

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN
UNIVERSITAS GUNADARMA**

Tanggal Penyusunan	07/02/2021	Tanggal revisi	20/09/2022
Program Studi	Magister Manajemen		
Jenjang	Magister		
Kode dan Nama MK	MM-502	Aplikasi Komputer	
SKS dan Semester	SKS	2	Semester
Prasyarat	-		
Status Mata Kuliah	<input checked="" type="checkbox"/> Wajib <input type="checkbox"/> Pilihan		
Dosen Pengampu	Dr. Rodiah		
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Sikap	<ul style="list-style-type: none"> - Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika; - Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; - Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; - Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri ; 	
	Ketrampilan Umum	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu menyusun ide inovatif, aplikatif, dan argumen saintifik secara bertanggung jawab dan berdasarkan etika profesionalisme, serta bermanfaat bagi masyarakat akademik dan masyarakat luas; - Mampu mengelola, mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan kolega, sejawat di dalam lembaga dan komunitas organisasi yang lebih luas; - Mampu meningkatkan kapasitas pembelajaran secara mandiri. 	
	Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> - Menguasai konsep yang menekankan bahwa informasi sebagai sebuah sumber daya penting dalam berproduksi terutama dalam kaitannya dengan kebutuhan korporasi dalam pencapaian visi dan misi yang dicanangkan; - Merencanakan, merancang dan mengimplemen-tasikan infrastruktur teknologi informasi sesuai kebutuhan organisasi; - Menganalisis dan menerapkan perkembangan teknologi terkini untuk meningkatkan keunggulan kompetitif organisasi; - Menganalisis dan mengevaluasi perkembangan teknologi informasi dan dampaknya terhadap masyarakat secara umum dan entity bisnis secara khusus. 	
	Ketrampilan Khusus	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu Mengidentifikasi teknologi teknologi terkini yg sesuai untuk sistem yang dikembangkan dan memiliki pengetahuan mengenai isu mutakhir dalam bidang komputer dan teknologi informasi; - Mampu melakukan perancangan sistem informasi dengan menggunakan metode perancangan yang disesuaikan dengan lingkungan sistem dan jenis proses bisnis yang 	

		akan diotomasi, dan identifikasi media yang memandai ; - Mampu melakukan mengembangkan perangkat lunak sistem informasi berbasis Mobile/Web menggunakan bahasa pemrograman atau software tool yang dibutuhkan, yang akan menjamin efeasien pemakaian perangkat keras dan sistem operasi yang menjadi platformnya;
Deskripsi Umum (Silabus)	Mata kuliah ini secara umum berisi materi mengenai : Pengenalan Aplikasi Komputer, Aplikasi Otomasi dalam Perkantoran, Pengenalan Prosedur Pengembangan Aplikasi Komputer, Statistik Berbasis Komputer dan Pengenalan Jaringan Komputer.	
Metode Pembelajaran	1. Ceramah/Kuliah Pakar	✓ 4. Praktik Laboratorium
	2. Problem Based Learning/FGD	✓ 5. Self-Learning (V-Class)
	3. Project Based Learning 6. Lainnya: Discovery Learning
Pengalaman Belajar/Tugas	a. Tayangan Presentasi	✓ c. Online exercise/kuiz (V-class)
	b. Review textbook/Jurnal	✓ d. Laporan
	e. Lainnya:	
Referensi / Sumber Belajar	<p>(1) O'Brien, J. A., Marakas, G. M., Enterprise Information Systems, McGraw-Hill, 2007.</p> <p>(2) Gurley, Gabriel, A Conceptual Guide to OpenOffice.org 3: Second Edition, http://www.gabrielgurley.com, 2009.</p> <p>(3) Murray, Katherine, First Look Microsoft Office 2010, Microsoft Press, 2010</p> <p>(4) Hartono, J., Pengenalan Komputer. Andi Offset, Jogjakarta, 2017</p> <p>(5) Sommerville, Ian, Software Engineering, 9th Edition, Addison-Wesley, 2011</p> <p>(6) Dian Ariesta. Y, Rusmining, Modul Pelatihan Menulis Dengan L Tex - ePrintsUAD, http://eprints.uad.ac.id/25325/1/Modul%20PELATIHAN%20LATEX.pdf, 2019.</p> <p>(7) Jurnal Entrepreneur, Jenis-Jenis Software yang Dibutuhkan Perusahaan untuk Mengembangkan Bisnis, https://www.jurnal.id/id/blog/jenis-perangkat-lunak-bisnis-untuk-bantu-kembangkan-usaha/#Perangkat_Lunak_Jaringan_Komunikasi_Untuk_Bisnis, diakses 2022</p> <p>(8) Landau, S., & Everitt, B. S., A handbook of statistical analyses using SPSS, CRC Press, 2004</p> <p>(9) Yakir, Benjamin, Introduction to Statistical Thinking (With R, Without Calculus), The Hebrew University, 2011.</p> <p>(10) Stallings, William, Data and Computer Communications (William Stallings Books on Computer and Data Communications) 10th Edition</p> <p>(11) Jogiyanto, Sistem Teknologi Informasi, Pendekatan Terintegrasi: Konsep Dasar, Teknologi, Aplikasi, Pengembangan dan Pengelolaan, Edisi ketiga, Andi Yogyakarta, 2009.</p> <p>(12) McLeod Raymond, Sistem Informasi Management, Edisi Kesembilan, Indeks, Jakarta, 2011.</p> <p>(13) Mathwork, Math. Graphics. Programming., https://www.mathworks.com/products/matlab.html, diakses September 2022</p> <p>(14) Yudhanto, Abdul Aziz, Pengantar Teknologi Internet of Things (IoT), UNS Press, 2020 ISBN : 978-602-397-312-5</p> <p>(15) Internet of Things, https://accurate.id/teknologi/internet-of-things/, September 2022</p>	

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER – PROGRAM PASCA SARJANA- MAGISTER MANAJEMEN-UNIVERSITAS GUNADARMA
MATA KULIAH MATRIKULASI APLIKASI KOMPUTER**

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
1.	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui dan memahami ruang lingkup matakuliah Aplikasi Komputer - Memahami bahan kajian tentang aplikasi komputer 	<p>Orientasi Matrikulasi Matakuliah Aplikasi Komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) Pengenalan Lingkup matakuliah (2) Orientasi latar belakang mahasiswa (3) Penyamaan persepsi terhadap matakuliah 	<ul style="list-style-type: none"> - Ceramah - Diskusi dan Tanya Jawab - Discovery Learning 	2 SKS X170 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Partisipasi mahasiswa 	-	-

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
2,3	Mengetahui berbagai jenis aplikasi termasuk contoh produk nyata dan implementasinya	Pengenalan Aplikasi Komputer (1) Jenis berdasarkan keilmuan (2) Jenis Berdasarkan organisasi (3) Jenis berdasarkan bisnis (4) Faktor umum pemilihan implementasi aplikasi	- Ceramah - Discovery Learning - Aktivitas Mandiri (Melakukan pendalaman mencari bentuk implementasi aplikasi komputer pada berbagai bidang)	2 x 2 x 50 menit	Partisipasi mahasiswa	10%	1 : 1,2,6,8,9 2 : 1,5,7,10 3 : 1,2,4,7 4 : 1, 7,10
4,5.	- Mengetahui berbagai aplikasi Automasi perkantoran dari berbagai platform. - Mampu memilih aplikasi yang tepat untuk berbagai ukuran dan kegiatan bisnis perkantoran.	Konsep Automasi Perkantoran 1. Jenis aplikasi perkantoran 2. Jenis aplikasi berdasarkan platform 3. Pemilihan aplikasi perkantoran	- Ceramah - Discovery Learning - Tugas terstruktur (Mencari jenis-jenis aplikasi automasi perkantoran berdasarkan)	2X2 SKS X50 menit	- Partisipasi mahasiswa	10%	1 : 1,5,7 2 : 1,5,7 3 : 1,5,7
Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
6,7.	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui berbagai aplikasi automasi perkantoran dari berbagai platform - Mengetahui dan merasakan serta melihat penggunaan produk automasi perkantoran 	Implementasi Aplikasi Automasi Perkantoran <ol style="list-style-type: none"> 1. Contoh beberapa produk aplikasi perkantoran. 2. Manfaat dan penggunaan aplikasi automasi perkantoran. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ceramah - Discovery Learning - Diskusi kelompok (Mencari bentuk aplikasi automasi perkantoran) 	2X2 SKS X170 menit	- Partisipasi mahasiswa	20%	1 : 1,5,7 2 : 1,5,7
8.	UTS						
9,10.	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui dan Memahami proses pengembangan aplikasi komputer termasuk kebutuhan sumber daya dan operasi pelaksanaannya - Mengetahui Langkah umum dalam pengembangan perangkat lunak dasar. 	Pengenalan Prosedur Pengembangan Aplikasi Komputer <ol style="list-style-type: none"> 1. Proses pengembangan dari sisi manajemen dan organisasi 2. Proses pengembangan dari sisi peningkatan teknologi 	<ul style="list-style-type: none"> - Ceramah - Discovery Learning - Diskusi kelompok (Membuat proposal pengembangan Aplikasi Komputer) 	2X2 SKS X50 menit	- Partisipasi mahasiswa	20%	1 :1,7,11,12 2 :1,7,11,12
Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
11,12.	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui dan memahami beberapa aplikasi komputer untuk statistik - Mengetahui pemanfaatan tool statistik pada komputer untuk berbagai keperluan dasar. 	Statistik berbasis Komputer <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar dasar statistik 2. Pengenalan aplikasi untuk statistik 3. Studi kasus penerapan aplikasi untuk statistik 	<ul style="list-style-type: none"> - Ceramah - Discovery Learning - Diskusi Kelompok (Melakukan Analisis dan memecahkan kasus penerapan aplikasi statistik) 	2 X2 SKS X170 menit	- Partisipasi mahasiswa	20%	1 : 2,8,9,13 2 : 2,8,9,13 3 : 2,8,9,13
13,14.	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui dan memahami teknologi jaringan komputer - Mengetahui konsep jaringan mulai dari LAN sampai internet dan beberapa system NOS . 	Konsep Jaringan Komputer <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan Jaringan Komputer 2. Berbagai bentuk/model Jaringan Komputer 3. Protokol-protokol dalam jaringan komputer 4. Peralatandalam membentuk Jaringan Komputer 	<ul style="list-style-type: none"> - Ceramah - Discovery Learning - Tugas terstruktur (Mencari teknologi tentang konsep dan penggunaan jaringan komputer) 	2X2 SKS X170 menit	- Partisipasi mahasiswa	10%	4,10,11
15	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui berbagai aplikasi komputer untuk jaringan komputer. - Memahami implementasi Internet of Things (IoT) 	Industrial Internet of Things <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman Internet of Thing (IoT) 2. Manfaat IoT untuk Bisnis 3. Industri yang menggunakan IoT 	<ul style="list-style-type: none"> - Ceramah - Discovery Learning - Tugas terstruktur (Mencari implementasi dari bentuk IoT dan manfaatnya) 	2 SKS X50 menit	Partisipasi mahasiswa	10%	14,15
16	UAS						

**DESKRIPSI TUGAS (DT) MATA KULIAH APLIKASI KOMPUTER
PROGRAM PASCA SARJANA – MAGISTER MANAJEMEN UNIVERSITAS GUNADARMA**

Mata Kuliah	APLIKASI KOMPUTER	Kode MK	MM – 502	Dosen Pengampu	Dr. Rodiah
Tatap Muka (TM)	TM6-7, TM 9-10 dan TM11-12	Tugas ke	1, 2, dan 3	Metode Tugas	Tugas individu/Tugas kelompok menyusun makalah untuk dipresentasikan

DESKRIPSI TUGAS KE-1, ke-2 dan ke 3

Mata Kuliah	Aplikasi komputer	Kode MK	MM – 502
Tatap Muka	TM 6-7, TM 9-10 dan TM 11-12	Tugas ke	1,2 dan 3 menyusun makalah
Tujuan Tugas	Tujuan tugas adalah agar mahasiswa mampu: <ul style="list-style-type: none"> • Memahami implementasi aplikasi otomasi perkantoran dari berbagai platform • Memahami tahapan dan proses perancangan pengembangan aplikasi/perangkat lunak • Memahami aplikasi komputer untuk statistik 		
Uraian Tugas	Objek : Membuat makalah/rangkuman dari artikel jurnal atau artikel populer di laman, tentang berbagai implementasi otomasi perkantoran dari berbagai platform, tahapan dan proses perancangan pengembangan aplikasi/perangkat lunak, serta aplikasi computer untk statistik		
	Tugas Mahasiswa: membaca, mempelajari, melakukan analisis, membuat rangkuman dari artikel jurnal dengan topik sesuai pilihannya berkaitan dengan teknologi yang telah berkembang saat ini		
	Metode/cara pengerjaan tugas: sesuai arahan yang diberikan dosen pengampu		
	Deskripsi luaran tugas: Hasil akhir adalah makalah yang membahas topik-topik terkini dalam bidang ilmu manajemen		

FORMAT RANCANGAN TUGAS 3

Program Studi : Magister Sistem Informasi
Fakultas : Direktorat Magister Teknologi dan Rekayasa

Pertemuan ke: 11 - 12

C. TUJUAN TUGAS :

Mahasiswa mampu memecahkan Kasus investigasi komputer forensik

B. URAIAN TUGAS :

a. Obyek Garapan

Kasus-kasus penerapan aplikasi komputer untuk statistik

- Carilah referensi kasus berupa jurnal / artikel ilmiah atau artikel how-to di internet tentang penerapan aplikasi komputer dalam statistik
- Rangkumlah referensi tersebut
- Rangkuman dibuat dalam bentuk paper minimal 5 halaman

b. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan :

Paper minimal 10 halaman dengan spasi 1.5 dan font Times New Roman ukuran 12

C. KRITERIA PENILAIAN (20 %)

Kelengkapan isi rangkuman

Kebenaran isi rangkuman

Daya tarik komunikasi/presentas

