait	Merumuskan hipotesis yang sesuai dengan rumusan masalah serta penyusunan kerangka teori dan konsep. Digital Images tepat dan tidak disertai dengan contoh	Merumuskan hipotesis yang sesuai dengan rumusan masalah Digital Images	Merumuskan hipotesis yang tidak sesuai dengan rumusan masalah serta penyusunan kerangka teori dan konsep. Digital Images	Tidak merumuskan hipotesis. Digital Images	3%

7	<i>Post test</i>	Tes tulisan	Menjelaskan nilai-nilai ilmu pengetahuan alam maupun ilmu pengetahuan masalah THE DIGITAL REVOLUTION infrastrukturnya dan keterkaitan keduanya dengan benar disertai dengan contoh terkait	Menjelaskan keterkaitan internet dengan i THE DIGITAL REVOLUTION kurang benar dan tidak disertai contoh	Menjelaskan keterkaitan THE DIGITAL REVOLUTION t dengan infrastruktur tidak benar dan tidak tepat	Menjelaskan keterkaitan THE DIGITAL REVOLUTION tidak tepat	Tidak menjelaskan THE DIGITAL REVOLUTION	30%
SESI	PROSEDUR	BENTUK	SEKOR ≥ 77 (A / A-)	SEKOR ≥ 65 (B- / B / B+)	SEKOR ≥ 60 (C / C+)	SEKOR ≥ 45 (D)	SEKOR < 45 (E)	
8	<i>Post test</i>	Tes lisan	Menjelaskan konsep Computer-aided Design contoh-contoh yang benar.	Membuat contoh-contoh Computer-aided Design secara tepat.	Membuat contoh-contoh Computer-aided Design kurang tepat.dan kurang benar	Membuat contoh-contoh Computer-aided Design secara tidak tepat.	Tidak Membuat contoh-contoh Computer-aided Design	3%
9	<i>Progress test dan post test</i>	Tes lisan dan demonstrasi (Diguna	Membuat contoh penalaran langsung, Movies and Special Effects dengan benar dan lengkap disertai dengan contoh yang	Membuat contoh penalaran Movies and Special Effects dan induktif kurang tepat	Membuat salah satu contoh penalaran Movies and Special Effects	Membuat contoh penalaran Movies and Special Effects yang tidak tepat	Tidak membuat penalaran Movies and Special Effects	3%

		kan sebagai nilai bonus)	terkait		dengan tetapi tidak benar.			
10	<i>Post test</i>	Tes lisan	Membuat susunan premis, struktur proposisi dan relasi-relasi . Methode Design system dengan benar	Membuat susunan premis dan struktur proposisi struktur proposisi dan relasi-relasi silogisme dengan benar.	Membuat susunan premis atau struktur proposisi Methode Design system dengan benar	Membuat susunan premis atau proposisi tidak benar.	Tidak meysusun premis atau membuat struktur proposisi Methode Design system	3%
SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR ≥ 77 (A / A-)	SEKOR ≥ 65 (B- / B / B+)	SEKOR ≥ 60 (C / C+)	SEKOR ≥ 45 (D)	SEKOR < 45 (E)	2,85%
11	<i>Post test</i>	Tes lisan	Menguraikan pengertian, Mobile Phones dengan benar.	Menguraikan permasalahan Mobile Phones dengan benar	Menguraikan permasalahan Mobile Phones Input dengan benar	Menguraikan pengertian Mobile Phones tidak tepat	Tidak menguraikan pengertian Mobile Phones	3%
12	<i>Post test</i>	Tes lisan	Menjelaskan semua metoda yang dipergunakan dalam menentukan The Digital Future kesimpulan secara induktif secara benar	Menjelaskan semua metoda yang dipergunakan dalam menentukan Information The	Menjelaskan 1 metoda yang dipergunakan dalam menentukan Menjelaskan	Menjelaskan metoda yang dipergunakan dalam menentukan The Digital Future secara	Tidak menjelaskan penggunaan The Digital Future secara benar	5%

			dan lengkap disertai contoh terkait dengan materi	Digital Future dan kesimpulan secara induktif kurang tepat dan tidak disertai dengan contoh	semua metoda yang dipergunakan dalam menentukan Desain The Digital Future	tidak benar		
13	<i>Post test</i>	Tes tulisan (Tugas)	Membuat resume dan memaparkan Digital Broadcasting secara benar dan aktif	Membuat resume sekaligus memaparkan resume tentang Desain dan Prototyping Input impact of information system	Memaparkan resume tentang Digital Broadcasting berpikir secara deduktif	Membuat resume tentang Digital Broadcasting Input sebagai sarana berpikir deduktif namun tidak dipaparkan	Tidak membuat resume Digital Broadcasting sarana berpikir deduktif	5%
SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR ≥ 77 (A / A-)	SEKOR ≥ 65 (B- / B / B+)	SEKOR ≥ 60 (C / C+)	SEKOR ≥ 45 (D)	SEKOR < 45 (E)	BOBOT
14	<i>Post test</i>	Tes tulisan (Tugas)	Membuat resume dan memaparkan resume tentang Digital Networks secara benar disertai dengan contoh secara lengkap	Membuat resume dan memaparkan resume tentang Digital Networks dengan benar tetapi tidak disertai dengan contoh	Membuat resume dan memaparkan resume Digital Networks kurang benar dan tidak tepat	Membuat resume dan memaparkan resume tentang Digital Networks tidak dipaparkan	Tidak membuat resume dan memaparkan resume Digital Networks secara benar	30%

1. Kehadiran = 75 % Prasyarat Perkuliahan

2. Tugas = 40 % (Lihat total bobot tugas 14 X pertemuan = 14 X 2,85%)

3. UTS = 30 %

4. UAS = 30 %

**Mengetahui,
Ketua Program Studi,**

Bambang Irawan Skom, M.Kom

Jakarta, 12 Agustus 2016

Dosen Pengampu,

Kundang K Juman,