



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GENAP 2017/2018
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS ESA UNGGUL

Mata kuliah	: Sistem Informasi Manajemen	Kode MK	: CSS120
Mata kuliah prasyarat	: -	Bobot MK	: 3 SKS
Dosen Pengampu	: Dra. Sri Kliwati, M.Kom	Kode Dosen	: 5799
Alokasi Waktu	: Tatap muka 14x150 menit, tidak ada praktikum		
Deskripsi Ringkas	: Matakuliah ini membahas tentang sistem informasi pada umumnya dan sistem informasi manajemen serta pentingnya sistem informasi manajemen untuk menunjang pengambilan keputusan bagi manajer.		
Capaian Pembelajaran	: 1. Mahasiswa mampu memahami hakekat Sistem Informasi dan Sistem Informasi Manajemen. 2. Mahasiswa mampu menerapkannya dalam dunia nyata atau perusahaan.		
Buku Acuan	: 1. Introduction to Information Systems, James A.O'Brien. 2. Management Information Systems, 9 th ed. James A. O'Brien and George Marakas. 3. Discovering Computers, Shelly, Gary B.		

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
1	Mahasiswa mampu memahami, bahwa pengetahuan tentang sistem informasi penting bagi profesional bisnis.	Dasar-dasar Sistem Informasi dalam Bisnis	1. Metoda: <i>contextual instruction</i> 2. Media: kelas. Komputer, LCD, <i>whiteboard</i> , <i>web</i>	1. Buku 1, Bab 1	Bisa menjelaskan pengertian dari Sistem Informasi dan peran Sistem Informasi dalam perusahaan dengan baik dan benar.
2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi strategi dasar	Bersaing dengan Teknologi Informasi	1. Metoda: <i>contextual instruction</i>	1. Buku 1, Bab 2	Bisa menjelaskan strategi-strategi dasar dalam persaingan dan

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
	persaingan dan dapat menjelaskan bagaimana menggunakan Teknologi Informasi untuk melawan kekuatan persaingan yang dihadapi perusahaan		2. Media: kelas. Komputer, LCD, <i>whiteboard</i> , <i>web</i>		bisa menjelaskan peran Teknologi Informasi dan Sistem Informasi untuk melawan kekuatan persaingan yang dihadapi perusahaan dengan baik dan benar
3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi sistem komputer dan perangkat yang akan direkomendasikan bagi perusahaan, dan mampu menjelaskan alasan pemilihannya.	Perangkat Keras Komputer	1. Metoda: <i>contextual instruction</i> 2. Media: kelas. Komputer, LCD, <i>whiteboard</i> , <i>web</i>	1. Buku 1, Bab 3	Bisa mengidentifikasi sistem komputer dengan benar, dan dapat merekomendasikan perangkat keras yang akan digunakan oleh perusahaan lengkap dengan alasan pemilihannya
4	Mahasiswa mampu menjelaskan tujuan beberapa paket software terkenal untuk produktivitas end user dan kolaborasi	Perangkat Lunak Komputer	1. Metoda: <i>contextual instruction</i> 2. Media: kelas. Komputer, LCD, <i>whiteboard</i> , <i>web</i> , loose leaf dan lembar tugas	1. Buku 1, Bab 4	Mampu menjelaskan paket-paket software terkenal untuk produktivitas maupun kolaborasi end user
5	Mahasiswa mampu menjelaskan	Pengelolaan Sumberdaya Data	1. Metoda: <i>contextual</i>	1. Buku 1, Bab 5	Mampu menjelaskan pentingnya

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
	pentingnya menerapkan proses pengelolaan sumberdaya data dan teknologi didalam sebuah perusahaan.		<i>instruction</i> 2. Media: kelas. Komputer, LCD, <i>whiteboard</i> , <i>web</i> , <i>loose leaf</i> , lembar tugas		pengelolaan sumber daya data
6	Mahasiswa mampu mengidentifikasi beberapa pengembangan utama dan tren dalam industri, teknologi, dan aplikasi bisnis dari telekomunikasi dan teknologi internet.	Telekomunikasi dan Jaringan	1. Metoda: <i>contextual instruction</i> 2. Media: kelas. Komputer, LCD, <i>whiteboard</i> , <i>web</i>	3. Buku 1, Bab 6	Mampu menjelaskan dengan baik tren telekomunikasi, jaringan komputer, dan teknologi internet di dalam industri dan aplikasi bisnis
7	Mahasiswa mampu mengidentifikasi masing-masing lintas-fungsional sistem e-bisnis dan memberikan contoh-contoh bagaimana mereka dapat memberikan nilai bisnis yang signifikan untuk perusahaan, pelanggan dan partner bisnisnya.	Sistem E-Bisnis	1. Metoda: <i>contextual instruction</i> 2. Media: kelas. Komputer, LCD, <i>whiteboard</i> , <i>web</i> , <i>loose leaf</i> , lembar tugas	1. Buku 1, Bab 7	Mahasiswa mampu mengidentifikasi masing-masing lintas-fungsional sistem e-bisnis dan memberikan contoh-contoh bagaimana mereka dapat memberikan nilai bisnis yang signifikan untuk perusahaan, pelanggan dan partner bisnisnya.

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
8	Mahasiswa mampu mengidentifikasi kategori utama dan tren dari aplikasi e-Commerce.	Sistem E-Commerce	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda: <i>contextual instruction</i> 2. Media: kelas. Komputer, LCD, <i>whiteboard</i>, <i>web</i> 	1. Buku 2, Bab 9	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang kategori utama dan tren dari aplikasi e-Commerce.
9	Mahasiswa mampu mengidentifikasi perubahan yang terjadi dalam bentuk dan penggunaan sistem pendukung keputusan dalam perusahaan.	Sistem Pendukung Keputusan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda: <i>contextual instruction</i> 2. Media: kelas. Komputer, LCD, <i>whiteboard</i>, <i>web</i> 	1. Buku 2, Bab 10	Mahasiswa mampu mengidentifikasi perubahan yang terjadi dalam bentuk dan penggunaan sistem pendukung keputusan dalam perusahaan.
10	Mahasiswa mampu memahami dan mendiskusikan peran perencanaan dan model bisnis dalam pengembangan strategi, arsitektur, dan aplikasi bisnis/TI.	Pengembangan Strategi Bisnis/TI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda: <i>contextual instruction</i> 2. Media: kelas. Komputer, LCD, <i>whiteboard</i>, <i>web</i> 	1. Buku 2, Bab 11	Mahasiswa mampu memahami dan mendiskusikan peran perencanaan dan model bisnis dalam pengembangan strategi, arsitektur, dan aplikasi bisnis/TI.
11	Mahasiswa mampu menggunakan proses pengembangan sistem dan model komponen	Pengembangan Solusi Bisnis/TI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda: <i>contextual instruction</i> 2. Media: kelas. 	1. Buku 2, Bab 12	Mahasiswa mampu menggunakan proses pengembangan sistem dan model komponen

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
	Sistem Informasi sebagai kerangka pemecahan masalah bisnis sederhana.		Komputer, LCD, <i>whiteboard</i> , <i>web</i> , loose leaf, lembar tugas		Sistem Informasi sebagai kerangka pemecahan masalah bisnis sederhana.
12	Mahasiswa mampu mengidentifikasi isu-isu etika dan keamanan kaitannya dengan penggunaan Teknologi Informasi dalam bisnis, yang mempengaruhi: kerja, individualitas, kondisi kerja, privasi, kejahatan, kesehatan, dan solusi untuk masalah sosial.	Tantangan Keamanan dan Etika	<ol style="list-style-type: none"> Metoda: <i>contextual instruction</i> Media: kelas. Komputer, LCD, <i>whiteboard</i>, <i>web</i> 	1. Buku 2, Bab 13	Mahasiswa mampu mengidentifikasi isu-isu etika dan keamanan kaitannya dengan penggunaan Teknologi Informasi dalam bisnis, yang mempengaruhi: kerja, individualitas, kondisi kerja, privasi, kejahatan, kesehatan, dan solusi untuk masalah sosial.
13	Mahasiswa mampu mengidentifikasi bermacam-macam tantangan budaya, politik, dan geo-ekonomi yang dihadapi manajer dalam pengelolaan Teknologi Informasi global.	Perusahaan dan Pengelolaan Teknologi Informasi Global	<ol style="list-style-type: none"> Metoda: <i>contextual instruction</i> Media: kelas. Komputer, LCD, <i>whiteboard</i>, <i>web</i> 	1. Buku 2, Bab 14	Mahasiswa mampu mengidentifikasi bermacam-macam tantangan budaya, politik, dan geo-ekonomi yang dihadapi manajer dalam pengelolaan Teknologi Informasi global dengan baik dan benar.

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
14	Mahasiswa mampu memilih dunia kerja bidang Teknologi Informasi sebagai patokan karir mereka di masa depan.	Komputer karir dan sertifikasi Review	1. Metoda: <i>small group discussion</i> 2. Media: kelas. Komputer, LCD, <i>whiteboard</i> , <i>web</i> , <i>loose leaf</i> , lembar tugas	1. Buku 3, Bab 15	Mampu memilih dunia kerja yang diminati, dan mampu menjelaskan bidang kerja tersebut serta prasyarat yang dibutuhkan.

**Mengetahui,
Ketua Program Studi,**

Indriani Noor Hapsari, ST, MT

Jakarta,

Dosen Pengampu,

Dra. Sri Kliwati, M. Kom.

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	Post test	Tes tulis	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian dari Sistem Informasi dan peran Sistem Informasi dalam perusahaan dengan baik dan benar.	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian dari Sistem Informasi dan peran Sistem Informasi dalam perusahaan.	Mahasiswa bisa menguraikan pengertian dari Sistem Informasi dan peran Sistem Informasi dalam perusahaan.	Mahasiswa bisa menguraikan pengertian Sistem Informasi.	Mahasiswa tidak bisa menguraikan pengertian dari Sistem Informasi dan peran Sistem Informasi dalam perusahaan.	10%
2	Post test	Tes tulis	Mahasiswa mampu menjelaskan strategi-strategi dasar dalam persaingan dan bisa menjelaskan peran Teknologi Informasi dan Sistem Informasi untuk melawan kekuatan persaingan yang dihadapi perusahaan dengan baik dan benar	Mahasiswa mampu menjelaskan strategi-strategi dasar dalam persaingan dan peran Teknologi Informasi dan Sistem Informasi untuk melawan kekuatan persaingan yang dihadapi perusahaan.	Mahasiswa bisa menyebutkan strategi-strategi dasar dalam persaingan.	Mahasiswa bisa menyebutkan sebagian strategi-strategi dasar dalam persaingan.	Mahasiswa tidak mampu menjelaskan strategi-strategi dasar dalam persaingan dan tidak mampu menjelaskan peran Teknologi Informasi dan Sistem Informasi untuk melawan kekuatan persaingan yang dihadapi perusahaan.	5%
3	Post test	Tes tulis	Mahasiswa mampu mengidentifikasi	Mahasiswa mampu	Mahasiswa mampu	Mahasiswa bisa	Mahasiswa tidak mampu	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
			sistem komputer dengan benar, dan dapat merekomendasikan perangkat keras yang akan digunakan oleh perusahaan lengkap dengan alasan pemilihannya	mengidentifikasi sistem komputer dengan benar, dan dapat merekomendasikan perangkat keras yang akan digunakan oleh perusahaan.	mengidentifikasi sistem komputer dengan benar.	mengidentifikasi sistem komputer.	mengidentifikasi sistem komputer dengan benar, dan tidak dapat merekomendasikan perangkat keras yang akan digunakan oleh perusahaan.	
4	Post test	Tes tulis	Mahasiswa mampu menjelaskan paket-paket software terkenal untuk produktivitas maupun kolaborasi end user dengan baik dan benar	Mahasiswa bisa menjelaskan paket-paket software terkenal untuk produktivitas maupun kolaborasi end user	Mahasiswa bisa menjelaskan sebagian dari paket-paket software terkenal untuk produktivitas maupun kolaborasi end user	Mahasiswa belum bisa menyebutkan paket-paket software terkenal untuk produktivitas maupun kolaborasi end user	Mahasiswa tidak menyebutkan paket-paket software baik untuk produktivitas maupun kolaborasi end user	5%
5	Post test	Tes tulis	Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya pengelolaan sumberdaya data dengan baik dan benar	Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya pengelolaan sumberdaya data.	Mahasiswa bisa menguraikan pentingnya pengelolaan sumberdaya data.	Mahasiswa bisa mengenali sumberdaya data.	Mahasiswa tidak mampu menjelaskan pentingnya pengelolaan sumberdaya data.	5%
6	Post test	Tes tulis	Mampu menjelaskan dengan baik tren	Mampu menjelaskan	Mampu menjelaskan	Mahasiswa bisa	Mahasiswa tidak mampu	10%

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
			telekomunikasi, jaringan komputer, dan teknologi internet di dalam industri dan aplikasi bisnis	tentang telekomunikasi, jaringan komputer, dan teknologi internet dengan baik	tentang telekomunikasi dengan baik	menjelaskan tentang telekomunikasi	menjelaskan tentang telekomunikasi, jaringan komputer, dan teknologi internet di dalam industri dan aplikasi bisnis	
7	Post test	Tes tulis	Mahasiswa mampu mengidentifikasi masing-masing lintas-fungsional sistem e-bisnis dan memberikan contoh-contoh bagaimana mereka dapat memberikan nilai bisnis yang signifikan untuk perusahaan, pelanggan dan partner bisnisnya dengan baik dan benar.	Mahasiswa mampu mengidentifikasi masing-masing lintas-fungsional sistem e-bisnis dan memberikan contoh-contoh bagaimana mereka dapat memberikan nilai bisnis yang signifikan untuk perusahaan, pelanggan dan partner bisnisnya.	Mahasiswa bisa mengidentifikasi masing-masing lintas-fungsional sistem e-bisnis.	Mahasiswa bisa mengidentifikasi sebagian lintas-fungsional sistem e-bisnis.	Mahasiswa tidak mampu mengidentifikasi masing-masing lintas-fungsional sistem e-bisnis dan tidak dapat memberikan contoh-contoh bagaimana mereka dapat memberikan nilai bisnis yang signifikan untuk perusahaan, pelanggan dan partner bisnisnya.	5%
8	Post test	Tes tulis	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang kategori utama dan	Mahasiswa mampu menjelaskan	Mahasiswa bisa menyebutkan	Mahasiswa bisa menguraikan	Mahasiswa tidak bisa menguraikan tentang	10%

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
			tren dari aplikasi e-Commerce dengan baik dan benar	tentang kategori utama dan tren dari aplikasi e-Commerce.	kategori utama dari e-Commerce.	tentang pengertian e-Commerce.	pengertian e-Commerce.	
9	Post test	Tes tulis	Mahasiswa mampu mengidentifikasi perubahan yang terjadi dalam bentuk dan penggunaan sistem pendukung keputusan dalam perusahaan dengan baik dan benar.	Mahasiswa mampu mengidentifikasi perubahan yang terjadi dalam bentuk dan penggunaan sistem pendukung keputusan dalam perusahaan.	Mahasiswa bisa mengidentifikasi penggunaan sistem pendukung keputusan dalam perusahaan.	Mahasiswa bisa mengenali penggunaan sistem pendukung keputusan dalam perusahaan.	Mahasiswa tidak bisa mengidentifikasi penggunaan sistem pendukung keputusan dalam perusahaan.	5%
10	Post test	Tes tulis	Mahasiswa mampu memahami dan mendiskusikan peran perencanaan dan model bisnis dalam pengembangan strategi, arsitektur, dan aplikasi bisnsTI dengan baik dan benar.	Mahasiswa mampu memahami peran perencanaan dan model bisnis dalam pengembangan strategi, arsitektur, dan aplikasi bisnsTI.	Mahasiswa mampu menjelaskan peran perencanaan dan model bisnis dalam pengembangan strategi, arsitektur, dan aplikasi bisnsTI.	Mahasiswa mampu menguraikan peran perencanaan dan model bisnis dalam pengembangan strategi, arsitektur, dan aplikasi bisnsTI.	Mahasiswa tidak bisa menjelaskan peran perencanaan dan model bisnis dalam pengembangan strategi, arsitektur, dan aplikasi bisnsTI.	5%
11	Post test	Tes	Mahasiswa mampu	Mahasiswa	Mahasiswa	Mahasiswa	Mahasiswa tidak	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
		tulis	menggunakan proses pengembangan sistem dan model komponen Sistem Informasi sebagai kerangka pemecahan masalah bisnis sederhana dengan baik dan benar.	mampu menggunakan proses pengembangan sistem dan model komponen Sistem Informasi sebagai kerangka pemecahan masalah bisnis sederhana.	bisa menguraikan tentang proses pengembangan sistem dan model komponen Sistem Informasi sebagai kerangka pemecahan masalah bisnis.	bisa memahami proses pengembangan sistem dan model komponen Sistem Informasi sebagai kerangka pemecahan masalah bisnis.	mampu memahami proses pengembangan sistem dan model komponen Sistem Informasi sebagai kerangka pemecahan masalah bisnis.	
12	Post test	Tes tulis	Mahasiswa mampu mengidentifikasi isu-isu etika dan keamanan kaitannya dengan penggunaan Teknologi Informasi dalam bisnis, yang mempengaruhi kerja, individualitas, kondisi kerja, privasi, kejahatan, kesehatan, dan solusi untuk masalah social dengan baik dan benar.	Mahasiswa mampu mengidentifikasi isu-isu etika dan keamanan kaitannya dengan penggunaan Teknologi Informasi dalam bisnis, yang mempengaruhi kerja, individualitas, kondisi kerja, privasi, kejahatan, kesehatan, dan	Mahasiswa bisa mengidentifikasi isu-isu etika dan keamanan kaitannya dengan penggunaan Teknologi Informasi dalam bisnis.	Mahasiswa bisa menyebutkan tentang isu-isu etika dan keamanan kaitannya dengan penggunaan Teknologi Informasi dalam bisnis.	Mahasiswa tidak bisa mengidentifikasi isu-isu etika dan keamanan kaitannya dengan penggunaan Teknologi Informasi dalam bisnis, yang mempengaruhi kerja, individualitas, kondisi kerja, privasi, kejahatan, kesehatan, dan solusi untuk	10%

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
				solusi untuk masalah sosial.			masalah sosial.	
13	Post test	Tes tulis	Mahasiswa mampu mengidentifikasi bermacam-macam tantangan budaya, politik, dan geo-ekonomi yang dihadapi manajer dalam pengelolaan Teknologi Informasi global dengan baik dan benar.	Mahasiswa mampu mengidentifikasi bermacam-macam tantangan budaya, politik, dan geo-ekonomi yang dihadapi manajer dalam pengelolaan Teknologi Informasi global.	Mahasiswa mampu mengetahui bermacam-macam tantangan yang dihadapi manajer dalam pengelolaan Teknologi Informasi global.	Mahasiswa bisa mengetahui tantangan yang dihadapi manajer dalam pengelolaan Teknologi Informasi global.	Mahasiswa tidak mampu mengidentifikasi bermacam-macam tantangan budaya, politik, dan geo-ekonomi yang dihadapi manajer dalam pengelolaan Teknologi Informasi global.	5%
14	Post test	Tes tulis	Mahasiswa mampu memilih dunia kerja yang diminati, dan mampu menjelaskan bidang kerja tersebut serta prasyarat yang dibutuhkan. Mahasiswa bisa menjelaskan pentingnya sertifikasi dengan	Mahasiswa mampu memilih dunia kerja yang diminati, dan mampu menjelaskan bidang kerja tersebut serta prasyarat yang dibutuhkan.	Mahasiswa bisa menjelaskan pentingnya sertifikasi.	Mahasiswa bisa memilih bidang kerja yang diinginkan.	Mahasiswa tidak bisa menjelaskan bidang kerja yang diinginkan.	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
			baik dan benar					

Komponen penilaian:

1. Kehadiran : 10 %
2. Tugas : 20 %
3. UTS : 30 %
4. UAS : 40 %

**Mengetahui,
Ketua Program Studi,**

Indriani Noor Hapsari, ST, MT

Jakarta,

Dosen Pengampu,

Dra. Sri Kliwati, M. Kom.