

	NAMA FAKULTAS:	SAINS DAN TEKNOLOGI								
	NAMA PRODI:	SISTEM INFORMASI								
<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>										
MATA KULIAH:	KODE MATA KULIAH:	RUMPUN	BOBOT	TANGGAL PENYUSUNAN:						
Sosioteknologi SI	PSI211407	UN	2	20/07/2023						
OTORISASI Rev-1	DOSEN PENGEMBANG RPS: Siti Monalisa, ST, M.Kom NIP. 19850214 201503 2 0004				Kaprodi Sistem Informasi: Eki Saputra, S. Kom., M.Kom NIP. 1983071620111011008					
CAPAIAN PEMBELAJARAN	CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI	1. CPL-02. Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi 2. CPL-04. Mampu memahami dan menggunakan berbagai metodologi pengembangan sistem beserta alat pemodelan sistem dan menganalisa kebutuhan dalam membangun sistem informasi untuk mencapai tujuan organisasi 3. CPL-09. Mampu memvisualisasikan, memodelkan, merepresentasikan data dalam kecerdasan bisnis. 4. CPL-10. Mampu menyusun konsep dan mengembangkan usaha berbasis teknologi dan sistem Informasi.								
	CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	1. Mahasiswa mampu menjelaskan Ruang Lingkup dan Konseptualisasi Siso Teknologi Informasi(CPL-02) 2. mahasiswa mampu menjelaskan konstruksi realitas media (CPL-02) 3. Mahasiswa mampu menjelaskan kritik sosial dalam media (CPL-02) 4. mahasiswa mampu mendeskripsikan mengenai media massa, budaya massa, masyarakat massa dan gaya hidup(CPL-02) 5. mahasiswa mampu mendeskripsikan mengenai startup ideation(CPL-10) 6. mahasiswa mampu mendeskripsikan Value proposition canvas(CPL-04, CPL-09)								
	SUB-CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH									
DESKRIPSI SINGKAT MATAKULIAH:	Mata kuliah Sosioteknologi SI merupakan mata kuliah yang menggabungkan konsep sosiologi dan teknologi informasi. Mata kuliah ini membahas bagaimana perkembangan teknologi informasi memengaruhi masyarakat, budaya, dan interaksi sosial. Mahasiswa dalam mata kuliah ini akan mempelajari dampak sosial dari teknologi, termasuk isu-isu seperti privasi online, pengaruh media sosial, perubahan pola komunikasi, digitalisasi budaya, dan masalah etika dalam penggunaan teknologi. Selain itu, mata kuliah ini juga dapat membahas bagaimana masyarakat dan individu beradaptasi dengan perubahan teknologi serta bagaimana faktor sosial memengaruhi pengembangan teknologi baru. Keseluruhan, sosioteknologi SI membantu mahasiswa memahami interaksi kompleks antara dunia teknologi dan masyarakat.									
Metode Pembelajaran	- Ceramah - Diskusi - PBL - Review Paper									
MATERI PEMBELAJARAN /POKOK BAHASAN	1. Ruang Lingkup dan Konseptualisasi Siso Teknologi Informasi. 2. Konstruksi realitas media. 3. Kritik sosial dalam media. 4. Media massa, budaya massa, masyarakat massa, dan gaya hidup. 5. Startup ideation. 6. Value proposition canvas.									
PUSTAKA	UTAMA 1. Dr. Rulli Nasrullah, M.Si.(2018) Etnografi virtual : riset komunikasi, budaya, dan sosioteknologi di internet 2. Anon. n.d.(2020) BUKU AJAR CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY DAN COMMUNITY DEVELOPMENT. 3. Dr. Rulli Nasrullah,M.Si. (2015) Media Sosial : Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi  PENDUKUNG 1. Sosiologi, Jurusan, Universitas Riau, Pekerja Perempuan, And Usaha Kelapa Kopra. 2022. "Interaksi Sosial Pekerja Perempuan Di Usaha Pengolahan Kopra ( Studi Kasus Pada Usaha Pengolahan Kopra Di Parit No. 02 Mulya Desa Kayu Raja )." 13(1):141-48. 2. Dam & Siang. What is Ideation – and How to Prepare for Ideation Sessions. <a href="https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-ideation-and-how-to-prepare-for-ideation-sessions">https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-ideation-and-how-to-prepare-for-ideation-sessions</a> .									
MEDIA PEMBELAJARAN	Hardware: LCD & Projector	Software: Powerpoint, Pdf, MS Word, Google form								
TEAM TEACHING	1. Siti Monalisa, ST, M.Kom									
MATA KULIAH SYARAT										
Minggu Ke- (1)	CP-MK dan/atau Sub CP-MK (2)	Indikator Penilaian (3)	Bentuk Penilaian (4)	AKTIVITAS/BENTUK PEMBELAJARAN (ESTIMASI WAKTU)					Materi Pembelajaran/ Bahan Kajian (10)	Referensi (11)
				Sinkronus*		Asinkronus**				
				Tatap Muka Luring (5)	Tatap Muka Daring (6)	Mandiri (7)	Kolaboratif (8)	Media (9)		
1-2	CP-MK-1. Mahasiswa mampu menjelaskan Ruang Lingkup dan Konseptualisasi Siso Teknologi Informasi (CPL 02);	Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan ruang lingkup dan konseptualisasi Sosioteknologi Informasi	-Presentasi Tugas (5%);	- Pengenalan RPS - Penjelasan Konsep Sosioteknologi - Penjelasan tugas terstruktur 1 mengenai ruang lingkup dan konseptual Siso Teknologi Informas (2 x 3 x 60 menit)	-	-	Mahasiswa berdiskusi dalam tim tentang identifikasi Ruang Lingkup dan Konseptualisasi Siso Teknologi Informasi (2x 3 x 60 menit)	- e-learning - Zoom/gmeet	- RPS dan Rincian Tugas Terstruktur - Identifikasi ruang lingkup dan konseptualisasi Sosioteknologi Informasi	Referensi terkait
3-4	CP-MK-2. Mahasiswa mampu menjelaskan konstruksi realitas media (CPL 02);	Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan konstruksi realitas media	-Tugas Mandiri (5%); -Presentasi Tugas (5%);	- Review dan diskusi konstruksi realitas media (1 x 3 x 50 menit)	-	Mahasiswa mencari informasi mengenai konstruksi realitas media dengan cara literatur review (1x 3 x 60 menit)	-	-Jurnal	-Konstruksi realitas media -Rincian Tugas Mandiri -Rincian Presentasi Tugas	Referensi terkait
5-7	CP-MK-3. Mahasiswa mampu menjelaskan kritik sosial dalam media (CPL 02)	Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan kritik sosial dalam media	-Soal Tertulis (5%) -UTS (20 %) -UTS (20 %)	- Review dan diskusi strategi retensi pada kritik sosial dalam media (1 x 3 x 50 menit)	-	-	Mahasiswa menganalisis kritik sosial dalam media (1 x 3 x 60 menit)	- e-learning - Zoom/gmeet	- Kritik sosial dalam media -Rincian UTS	Referensi terkait
8	<b>Ujian Tengah Semester</b>									
9-10	CP-MK-4. Mahasiswa mampu mendeskripsikan mengenai media massa, budaya massa, masyarakat massa dan gaya hidup (CPL 02)	Ketepatan mahasiswa dalam mendeskripsikan mengenai media massa, budaya massa, masyarakat mass dan gaya hidup	- Presentasi Tugas (5%);	- Penjelasan Materi mengenai media massa, budaya massa, masyarakat massa dan gaya hidup - Penjelasan Tugas Mandiri (1 x 3 x 50 menit)	-	Mahasiswa menganalisis media massa, budaya massa, masyarakat massa dan gaya hidup (1x 3 x 60 menit)	-	-	- Analisis mengenai media massa, budaya massa, masyarakat massa dan gaya hidup	Referensi terkait
11-12	CP-MK-5. Mahasiswa mampu mendeskripsikan mengenai startup ideation (CPL10)	Ketepatan mahasiswa dalam mendeskripsikan mengenai start-up ideation	-UAS (20%)	- Penjelasan Materi mengenai startup ideation - Presentasi dan tanya jawab Tugas besar (1 x 3 x 50 menit)	-	-	Mahasiswa menganalisis startup ideation (1 x 3 x 60 menit)	-	- Startup ideation - Rincian UAS	Referensi terkait
13-15	CP-MK-6. Mahasiswa mampu mendeskripsikan Value proposition canvas(CPL 04, CPL 09)	Ketepatan mahasiswa dalam mendeskripsikan value proposition canvas	-UAS (20%)	- Penjelasan Materi Value proposition canvas - Presentasi dan tanya jawab Tugas besar (1 x 3 x 50 menit)	-	-	Mahasiswa menganalisis data Value proposition canvas (1 x 3 x 60 menit)	-	-Memaklumkan deskripsi value proposition canvas	Referensi terkait
16,	<b>Ujian Akhir Semester</b>									