



**GARIS-GARIS BESAR PROGRAM PENGAJARAN
SATUAN ACARA PERKULIAHAN
KONTRAK KULIAH**

**SOSIOTEKNOLOGI INFORMASI
(PAC 152)**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
JURUSAN MATEMATIK FAKULTAS MIPA
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

GARIS-GARIS BESAR PROGRAM PENGAJARAN

Mata Kuliah : Socioteknologi Informasi

SKS : 3

Kode : PAC 152

Diskripsi Singkat :

Mata kuliah ini membahas isu-isu yang berkaitan dengan masalah sosial, etika dan profesi. Juga akan dibahas hukum komputer yang mencakup: hak atas karya intelektual, hak cipta, pembajakan, masalah privacy, transaksi elektronik, digital signature, watermarking, hukum Internet. Diperkenalkan juga konsep hukum di Indonesia yang mencakup: Undang undang Hak Cipta. Serta aplikasi komputer diberbagai bidang seperti pendidikan, pemerintahan, industri, perbankan, kesehatan.

Tujuan Instruksional Umum :

Setelah selesai mengikuti Mata Kuliah ini mahasiswa mendapatkan bekal sebelum terjun ke masyarakat dalam menghadapi aspek sosial dan profesional dalam bidang teknologi informasi.

No	Tujuan Instruksional Khusus	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Waktu	Pustaka
1.	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep Sosio Teknologi Informasi.	Konsep dasar SosioTeknologi Informasi	- Konsep Socioteknologi, Aspek dan penerapan - Isu-isu pokok etika komputer	1 x 3 x 50"	[2], [3]
2.	Mahasiswa dapat menjelaskan pengaruh teknologi terhadap dinamika sosial	Teknologi Informasi dan dinamika sosial	- Informatika Sosial - Perilaku dan budaya informasi	1 x 3 x 50"	[2]
3.	Mahasiswa dapat menjelaskan pentingnya etika-etika yang berlaku di dunia maya, dan pelanggaran etika.	Cyber ethics / Etika di dunia maya.	- Perkembangan dan karakteristik dunia maya - Pentingnya etika di dunia maya - Contoh – contoh etika di dunia maya - Pelanggaran etika	1 x 3 x 50"	[3]
4.	Mahasiswa dapat menjelaskan berbagai aplikasi dan penerapan teknologi informasi di bidang industri.	Penerapan computer di bidang industri (e-commerce)	- Etika bisnis TI - Prinsip bisnis TI - Konsep E-commerce - Model - model hukum perdagangan elektronik	1 x 3 x 50"	[3]

5.	Mahasiswa dapat menjelaskan tentang undang-undang Hak Cipta.	Undang – Undang Hak Cipta (UUHC)	<ul style="list-style-type: none"> - Tinjauan UUHC - Perlindungan terhadap Karya Cipta program komputer - Pendaftaran, pelanggaran hak cipta - Upaya mengatasi pelanggaran 	1 x 3 x 50"	[3]
6.	Mahasiswa dapat menjelaskan tentang kejahatan internet.	Kejahatan Internet (Cybercrime)	<ul style="list-style-type: none"> - Pengertian cybercrime - Karakteristik Cybercrime - Jenis-jenis cybercrime - Penanggulangan Cybercrime 	1 x 3 x 50"	2], [3]
7.	Ujian Tengah Semester			100"	
8.	Mahasiswa dapat menjelaskan cara mengamankan jaringan komunikasi data	Keamanan internet dan jaringan komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> - Konsep Komunikasi data - Aspek-aspek keamanan - Keamanan jaringan - Pengamanan data menggunakan seni/metode Kriptografi - Usaha penyerangan melalui Cryptanalyst 	1 x 3 x 50"	[1]
9.	Mahasiswa dapat menjelaskan tentang privacy dan kebebasan informasi	Privacy dan Kebebasan Informasi	<ul style="list-style-type: none"> - Privacy / kerahasiaan informasi - Kebebasan Informasi - (study kasus : medical database) 	1 x 3 x 50"	[2], [3]
10.	Mahasiswa dapat menjelaskan aplikasi teknologi informasi di bidang kesehatan.	Penggunaan komputer di bid. kesehatan	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan komputer - Penggunaan Sistem Informasi Kesehatan - Hak akses informasi dan etika. 	1 x 3 x 50"	[2]
11.	Mahasiswa dapat menjelaskan tentang perbedaan perangkat lunak lisensi dan open source.	Perangkat lunak bebas (opensource) dan lisensi	<ul style="list-style-type: none"> - Lisensi perangkat lunak - Hak dan kewajiban pemilik lisensi - Perangkat lunak bebas (opensource) - Filosofi open source - Hak Cipta Opensoure 	1 x 3 x 50"	[3]
12.	Mahasiswa dapat menjelaskan penerapan teknologi	Penggunaan komputer di bid. pemerintahan	<ul style="list-style-type: none"> - Definisi dan konsep e-government - Karakteristik e-government 	1 x 3 x 50"	[3]

	informasi dibidang pemerintahan (e-government)	(e-government)	<ul style="list-style-type: none"> - Tujuan e-government - Manfaat e-government - Penerapan e-gov di Indonesia 		
13.	Mahasiswa dapat menjelaskan penerapan teknologi informasi dibidang pendidikan.	Penggunaan komputer di bid. pendidikan (e-learning)	<ul style="list-style-type: none"> - Konsep e-learning - Paradigma metode pembelajaran - Infrastruktur TI - Hambatan e-learning - Dukungan pemerintah dan institusi 	1 x 3 x 50"	[2]
14.	Mahasiswa dapat menjelaskan tentang kode etik profesi di bidang teknologi informasi.	Kode etik profesi	<ul style="list-style-type: none"> - Organisasi profesi dan fungsinya - Prinsip dasar kode etik profesi - Tanggung jawab moral 	1 x 3 x 50"	[3]
15.	Ujian Akhir Semester			100"	

Daftar Pustaka :

Kurniawan, Yusuf (2004). Kriptografi, Keamanan Internet dan Jaringan Komunikasi. Informatika. Bandung. [Kurniawan][1]

Purnomo, Herry dan Zacharias, Theo. (2005). Pengenalan Informatika Perspektif Teknik dan Lingkungan. Andi Offset. Yogyakarta.[Purnomo][2]

Wahyono, Teguh (2006). Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di bidang Teknologi Informasi. Andi Offset. Yogyakarta.[Wahyono][3]

KONTRAK PERKULIAHAN

Mata Kuliah : **Sosioteknologi Informasi**
SKS : **3**
Kode : **PAC 152**
Tim Pengajar : **Priyo Sisik S, M.Kom**
 : **Ragil Saputra, S.Si**
Ruang : **A302**
Hari/Jam : **Senin / 07.30 – 10.00 Wib.**

I. Tujuan dan Manfaat Mata Kuliah

Tujuan dan manfaat dari mata kuliah Sosio Teknologi Informasi mahasiswa ilmu komputer mendapatkan bekal sebelum terjun dunia nyata, yang berkaitan dengan dunia teknologi informasi. Untuk mengetahui isu-isu teknis dan non-teknis pengembangan teknologi informasi diberbagai bidang.

II. Diskripsi Singkat

Mata kuliah ini membahas isu-isu yang berkaitan dengan masalah sosial, etika dan profesi. Juga akan dibahas hukum komputer yang mencakup: hak atas karya intelektual, hak cipta, pembajakan, masalah privacy, transaksi elektronik, digital signature, watermarking, hukum Internet. Diperkenalkan juga konsep hukum di Indonesia yang mencakup: Undang undang Hak Cipta. Serta aplikasi komputer diberbagai bidang seperti pendidikan, pemerintahan, industri, perbankan, kesehatan.

III. Tujuan Instruksional

Setelah selesai mengikuti Mata Kuliah ini mahasiswa mampu :

1. Menjelaskan konsep Sosio Teknologi Informasi.
2. Menjelaskan pengaruh teknologi terhadap dinamika sosial
3. Menjelaskan pentingnya etika-etika yang berlaku di dunia maya, dan pelanggaran etika.
4. Menjelaskan berbagai aplikasi dan penerapan teknologi informasi di bidang industri.
5. Menjelaskan tentang undang-undang Hak Cipta.
6. Menjelaskan tentang kejahatan internet.
7. Menjelaskan cara mengamankan jaringan komunikasi data
8. Menjelaskan tentang privacy dan kebebasan informasi
9. Menjelaskan aplikasi teknologi informasi di bidang kesehatan.
10. Menjelaskan tentang perbedaan pernagkat lunak lisensi dan open source.
11. Menjelaskan penerapan teknologi informasi dibidang pemerintahan (e-government)
12. Mahasiswa dapat menjelaskan penerapan teknologi informasi dibidang pendidikan.
13. Mahasiswa dapat menjelaskan tentang kode etik profesi di bidang teknologi informasi.

IV. Strategi Perkuliahan

Metode perkuliahan mata kuliah ini menggunakan ceramah, diskusi, dan latihan soal. Dengan demikian, selain dapat menyampaikan pendapatnya, dengan latihan soal mahasiswa akan mampu memahami konsep teori materi yang diajarkan. Diskusi difokuskan pada masalah yang berkaitan dengan pokok bahasan yang dibahas dan mencoba mengidentifikasi alternatif pemecahannya. Untuk pokok bahasan tertentu, disajikan studi kasus, serta mahasiswa ditugaskan membuat makalah dan hasilnya di diskusikan dikelas.

V. Bahan Bacaan

Kurniawan, Yusuf (2004). Kriptografi, Keamanan Internet dan Jaringan Komunikasi. Informatika. Bandung. [Kurniawan][1]

Purnomo, Herry dan Zacharias, Theo. (2005). Pengenalan Informatika Perspektif Teknik dan Lingkungan. Andi Offset. Yogyakarta.[Purnomo][2]

Wahyono, Teguh (2006). Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di bidang Teknologi Informasi. Andi Offset. Yogyakarta.[Wahyono][3]

VI. Tugas

1. Setiap bacaan perkuliahan sebagaimana disebutkan pada jadwal program harus sudah dipelajari sebelum mengikuti perkuliahan
2. Menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan setelah selesai kuliah
3. Menyusun makalah yang berisi tentang masalah atau studi kasus yang diberikan yang berhubungan dengan materi kuliah Sosio Teknologi Informasi
4. Evaluasi Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) diselenggarakan mengikuti kalender akademik Fakultas dan Universitas dengan evaluasi berbentuk essay dan bersifat close books.

VII. Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian yang digunakan adalah :

1. Nilai A	: 4	5. Nilai C	: 2
2. Nilai AB	: 3.5	6. Nilai CD	: 1.5
3. Nilai B	: 3	7. Nilai D	: 1
4. Nilai BC	: 2.5	8. Nilai E	: 0

Dalam menentukan nilai akhir akan menggunakan :

1.	Quiz	10 %
2.	Tugas	20 %
3.	Ujian Tengah Semester	35 %
4.	Ujian Akhir Semester	35 %

VIII. Jadwal Perkuliahan

Minggu ke-	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Pustaka
I	Konsep dasar SosioTeknologi Informasi	- Konsep Socioteknologi, Aspek dan penerapan - Isu-isu pokok etika komputer	[2], [3]
II	Teknologi Informasi dan dinamika sosial	- Informatika Sosial - Perilaku dan budaya informasi	[2]
III	Cyber ethics / Etika di dunia maya.	- Perkembangan dan karakteristik dunia maya - Pentingnya etika di dunia maya - Contoh – contoh etika di dunia maya - Pelanggaran etika	[3]
IV	Penerapan computer di bidang industri (e-commerce)	- Etika bisnis TI - Prinsip bisnis TI - Konsep E-commerce - Model - model hukum perdagangan elektronik	[3]
V	Undang – Undang Hak Cipta (UUHC)	- Tinjauan UUHC - Perlindungan terhadap Karya Cipta program komputer - Pendaftaran, pelanggaran hak cipta - Upaya mengatasi pelanggaran	[3]
VI	Kejahatan Internet (Cybercrime)	- Pengertian cybercrime - Karakteristik Cybercrime - Jenis-jenis cybercrime - Penanggulangan Cybercrime	2], [3]
VII	Ujian Tengah Semester		
VIII	Keamanan internet dan jaringan komunikasi	- Konsep Komunikasi data - Aspek-aspek keamanan - Keamanan jaringan - Pengamanan data menggunakan seni/ metode Kriptografi - Usaha penyerangan melalui Cryptanalyst	[1]
IX	Privacy dan Kebebasan Informasi	- Privacy / kerahasiaan informasi - Kebebasan Informasi - (study kasus : medical database)	[2], [3]
X	Penggunaan komputer di bid.	- Penggunaan komputer - Penggunaan Sistem Informasi	[2]

XI	kesehatan Perangkat lunak bebas (opensource) dan lisensi	Kesehatan - Hak akses informasi dan etika. - Lisensi perangkat lunak - Hak dan kewajiban pemilik lisensi - Perangkat lunak bebas (opensource) - Filosofi open source - Hak Cipta Opensoure	[3]
XII	Penggunaan komputer di bid. pemerintahan (e- government)	- Definisi dan konsep e-government - Karakteristik e-government - Tujuan e-government - Manfaat e-government - Penerapan e-gov di Indonesia	[3]
XIII	Penggunaan komputer di bid. pendidikan (e- learning)	- Konsep e-learning - Paradigma metode pembelajaran - Infrastruktur TI - Hambatan e-learning - Dukungan pemerintah dan institusi	[2]
XIV	Kode etik profesi	- Organisasi profesi dan fungsinya - Prinsip dasar kode etik profesi - Tanggung jawab moral	[3]
XV	Ujian Akhir Semester		

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah : Socioteknologi Informasi
SKS : 3
Kode : PAC 152
Pertemuan ke- : 1
Waktu : 150 Menit

- A. Tujuan Instruksional Umum : Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa dapat menjelaskan teknologi informasi dari aspek teknologi dan sosial.
- B. Tujuan Instruksional Khusus : Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa dapat menjelaskan konsep Sosio Teknologi Informasi.
- C. Pokok Bahasan : Konsep dasar SosioTeknologi Informasi
- D. Sub Pokok Bahasan : Konsep Socioteknologi Informasi, Aspek penerapan TI, Isu-isu pokok etika komputer.
- E. Kegiatan Belajar Mengajar :

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN PENGAJAR	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA
PENDAHULUAN	Menjelaskan TIK dan relevansi	Memperhatikan	White board dan LCD
PENYAJIAN	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan Konsep Socioteknologi, - Menjelaskan aspek dan penerapan TI - Menjelaskan tentang isu-isu pokok etika komputer 	Memperhatikan	White board dan LCD
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjuk mhs secara acak untuk menyajikan hasil dari studi kasus yang diberikan 2. Memberikan penilaian berupa penjelasan dan komentar tentang hasil dari studi kasus. 3. Memberi tugas 	Diskusi dan membahas studi kasus yang telah diberikan	White board

F. EVALUASI : Tugas tugas, test formatif, tanya jawab, dan diskusi untuk mengukur keberhasilan materi kuliah

G. REFERENSI:

Purnomo, Herry dan Zacharias, Theo. (2005). Pengenalan Informatika Perspektif Teknik dan Lingkungan. Andi Offset. Yogyakarta.[Purnomo][2]

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah : Socioteknologi Informasi
SKS : 3
Kode : PAC 152
Pertemuan ke- : 2
Waktu : 150 Menit

- A. Tujuan Instruksional Umum : Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa dapat menjelaskan dampak teknologi informasi terhadap dinamika sosial masyarakat.
- B. Tujuan Instruksional Khusus : Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa dapat menjelaskan pengaruh teknologi terhadap dinamika sosial.
- C. Pokok Bahasan : Teknologi Informasi dan Dinamika Sosial
- D. Sub Pokok Bahasan : Informatika sosial, perilaku dan budaya informasi
- E. Kegiatan Belajar Mengajar :

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN PENGAJAR	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA
PENDAHULUAN	Menjelaskan TIK dan relevansi	Memperhatikan	White board dan LCD
PENYAJIAN	- Menjelaskan Konsep informatika sosial, - Menjelaskan perilaku masyarakat terhadap TI - Menjelaskan budaya sosial yang dipengaruhi perkembangan TI	Memperhatikan	White board dan LCD
PENUTUP	1. Menunjuk mhs secara acak untuk menyajikan hasil dari studi kasus yang diberikan 2. Memberikan penilaian berupa penjelasan dan komentar tentang hasil dari studi kasus. 3. Memberi tugas	Diskusi dan membahas studi kasus yang telah diberikan	White board

F. EVALUASI : Tugas tugas, test formatif, tanya jawab, dan diskusi untuk mengukur keberhasilan materi kuliah

G. REFERENSI:

Purnomo, Herry dan Zacharias, Theo. (2005). Pengenalan Informatika Perspektif Teknik dan Lingkungan. Andi Offset. Yogyakarta.[Purnomo][2]

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah : Sosioteknologi Informasi
SKS : 3
Kode : PAC 152
Pertemuan ke- : 3
Waktu : 150 Menit

- A. Tujuan Instruksional Umum : Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa dapat menjelaskan tentang berbagai etika di dunia maya.
- B. Tujuan Instruksional Khusus : Setelah mengikuti mata kuliah ini Mahasiswa dapat menjelaskan pentingnya etika-etika yang berlaku di dunia maya, dan pelanggaran etika.
- C. Pokok Bahasan : Cyber ethics / Etika di dunia maya.
- D. Sub Pokok Bahasan : Perkembangan dan karakteristik dunia maya, etika di dunia maya, Contoh – contoh etika di dunia maya, Pelanggaran etika
- E. Kegiatan Belajar Mengajar :

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN PENGAJAR	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA
PENDAHULUAN	Menjelaskan TIK dan relevansi	Memperhatikan	White board dan LCD
PENYAJIAN	- Menjelaskan perkembangan dunia maya - Menjelaskan karakteristik dunia maya - Menjelaskan contoh etka dan pelanggaran etika di dunia maya	Memperhatikan	White board dan LCD
PENUTUP	1.Menunjuk mhs secara acak untuk menyajikan hasil dari studi kasus yang diberikan 2.Memberikan penilain berupa penjelasan dari studi kasus. 3.Memberi tugas	Diskusi dan membahas studi kasus yang telah diberikan	White board

- F. EVALUASI : Tugas tugas, test formatif, tanya jawab, dan diskusi untuk mengukur keberhasilan materi kuliah
- G. REFERENSI:

Wahyono, Teguh (2006). Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di bidang Teknologi Informasi. Andi Offset. Yogyakarta.[Wahyono][3]

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah : Sosioteknologi Informasi
SKS : 3
Kode : PAC 152
Pertemuan ke- : 4
Waktu : 150 Menit

- A. Tujuan Instruksional Umum : Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa dapat menjelaskan penerapan teknologi informasi dibidang industri, khususnya e-commerce.
- B. Tujuan Instruksional Khusus : Setelah mengikuti mata kuliah ini Mahasiswa dapat menjelaskan berbagai aplikasi dan penerapan teknologi informasi di bidang industri.
- C. Pokok Bahasan : Penerapan computer di bidang industri (e-commerce)
- D. Sub Pokok Bahasan : Etika bisnis TI , Prinsip bisnis TI, Konsep E-commerce, Model - model hukum perdagangan elektronik
- E. Kegiatan Belajar Mengajar :

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN PENGAJAR	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA
PENDAHULUAN	Menjelaskan TIK dan relevansi	Memperhatikan	White board dan LCD
PENYAJIAN	- Menjelaskan etika bisnis bidang TI - Menjelaskan prinsip bisnis TI - Menjelaskan konsep e-commerce - Menjelaskan model-model hukum perdagangan elektronik	Memperhatikan	White board dan LCD
PENUTUP	1.Menunjuk mhs secara acak untuk menyajikan hasil dari studi kasus yang diberikan 2.Memberi tugas	Diskusi dan membahas studi kasus yang telah diberikan	White board

F. EVALUASI : Tugas tugas, test formatif, tanya jawab, dan diskusi untuk mengukur keberhasilan materi kuliah

G. REFERENSI:

Wahyono, Teguh (2006). Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di bidang Teknologi Informasi. Andi Offset. Yogyakarta.[Wahyono][3]

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah : **Sosioteknologi Informasi**
SKS : **3**
Kode : **PAC 152**
Pertemuan ke- : **5**
Waktu : **150 Menit**

- A. Tujuan Instruksional Umum : Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa dapat menjelaskan tentang hak cipta dan pembajakan.
- B. Tujuan Instruksional Khusus : Setelah mengikuti mata kuliah ini Mahasiswa dapat menjelaskan tentang undang-undang Hak Cipta.
- C. Pokok Bahasan : Undang – Undang Hak Cipta (UUHC)
- D. Sub Pokok Bahasan : Tinjauan UUHC, Perlindungan terhadap Karya Cipta program komputer, Pendaftaran, pelanggaran hak cipta, Upaya mengatasi pelanggaran
- E. Kegiatan Belajar Mengajar :

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN PENGAJAR	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA
PENDAHULUAN	Menjelaskan TIK dan relevansi	Memperhatikan	White board dan LCD
PENYAJIAN	<ul style="list-style-type: none">- Menjelaskan tinjauan umum UUHC- Menjelaskan prinsip hak cipta komputer.- Menjelaskan mekanisme pendaftaran HAKI- Menjelaskan upaya mengatasi pelanggaran	Memperhatikan	White board dan LCD
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none">1. Menunjuk mhs secara acak untuk menyajikan hasil dari studi kasus yang diberikan2. Memberi tugas	Diskusi dan membahas studi kasus yang telah diberikan	White board

F. EVALUASI : Tugas tugas, test formatif, tanya jawab, dan diskusi untuk mengukur keberhasilan materi kuliah

G. REFERENSI:

Wahyono, Teguh (2006). Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di bidang Teknologi Informasi. Andi Offset. Yogyakarta.[Wahyono][3]

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah : Sosioteknologi Informasi
SKS : 3
Kode : PAC 152
Pertemuan ke- : 6
Waktu : 150 Menit

- A. Tujuan Instruksional Umum : Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa dapat menjelaskan berbagai kejahatan didunia maya.
- B. Tujuan Instruksional Khusus : Setelah mengikuti mata kuliah ini Mahasiswa dapat menjelaskan tentang kejahatan internet.
- C. Pokok Bahasan : Kejahatan Internet (Cybercrime)
- D. Sub Pokok Bahasan : Pengertian cybercrime, Karakteristik Cybercrime, Jenis-jenis cybercrime, Penanggulangan Cybercrime
- E. Kegiatan Belajar Mengajar :

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN PENGAJAR	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA
PENDAHULUAN	Menjelaskan TIK dan relevansi	Memperhatikan	White board dan LCD
PENYAJIAN	<ul style="list-style-type: none">- Menjelaskan pengertian cybercrime- Menjelaskan karakteristik cybercrime.- Menjelaskan jenis-jenis cybercrime- Menjelaskan upaya penanggulangan cybercrime	Memperhatikan	White board dan LCD
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none">1. Menunjuk mhs secara acak untuk menyajikan hasil dari studi kasus yang diberikan2. Memberi tugas	Diskusi dan membahas studi kasus yang telah diberikan	White board

F. EVALUASI : Tugas tugas, test formatif, tanya jawab, dan diskusi untuk mengukur keberhasilan materi kuliah

G. REFERENSI:

Wahyono, Teguh (2006). Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di bidang Teknologi Informasi. Andi Offset. Yogyakarta.[Wahyono][3]

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah : Socioteknologi Informasi
SKS : 3
Kode : PAC 152
Pertemuan ke- : 7
Waktu : 150 Menit

- A. Tujuan Instruksional Umum : Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa dapat menjelaskan tentang konsep keamanan data.
- B. Tujuan Instruksional Khusus : Setelah mengikuti mata kuliah ini Mahasiswa dapat menjelaskan cara mengamankan jaringan komunikasi data.
- C. Pokok Bahasan : Keamanan internet dan jaringan komunikasi
- D. Sub Pokok Bahasan : Konsep Komunikasi data, Aspek-aspek keamanan, Kemanan jaringan, Metode Kriptografi, Cryptanalyst.
- E. Kegiatan Belajar Mengajar :

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN PENGAJAR	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA
PENDAHULUAN	Menjelaskan TIK dan relevansi	Memperhatikan	White board dan LCD
PENYAJIAN	<ul style="list-style-type: none">- Menjelaskan konsep komunikasi data- Menjelaskan aspek-aspek keamanan- Menjelaskan keamanan jaringan- Menjelaskan metode kriptografi- Menjelaskan mekanisme crypanalis	Memperhatikan	White board dan LCD
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none">1. Menunjuk mhs secara acak untuk menyajikan hasil dari studi kasus yang diberikan2. Memberi tugas	Diskusi dan membahas studi kasus yang telah diberikan	White board

F. EVALUASI : Tugas tugas, test formatif, tanya jawab, dan diskusi untuk mengukur keberhasilan materi kuliah

G. REFERENSI :

Kurniawan, Yusuf (2004). Kriptografi, Keamanan Internet dan Jaringan Komunikasi. Informatika. Bandung. [Kurniawan][1]

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah : **Sosioteknologi Informasi**
SKS : **3**
Kode : **PAC 152**
Pertemuan ke- : **8**
Waktu : **150 Menit**

- A. Tujuan Instruksional Umum : Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa dapat menjelaskan tentang konsep penyebaran informasi.
- B. Tujuan Instruksional Khusus : Setelah mengikuti mata kuliah ini Mahasiswa dapat menjelaskan tentang privacy dan kebebasan informasi.
- C. Pokok Bahasan : Privacy dan Kebebasan Informasi
- D. Sub Pokok Bahasan : Privacy / kerahasiaan informasi, Kebebasan Informasi, (study kasus : medical database)
- E. Kegiatan Belajar Mengajar :

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN PENGAJAR	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA
PENDAHULUAN	Menjelaskan TIK dan relevansi	Memperhatikan	White board dan LCD
PENYAJIAN	<ul style="list-style-type: none">- Menjelaskan konsep informasi- Menjelaskan privacy- Menjelaskan kebebasan informasi- Menjelaskan studi kasus privacy dan kebebasan informasi	Memperhatikan	White board dan LCD
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none">1. Menunjuk mhs secara acak untuk menyajikan hasil dari studi kasus yang diberikan2. Memberi tugas	Diskusi dan membahas studi kasus yang telah diberikan	White board

F. EVALUASI : Tugas tugas, test formatif, tanya jawab, dan diskusi untuk mengukur keberhasilan materi kuliah

G. REFERENSI:

Kurniawan, Yusuf (2004). Kriptografi, Keamanan Internet dan Jaringan Komunikasi. Informatika. Bandung. [Kurniawan][1]

Wahyono, Teguh (2006). Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di bidang Teknologi Informasi. Andi Offset. Yogyakarta. [Wahyono][3]

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah : **Sosioteknologi Informasi**
SKS : **3**
Kode : **PAC 152**
Pertemuan ke- : **9**
Waktu : **150 Menit**

- A. Tujuan Instruksional Umum : Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa dapat menjelaskan tentang konsep penyebaran informasi di dunia kesehatan.
- B. Tujuan Instruksional Khusus : Setelah mengikuti mata kuliah ini Mahasiswa dapat menjelaskan aplikasi teknologi informasi di bidang kesehatan.
- C. Pokok Bahasan : Penggunaan komputer di bid. kesehatan
- D. Sub Pokok Bahasan : Penggunaan komputer, Sistem Informasi Kesehatan, Hak akses informasi dan etika.
- E. Kegiatan Belajar Mengajar :

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN PENGAJAR	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA
PENDAHULUAN	Menjelaskan TIK dan relevansi	Memperhatikan	White board dan LCD
PENYAJIAN	<ul style="list-style-type: none">- Menjelaskan informasi kesehatan- Menjelaskan sistem informasi kesehatan- Menjelaskan kebebasan informasi dan hak akses	Memperhatikan	White board dan LCD
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none">1. Menunjuk mhs secara acak untuk menyajikan hasil dari studi kasus yang diberikan2. Memberi tugas	Diskusi dan membahas studi kasus yang telah diberikan	White board

F. EVALUASI : Tugas tugas, test formatif, tanya jawab, dan diskusi untuk mengukur keberhasilan materi kuliah

G. REFERENSI:

Purnomo, Herry dan Zacharias, Theo. (2005). Pengenalan Informatika Perspektif Teknik dan Lingkungan. Andi Offset. Yogyakarta.[Purnomo][2]

Wahyono, Teguh (2006). Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di bidang Teknologi Informasi. Andi Offset. Yogyakarta.[Wahyono][3]

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah : Socioteknologi Informasi
SKS : 3
Kode : PAC 152
Pertemuan ke- : 10
Waktu : 150 Menit

- A. Tujuan Instruksional Umum : Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa dapat menjelaskan tentang lisensi dan konsep open source.
- B. Tujuan Instruksional Khusus : Setelah mengikuti mata kuliah ini Mahasiswa dapat menjelaskan tentang perbedaan perangkat lunak lisensi dan open source.
- C. Pokok Bahasan : Perangkat lunak bebas (opensource) dan lisensi
- D. Sub Pokok Bahasan : Lisensi perangkat lunak, Hak dan kewajiban pemilik lisensi, Perangkat lunak bebas (opensource), Filosofi open source, Hak Cipta Opensoure.
- E. Kegiatan Belajar Mengajar :

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN PENGAJAR	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA
PENDAHULUAN	Menjelaskan TIK dan relevansi	Memperhatikan	White board dan LCD
PENYAJIAN	<ul style="list-style-type: none">- Menjelaskan lisensi perangkat lunak- Menjelaskan hak dan kewajiban pemilik lisensi- Menjelaskan konsep open source- Menjelaskan hak cipta open source	Memperhatikan	White board dan LCD
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none">1. Menunjuk mhs secara acak untuk menyajikan hasil dari studi kasus yang diberikan2. Memberi tugas	Diskusi dan membahas studi kasus yang telah diberikan	White board

F. EVALUASI : Tugas tugas, test formatif, tanya jawab, dan diskusi untuk mengukur keberhasilan materi kuliah

G. REFERENSI:

Wahyono, Teguh (2006). Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di bidang Teknologi Informasi. Andi Offset. Yogyakarta.[Wahyono][3]

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah : Socioteknologi Informasi
SKS : 3
Kode : PAC 152
Pertemuan ke- : 11
Waktu : 150 Menit

- A. Tujuan Instruksional Umum : Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa dapat menjelaskan tentang konsep e-government.
- B. Tujuan Instruksional Khusus : Setelah mengikuti mata kuliah ini Mahasiswa dapat menjelaskan penerapan teknologi informasi dibidang pemerintahan (e-government).
- C. Pokok Bahasan : Penggunaan komputer di bid. pemerintahan (e-government)
- D. Sub Pokok Bahasan : Definisi dan konsep e-government, Karakteristik e-government, Tujuan e-government, Manfaat e-government, Penerapan e-gov di Indonesia
- E. Kegiatan Belajar Mengajar :

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN PENGAJAR	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA
PENDAHULUAN	Menjelaskan TIK dan relevansi	Memperhatikan	White board dan LCD
PENYAJIAN	<ul style="list-style-type: none">- Menjelaskan konsep e-government- Menjelaskan karakteristik e-gov- Menjelaskan tujuan dan manfaat e-government- Menjelaskan penerapan e-government	Memperhatikan	White board dan LCD
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none">1. Menunjuk mhs secara acak untuk menyajikan hasil dari studi kasus yang diberikan2. Memberi tugas	Diskusi dan membahas studi kasus yang telah diberikan	White board

F. EVALUASI : Tugas tugas, test formatif, tanya jawab, dan diskusi untuk mengukur keberhasilan materi kuliah

G. REFERENSI:

Purnomo, Herry dan Zacharias, Theo. (2005). Pengenalan Informatika Perspektif Teknik dan Lingkungan. Andi Offset. Yogyakarta.[Purnomo][2]

Wahyono, Teguh (2006). Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di bidang Teknologi Informasi. Andi Offset. Yogyakarta.[Wahyono][3]

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah : Socioteknologi Informasi
SKS : 3
Kode : PAC 152
Pertemuan ke- : 12
Waktu : 150 Menit

- A. Tujuan Instruksional Umum : Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa dapat menjelaskan tentang konsep e-learning.
- B. Tujuan Instruksional Khusus : Setelah mengikuti mata kuliah ini Mahasiswa dapat menjelaskan penerapan teknologi informasi dibidang pendidikan.
- C. Pokok Bahasan : Penggunaan komputer di bid. pendidikan (e-learning)
- D. Sub Pokok Bahasan : Konsep e-learning, Paradigma metode pembelajaran, Infrastruktur TI, Hambatan e-learning, Dukungan pemerintah dan institusi
- E. Kegiatan Belajar Mengajar :

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN PENGAJAR	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA
PENDAHULUAN	Menjelaskan TIK dan relevansi	Memperhatikan	White board dan LCD
PENYAJIAN	<ul style="list-style-type: none">- Menjelaskan konsep e-learning- Menjelaskan paradigma metode pembelajaran- Menjelaskan tentang infrastruktur TI- Menjelaskan hambatan, e-learning	Memperhatikan	White board dan LCD
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none">1. Menunjuk mhs secara acak untuk menyajikan hasil dari studi kasus yang diberikan2. Memberi tugas	Diskusi dan membahas studi kasus yang telah diberikan	White board

F. EVALUASI : Tugas tugas, test formatif, tanya jawab, dan diskusi untuk mengukur keberhasilan materi kuliah

G. REFERENSI:

Purnomo, Herry dan Zacharias, Theo. (2005). Pengenalan Informatika Perspektif Teknik dan Lingkungan. Andi Offset. Yogyakarta.[Purnomo][2]

Wahyono, Teguh (2006). Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di bidang Teknologi Informasi. Andi Offset. Yogyakarta.[Wahyono][3]

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah : **Sosioteknologi Informasi**
SKS : **3**
Kode : **PAC 152**
Pertemuan ke- : **13**
Waktu : **150 Menit**

- A. Tujuan Instruksional Umum : Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa dapat menjelaskan kode etik profesi di dunia teknologi informasi.
- B. Tujuan Instruksional Khusus : Setelah mengikuti mata kuliah ini Mahasiswa dapat menjelaskan tentang kode etik profesi di bidang teknologi informasi.
- C. Pokok Bahasan : Kode etik profesi
- D. Sub Pokok Bahasan : Organisasi profesi dan fungsinya, Prinsip dasar kode etik profesi, Tanggung jawab moral
- E. Kegiatan Belajar Mengajar :

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN PENGAJAR	KEGIATAN MAHASISWA	MEDIA
PENDAHULUAN	Menjelaskan TIK dan relevansi	Memperhatikan	White board dan LCD
PENYAJIAN	<ul style="list-style-type: none">- Menjelaskan organisasi profesi dan fungsinya- Menjelaskan prinsip kode etik profesi- Menjelaskan tanggung jawab moral pekerja TI	Memperhatikan	White board dan LCD
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none">1. Menunjuk mhs secara acak untuk menyajikan hasil dari studi kasus yang diberikan2. Memberi tugas	Diskusi dan membahas studi kasus yang telah diberikan	White board

- F. EVALUASI : Tugas tugas, test formatif, tanya jawab, dan diskusi untuk mengukur keberhasilan materi kuliah

G. REFERENSI:

Wahyono, Teguh (2006). Etika Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di bidang Teknologi Informasi. Andi Offset. Yogyakarta.[Wahyono][3]