

KOMPUTER DAN MASYARAKAT (SI1222)

www2.ukdw.ac.id/kuliah/si/komas

TUJUAN INSTRUKSIONAL UMUM

- Melengkapi pemahaman mahasiswa tentang perkembangan teknologi informasi
- Melengkapi ketrampilan teknis mahasiswa dengan pemahaman tentang pengaruh sosial terhadap masyarakat akibat dampak perkembangan teknologi informasi
- Melengkapi pemahaman mahasiswa tentang kejahatan komputer dan undang-undang komunikasi dan teknologi informasi
- Melengkapi pemahaman mahasiswa tentang isu privasi dan kemerdekaan terhadap informasi
- Melengkapi pemahaman mahasiswa tentang etika dan tanggung jawab profesional di bidang teknologi informasi

DESKRIPSI MATA KULIAH

- Komputer dan masyarakat merupakan matakuliah yang memberikan pemahaman kepada mahasiswa agar mampu **menyeimbangkan ketrampilan teknis yang dimiliki dengan isu-isu sosial** disekitar pemanfaatan teknologi informasi.
- Memperluas wawasan mahasiswa sehingga mereka bukan saja memiliki pengetahuan yang cukup tentang teknologi informasi itu sendiri tetapi juga mampu **mahami pengaruh positif dan negatif** dari pemanfaatannya sehingga dapat mengambil suatu **keputusan etis** yang dapat **dipertanggungjawabkan**.

JADWAL DAN AKTIVITAS

Mg ke	TOPIK BAHASAN	SUB TOPIK BAHASAN
1	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Perkenalan• Penjelasan silabus dan kontrak belajar• Membuat kesepakatan untuk proses belajar mengajar
2	Komputer ada dimana-mana	<ul style="list-style-type: none">• Berbagai aplikasi komputer dalam kehidupan masyarakat• Isyu dan interaksi sosial
3	Mengenal Sejarah Komputer & Internet	<ul style="list-style-type: none">• Perkembangan perangkat keras komputer• Perkembangan Internet• Penjelasan tugas individu
4	Pemanfaatan Komputer dalam Dunia Usaha, Pendidikan dan Pemerintahan	<ul style="list-style-type: none">• Perkembangan pengolahan Data• Peranan Sistem Informasi Manajemen dalam dunia bisnis, pendidikan dan pemerintahan• Komputer dan pendidikan• Komputer dan pemerintahan• Isyu organisasi dan sosial• Penjelasan tugas kelompok

JADWAL DAN AKTIVITAS

Mg ke	TOPIK BAHASAN	SUB TOPIK BAHASAN
5	Masyarakat Informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian masyarakat Informasi • Pengaruhnya terhadap masyarakat tradisional • Mengenal arti privasi dan informasi diri • Pemanfaatan data pribadi/kelompok • Pengaruh buruk TI dalam komunitas
6	TEST TENGAH SEMESTER (Pengumpulan Tugas Individu)	
7	Profesi di bidang teknologi Informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian pekerjaan, profesi dan profesional • Meningkatkan profesionalisme pekerja Teknologi Informasi • Organisasi dan kode etik profesi
8	Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI)	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami konsep dan tujuan HAKI • Aturan-aturan hukum yang menunjang • Usaha-usaha yang menentang dan permasalahan HAKI • Perangkat lunak bebas dan lisensi
9	E-Business & E-Commerce	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal E-business & E-Commerce • Identifikasi masalah & tantangan • Prinsip-2 etika dalam e-commerce • Model hukum dan E-Business

JADWAL DAN AKTIVITAS

Mg ke	TOPIK BAHASAN	SUB TOPIK BAHASAN
10	Cyber Ethics	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian umum etika • Tinjauan khusus etika di dunia internet • Pemanfaatan netiket
11	Kejahatan komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Definisi kejahatan komputer • Jenis kejahatan komputer • Regulasi terhadap kejahatan komputer
12	Review	Mereview semua materi yang sudah disampaikan untuk melihat sejauh mana pemahaman dan pengetahuan yang dimiliki oleh mahasiswa
13	TEST AKHIR SEMESTER (pengumpulan Tugas kelompok)	

PENILAIAN

- **Komponen Nilai :**

- Tugas Individu : 15 %
- Tugas Kelompok : 25 %
- TTS : 25 %
- TAS : 35 %
- Jumlah : 100 %**

- **Standar Nilai :**

RANGE NILAI	GRADE	BOBOT
85,0-100	A	4,0
80,0-84,9	A-	3,7
75,0-79,9	B+	3,3
70,0-74,9	B	3,0
65,0-69,9	B-	2,7
60,0-64,9	C+	2,3
55,0-59,9	C	2,0
45,0-54,9	D	1,0
< 44,9	E	0,0

DAFTAR PUSTAKA

- Preston, John & Sally, (2007), *Komputer Dan Masyarakat*; Andi Offset, Yogyakarta, Indonesia
- Wahyono, Teguh, (2006); *Etika Komputer*; Andi Offset, Yogyakarta, Indonesia
- Rosenberg, Richard S.(1997); *The Social Impact Of Computer (Second Edition)*; Academic Press, San Diego, USA
- Budiardjo, Bagio, (1982); *Komputer Dan Masyarakat*; PT Elex Media Komputindo, Jakarta, Indonesia

TATATERTIB PERKULIAHAN

- Mahasiswa diwajibkan menggunakan pakaian yang sopan dan pantas pada waktu mengikuti perkuliahan di kelas.
- Mahasiswa tidak diperkenankan memakai sandal baik pada waktu mengikuti perkuliahan maupun pada waktu menghadap dosen untuk bimbingan dan konsultasi akademik.
- Pada waktu perkuliahan semua Handphone harus dalam keadaan mati.
- Keterlambatan masuk di kelas hanya diijinkan maksimal 15 menit dari waktu terjadwal.
- Tidak diperkenankan melakukan keributan di kelas dalam bentuk apapun selama perkuliahan berlangsung.

TATATERTIB PERKULIAHAN

- Dosen berhak mengeluarkan mahasiswa bilamana dipandang perlu karena melanggar ketertiban di atas.
- Mahasiswa wajib hadir minimal 75 % dari tatap muka, apabila kurang dari 75% tidak diijinkan mengikuti TAS.
- Tidak ada ujian susulan, baik untuk TTS maupun TAS.
- Protes nilai dilayani paling lama sampai dengan TTS semester gasal 2007/2008
- Dosen terlambat lebih dari 15 menit kelas dianggap kosong, kecuali dengan pemberitahuan sebelumnya.

