

SILABUS

SILABUS

Fakultas/PT : Fakultas Ilmu Pendidikan
Program Studi/Jurusan : Teknologi Pendidikan / Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Mata Kuliah : Aplikasi Komputer
Kode Mata Kuliah : PTP307
SKS : 3 SKS
Semester : (Lima)
Dosen : Ariyawan Agung Nugroho

Deskripsi :

Matakuliah ini memberikan bekal pengetahuan kepada mahasiswa tentang komponen perangkat keras computer, meliputi jenis dan fungsi masing masing perangkat keras dan perkembangan perangkat lunak dan jenis jenisnya, serta beberapa keterampilan penggunaan beberapa perangkat lunak, baik itu dari jenis aplikasi sampai dengan pengenalan terhadap bahasa pemrograman tingkat tinggi dan implementasinya.

Kompetensi :

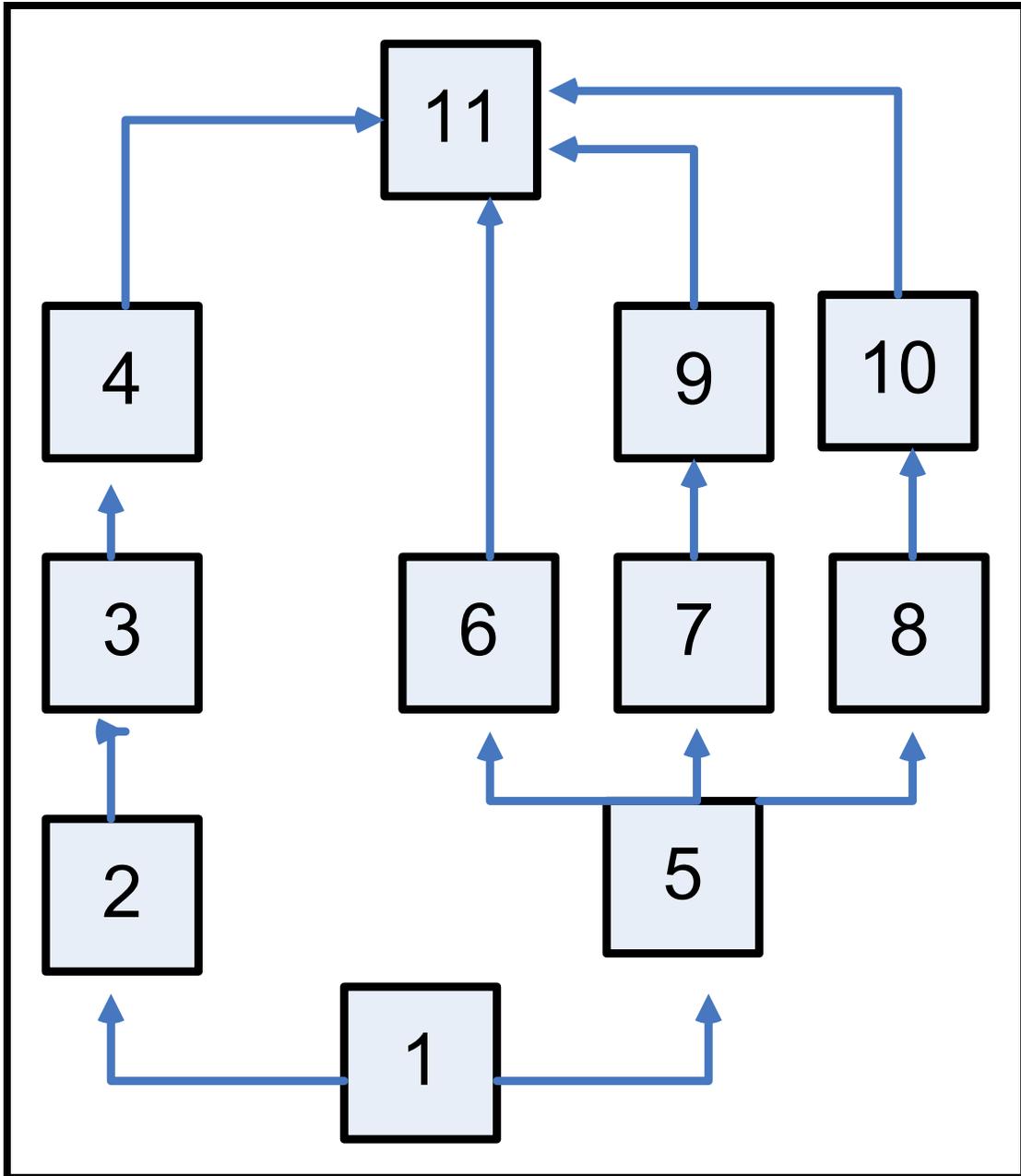
Mengembangkan pengetahuan mahasiswa tentang perkembangan dan guna komputer, sehingga nantinya dapat mengembangkan system pembelajaran berbasis komputer.

KOMPETENSI DASAR

No.	Kompetensi Dasar
1.	Memahami gambaran umum tentang komputer
2.	Mengerti sejarah perkembangan komputer
3.	Mengerti perangkat keras computer
4.	Mengerti jenis dan fungsi masing masing perangkat keras komputer
5.	Memahami dasar perangkat lunak komputer
6.	Memahami perangkat lunak system operasi
7.	Memahami perangkat lunak bahasa
8.	Memahami perangkat lunak aplikasi
9.	Mengerti pemrograman berbasis obyek
10.	Mengerti aplikasi desain dan aplikasi perkantoran
11.	Mengembangkan pembelajaran berbasis komputer

ANALISIS INSTRUKSIONAL

Skema hubungan antar kompetensi dasar



SUMBER BACAAN

1. E. Wainright Martin, Carol V. Brown, Daniel W. DeHayes, Jeffery A. Hoffer, William C. Perkins (2005), *Managing Information Technology*. New Jersey : Pearson Prentice Hall,
2. James A. O'Brien. *Introduction to Information System*. Los Angeles : McGraw-Hill.
3. Prof. Dr. Jogiyanto H.M, M.B.A., Akt.(1988) *Pengenalan Komputer* . Yogyakarta : Penerbit ANDI Yogyakarta.
4. Microsoft corp.(2000), *Microsoft Office XP, User's Guide*, Taiwan :Phoenix technologies limited.
5. Antony Pranata (2000) , *Pemrograman Borland Delphi* , ANDI offset Yogyakarta.
6. Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer (2001), *Menjadi Desainer Professional dengan CorelDRAW 10*, Jakarta : Penerbit Salemba Infotek.
7. Youngjin (2005), *Photoshop CS ACCELERATED*, *young.jin.com*
8. www.IlmuKomputer.com

PENILAIAN

No.	Jenis Tagihan	Bobot (%)
1.	Partisipasi dalam kegiatan perkuliahan	5 %
2.	Presentasi dan diskusi	10 %
3.	Praktek	20 %
4.	Tugas tugas	20 %
5.	Ujian Tengah Semester (UTS)	
6.	Ujian Akhir Semester (UAS)	30 %
Jumlah		

KEGIATAN PERKULIAHAN

Tatap Muka ke	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Pengalaman Belajar	Penilaian		Sumber Bahan (TextBook/ Referensi)
					Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	
1.	Memahami gambaran umum tentang komputer	90% mahasiswa dapat menjelaskan gambaran umum tentang komputer.	<ul style="list-style-type: none"> • Definisi Komputer • Siklus Pengolahan Data • Sistem Komputer • Kemampuan Komputer 	Kuliah Diskusi	• Kuis		(1,2,3)
2.	Mengerti sejarah perkembangan komputer	80% mahasiswa dapat menjelaskan perkembangan komputer dan sejarah komputer.	<ul style="list-style-type: none"> • Sejarah perkembangan komputer • Generasi komputer • Tipe tipe computer 	Kuliah Diskusi	• Tugas		(1,2,3)
3.	Mengerti perangkat keras komputer	75% mahasiswa dapat menjelaskan apa itu perangkat keras komputer.	<ul style="list-style-type: none"> • Devinisi perangkat keras komputer • Kegunaan komputer dalam kehidupan manusia • Jenis jenis perangkat keras 	Kuliah Diskusi Praktek	• Kuis		(1,2,3)

4. 5.	Mengerti jenis dan fungsi masing masing perangkat keras komputer	75% mahasiswa dapat mengidentifikasi jenis perangkat keras, kemudian menyebutkan fungsi dari masing masing perangkat keras tersebut.	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis perangkat keras komputer • Penggolongan perangkat keras komputer • Nama perangkat keras komputer • Fungsi masing masing perangkat keras computer 	Kuliah Diskusi Praktek	• Kuis		(1,2,3)
6.	Memahami dasar perangkat lunak komputer	75% mahasiswa dapat menjelaskan tentang apa itu perangkat lunak dan menjelaskan kategori perangkat lunak tersebut.	<ul style="list-style-type: none"> • Perkembangan perangkat lunak • Klasifikasi perangkat lunak • Karakteristik perangkat lunak • Perkembangan system operasi 	Kuliah Diskusi	• Tugas		(1,2,3)
7.	Ujian Tengah Semester				Ujian Tengah Semester		
8.	Memahami perangkat lunak system operasi	75% mahasiswa dapat menjelaskan tentang perangkat lunak system operasi.	<ul style="list-style-type: none"> • Perkembangan perangkat lunak system operasi • Klasifikasi perangkat lunak system operasi • Karakteristik perangkat lunak 	Kuliah Diskusi	• Kuis		(1,2,3)

			<p>system operasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keuntungan dan kerugian dari beberapa system operasi 				
9.	Memahami perangkat lunak aplikasi	75% dapat menjelaskan tentang perangkat lunak aplikasi.	<ul style="list-style-type: none"> • Perkembangan perangkat lunak aplikasi • Klasifikasi perangkat lunak aplikasi • Karakteristik perangkat lunak aplikasi • Keuntungan dan kerugian dari beberapa aplikasi 	Kuliah Diskusi	• Kuis		(1,2,3,8)
10. 11.	Mengerti aplikasi desain dan aplikasi perkantoran	75% mahasiswa dapat menjelaskan apa kegunaan dari aplikasi desain dan aplikasi perkantoran serta dapat menggunakannya dalam praktek.	<ul style="list-style-type: none"> • Klasifikasi perangkat lunak aplikasi perkantoran • Karakteristik aplikasi perangkat lunak perkantoran • Macam macam aplikasi perangkat lunak perkantoran dan kegunaannya 	Kuliah Praktek	<ul style="list-style-type: none"> • Kuis • Hasil Praktek 		(4,6,7,8)

			<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Word • Microsoft Excel • Microsoft Power Point • Microsoft Front Page • Kasifikasi perangkat lunak desain • Karakteristik perangkat lunak desain • Adobe Photoshop • Corel Draw 				
12.	Mengerti pemrograman berbasis obyek	60% mahasiswa dapat menjelaskan tentang konsep pemrograman berbasis obyek. Sebagai dasar untuk melangkah ke pemrograman	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep pemrograman berbasis obyek • Analisa pemrograman berbasis obyek 	Kuliah Diskusi	• Tugas		(5,8)
13. 14.	Memahami perangkat lunak bahasa	60% mahasiswa dapat menjelaskan devinisi dan kegunaan perangkat lunak bahasa, serta mahasiswa dapat	<ul style="list-style-type: none"> • Dasar bahasa pemrograman • Pemrograman dasar • Desain form • Pengkodean 	Kuliah Praktek	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas • Hasil Praktek 		(5,8)

		menerapkannya dalam praktek pemrograman.					
15.	Mengembangkan pembelajaran berbasis komputer	70% mahasiswa dapat membuat sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis komputer.	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan media pembelajaran berbasis komputer. 	Praktek	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas • Hasil Praktek 		(1,2,3,4,5,6,7,8)
16.	Ujian Akhir Semester				Ujian Akhir Semester		

Yogyakarta, November 2006
Dosen Pengampu

Ariyawan Agung Nugroho
NIP. 132 391 835