



POLITEKNIK NEGERI MEDAN

JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan/Revisi
Proyek Inovasi	MIMPB504	2	5	23 Agustus 2021
	Nama Koordinator Pengembang RPS	Koordinator Bidang Keahlian (Jika Ada)	Ka PRODI	
	 Arif Ridho Lubis., B.IT., M.Sc.IT		 Hikmah Adwin Adam, S.Kom., M.Kom.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah			
	SIKAP DAN TATA NILAI			
	S3 S8 S10 S11 S12	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan. Adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dibidang Teknologi Informasi dan Komunikasi.		
PENGUASAAN PENGETAHUAN				
PP2 PP3 PP4 PP5 PP7 PP8 PP11	Menguasai ilmu manajemen dan teori tata kelola organisasi. Menguasai pengetahuan faktual tentang variasi bisnis proses dan standard operation procedure dalam perusahaan kecil dan menengah. Menguasai pengetahuan faktual tentang capability maturity model untuk proses organisasi dalam menerapkan teknologi informasi dan komunikasi. Mampu mengumpulkan (gathering), menyimpan (storing), dan mengelola (organizing) informasi dengan mempertimbangkan issue keamanan data, kebutuhan informasi, integrity data dan inovasi teknologi informasi dengan mengacu standard ISO 27002 (Keamanan dan control informasi). Menguasai konsep pemodelan basis data untuk kebutuhan sistem informasi yang terkomputerisasi. Menguasai konsep teoritis tentang metode pengujian unit/modul perangkat lunak aplikasi menggunakan pendekatan black-box functional testing. Menguasai prinsip dan issue terkini tentang etika, sosial organisasi, legal dan ekonomi.			

	KETERAMPILAN UMUM	
	KU1	Mampu menunjukkan kinerja yang bermutu dan terukur.
	KU2	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai untuk peningkatan proses organisasi menggunakan
	KU3	Inovasi dan Teknologi Informasi, dengan didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
	KU4	Mampu menyusun laporan proses dan hasil kerja secara akurat dan sah serta mengkomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan.
	KU5	Mampu melakukan inovasi pekerjaan dalam sebuah organisasi.
	KU6	Mampu bekerja dalam kelompok dan bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok serta melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang dibawah tanggung jawabnya.
		Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap anggota kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mengelola pengembangan kompetensi kerja secara mandiri.
	KETERAMPILAN KHUSUS	
	KK1	Mampu menggunakan perangkat lunak komputer mulai dari sistem operasi, bahasa pemrograman sampai dengan program aplikasi pengolahan data;
	KK4	Mampu menganalisa dan merancang transformasi data dibidang bisnis melalui media komputer;
	KK5	Mampu menerapkan dasar akuntansi, ekonomi dan manajemen untuk bisnis digital.
	KK6	Mampu merancang dan membuat aplikasi berbasis web dan mobile.
	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	
	CPMK1	Mampu memahami manajemen proyek inovasi
	CPMK2	Mampu memahami bidang inovasi
	CPMK3	Mampu memberikan solusi dalam sistem dan teknologi informasi
Diskripsi Singkat MK	Mampu memberikan solusi dalam Sistem dan Teknologi Informasi untuk permasalahan yang ada di sekitarnya.	
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejarah Bahasa Pemrograman 2. Sejarah Teknologi Informasi 3. Perkembangan Teknologi Informasi 4. Sejarah Sistem informasi 5. Sejarah Interenet 6. <i>Desktop Programming Language</i> 7. <i>Web Programming Language</i> 8. <i>Mobile Programming Language</i> 9. Trend Sistem Informasi 	
Daftar Referensi	<p>Utama:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Glen Creeber, Royston Martin. 2009. Digital Culture Understanding New Media. Mc Graw Hill. Open University Press 2. Business Technology 2020. CenturyLink Business <p>Pendukung:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Straubhaar, Larose, Davenport. 2012. Media Now: Understanding, Media, Culture and Technology Wadsworth Cengage Learning 	
Media Pembelajaran	Software	Hardware
	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft PowerPoint 	<ul style="list-style-type: none"> • Komputer / laptop terkoneksi data jaringan (<i>internet</i>)

	<ul style="list-style-type: none"> • SIPADI • Zoom • Google Classroom (GC) 	<ul style="list-style-type: none"> • LCD Projector
Nama Dosen Pengampu	Arif Ridho Lubis., B.IT., M.Sc.IT	
Mata kuliah prasyarat (Jika ada)		

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Media & Sumber Belajar]	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	Mahasiswa dapat menceritakan sejarah perkembangan informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Sejarah bahasa • Perkembangan bahasa • Perkembangan cara komunikasi • Perkembangan informasi 	Bentuk : Kuliah Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran Media : Projector/SIPA DI/zoom/GC. Bukuajar	TM : 3x50'	Mahasiswa dapat menjelaskan perkembangan informasi	Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> • Penguasaan materi • Kasus Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau laporan • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan waktu pengumpulan tugas • Kesesuaian perintah • Kualitas jawaban 	7%
2	Mahasiswa dapat menceritakan sejarah perkembangan Teknologi Informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Sejarah Teknologi Komunikasi • Perkembangan Teknologi Informasi K 	Bentuk : Kuliah Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran Media : Projector/SIPA DI/zoom/GC.	TM : 3x50'	Mahasiswa dapat menjelaskan perkembangan Teknologi Informasi	Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> • Penguasaan materi • Kasus Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau laporan • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan waktu pengumpulan tugas • Kesesuaian perintah • Kualitas jawaban 	7%

			Bukuajar					
3	Mahasiswa dapat menceritakan sejarah perkembangan Sistem Informasi	<ul style="list-style-type: none"> Sejarah Sistem Komunikasi Sejarah Sistem Informasi 	Bentuk : Kuliah Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran Media : Projector/SIPA DI/zoom/GC. Bukuajar	TM : 3x50'	Mahasiswa dapat menceritakan sejarah perkembangan Sistem Informasi	Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> Penguasaan materi Kasus Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan atau laporan Presentasi 	Mahasiswa dapat menjelaskan perkembangan Sistem Informasi	7%
4	Mahasiswa dapat menceritakan perkembangan <i>Brainware</i> Sistem Informasi	<ul style="list-style-type: none"> Sejarah pembuat Komputer Sejarah pendiri Sistem Operasi Sejarah pendiri Internet Sejarah pendiri Media Sosial 	Bentuk : Kuliah Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran Media : Projector/SIPA DI/zoom/GC. Bukuajar	TM : 3x50'	Mahasiswa dapat Menjelaskan perkembangan <i>Brainware</i> Sistem Informasi	Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> Penguasaan materi Kasus Kuis Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan atau laporan Presentasi 	Mahasiswa dapat menjelaskan perkembangan <i>Brainware</i> Sistem Informasi	7%
5	Mahasiswa dapat menceritakan perkembangan bahasa pemrograman sebagai pendukung utama Sistem Informasi	<ul style="list-style-type: none"> <i>Desktop Programming Language</i> <i>Web Programming Language</i> <i>Mobile Programming Language</i> 	Bentuk : Kuliah Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran Media : Projector/SIPA DI/zoom/GC. Bukuajar	TM : 3x50'	Mahasiswa dapat menjelaskan perkembangan bahasa pemrograman	Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> Penguasaan materi Kasus Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan atau laporan Presentasi 	Mahasiswa dapat menjelaskan perkembangan bahasa pemrograman	7%
6	Mahasiswa dapat menceritakan trend Sistem dan Teknologi Informasi saat ini	<ul style="list-style-type: none"> Sistem Informasi yang sedang trend sekarang Teknologi Informasi yang sedang trend 	Bentuk : Kuliah Aktivitas di Kelas : Metode :	TM : 3x50'	Mahasiswa dapat menjelaskan trend Sistem dan Teknologi Informasi saat ini	Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> Penguasaan materi Kasus 	Mahasiswa dapat menjelaskan trend Sistem dan Teknologi Informasi saat	7%

		sekarang	Pengajaran Media : Projector/SIPA DI/zoom/GC. Bukuajar			Bentuk Penilaian: • Tulisan atau laporan • Presentasi	ini	
7	Mahasiswa dapat menentukan trend Sistem dan Teknologi Informasi masa depan	<ul style="list-style-type: none"> Analisa kebutuhan dan solusi Sistem Informasi masa depan Analisa kebutuhan dan solusi Teknologi Sistem Informasi masa depan 	Bentuk : Kuliah Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran Media : Projector/SIPA DI/zoom/GC. Bukuajar	TM : 3x50'	Mahasiswa dapat menentukan dan meramalkan perkembangan Sistem dan Teknologi Informasi di masa depan	Kriteria : • Kasus Bentuk Penilaian: • Lembar Tugas Mahasiswa • Quiz online	Mahasiswa dapat menentukan dan meramalkan perkembangan Sistem dan Teknologi Informasi di masa depan	7%
8	Ujian Tengah Semester (UTS)							
9	Mahasiswa dapat menjelaskan dan menentukan trend dan perkembangan Sistem dan Teknologi Informasi di bidang bisnis	<ul style="list-style-type: none"> Analisa kebutuhan dan solusi dari trend Sistem dan Teknologi Informasi di bidang bisnis 	Bentuk : Kuliah Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran Media : Projector/SIPA DI/zoom/GC. Bukuajar	TM : 3x50'	Mahasiswa dapat menjawab solusi kebutuhan dari trend Sistem dan Teknologi Informasi di bidang bisnis	Kriteria : • Ketepatan Penguasaan materi • Kasus Bentuk Penilaian: • Tulisan atau laporan • Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan waktu pengumpulan tugas Kesesuaian perintah Kualitas jawaban 	7%
10	Mahasiswa dapat menjelaskan dan menentukan trend dan perkembangan Sistem dan Teknologi Informasi kesehatan	<ul style="list-style-type: none"> Analisa kebutuhan dan solusi dari trend Sistem dan Teknologi dan informasi 	Bentuk : Kuliah Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran Media : Projector/SIPA DI/zoom/GC. Bukuajar	TM : 3x50'	Mahasiswa dapat menjawab solusi kebutuhan dari trend Sistem dan Teknologi Informasi kesehatan	Kriteria : • Ketepatan Penguasaan materi • Kasus Bentuk Penilaian: • Tulisan atau laporan • Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan waktu pengumpulan tugas Kesesuaian perintah Kualitas jawaban 	7%

11	Mahasiswa dapat menjelaskan dan menentukan trend dan perkembangan Sistem dan Teknologi Informasi di bidang pemerintahan	<ul style="list-style-type: none"> Analisa kebutuhan dan solusi dari trend Sistem dan Teknologi Informasi di bidang pemerintahan 	Bentuk : Kuliah Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran Media : Projector/SIPA DI/zoom/GC. Bukuajar	TM : 3x50'	Mahasiswa dapat menjawab solusi kebutuhan dari trend Sistem dan Teknologi Informasi di bidang pemerintahan	Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan Penguasaan materi Kasus Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan atau laporan Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan waktu pengumpulan tugas Kesesuaian perintah Kualitas jawaban 	7%
12	Mahasiswa dapat menjelaskan dan menentukan trend dan perkembangan Sistem dan Teknologi Informasi di bidang edukasi	<ul style="list-style-type: none"> Analisa kebutuhan dan solusi dari trend Sistem dan Teknologi Informasi di bidang edukasi 	Bentuk : Kuliah Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran Media : Projector/SIPA DI/zoom/GC. Bukuajar	TM : 3x50'	Mahasiswa dapat menjawab solusi kebutuhan dari trend Sistem dan Teknologi Informasi di bidang edukasi	Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan Penguasaan materi Kasus Kuis Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan atau laporan Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan waktu pengumpulan tugas Kesesuaian perintah Kualitas jawaban 	7.5%
13	Mahasiswa dapat menjelaskan dan menentukan trend dan perkembangan Sistem dan Teknologi Informasi di lingkungan masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> Analisa kebutuhan dan solusi dari trend Sistem dan Teknologi Informasi di lingkungan masyarakat 	Bentuk : Kuliah Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran Media : Projector/SIPA DI/zoom/GC. Bukuajar	TM : 3x50'	Mahasiswa dapat menjawab solusi kebutuhan dari trend Sistem dan Teknologi Informasi di lingkungan masyarakat	Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> Penguasaan materi Kasus Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan atau laporan Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan waktu pengumpulan tugas Kesesuaian perintah Kualitas jawaban 	7.5%
14	Mahasiswa dapat membuat inovasi untuk menyelesaikan solusi dari masalah yang	<ul style="list-style-type: none"> Menganalisa permasalahan yang ada di kampus Mendiskusikan solusi yang menjadi masalah dalam 	Bentuk : Kuliah Aktivitas di Kelas : Metode :	TM : 3x50'	Mahasiswa dapat mengusulkan solusi dari masalah yang ada di lingkungan kampus	Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> Penguasaan materi Kasus 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan waktu pengumpulan tugas Kesesuaian perintah 	7.5%

	ada di lingkungan kampus	lingkungan kampus	Pengajaran Media : Projector/SIPA DI/zoom/GC. Bukuajar			Bentuk Penilaian: • Tulisan atau laporan • Presentasi	• Kualitas jawaban	
15	Mahasiswa dapat membuat inovasi untuk menyelesaikan solusi dari masalah yang ada di masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisa permasalahan yang ada di masyarakat • Mendiskusikan solusi yang menjadi masalah dalam masyarakat 	Bentuk : Kuliah Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran Media : Projector/SIPA DI/zoom/GC. Bukuajar	TM : 3x50'	Mahasiswa dapat mengusulkan solusi dari masalah yang ada di masyarakat	Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> • Penguasaan materi • Kasus Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau laporan • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang operasi file • Ketepatan Penguasaan tentang operasi file • Ketepatan menyelesaikan kasus 	7.5%
16	Ujian Akhir Semester (UAS)							

Catatan:

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. Kreteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
6. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.