

Media Pembelajaran	V-Class, Komputer, Projector.
Mata Kuliah Prasyarat	-

MINGGU	KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	BAHAN KAJIAN (Materi Pembelajaran)	BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	WAKTU	PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA	PENILAIAN			Ref
						KRITERIA DAN BENTUK	INDIKATOR	BOBOT	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	HS: mampu menjelaskan Konsep dan perkembangan Digital Citizenship SS: Kreativitas, Daya tarik komunikasi	- Overview materi mata kuliah Digital Citizenship, - Pengertian Digital Citizenship, - Perkembangan Digital Citizenship	Bentuk: - KULIAH Metode: - DISCOVERY LEARNING	TM : 1x50'' PT : 1x60'' BM : 1x60''	- Mencari referensi. - Mempelajari materi secara mandiri. - Membuat Video singkat.	- Kelengkapan dan kesesuaian isi rangkuman. - Teknik pengambilan gambar. - Kualitas gambar dan suara. - Daya tarik komunikasi/presentasi	- Mampu menjelaskan Konsep Digital Citizenship - Mampu menjelaskan perkembangan Digital Citizenship	10	1,2,3

2-5	Mampu bertanggung jawab dan cerdas dalam memanfaatkan teknologi di era digital	Being Good Digital Citizen (Konsep 5 R - <i>Respects, esilience, Responsibility, Reasoning, dan Rights</i>); berpikir Kritis saat Beraktivitas di Dunia Maya Digital Communication (Jenis, karakteristik Search engine, Teknik pencarian data - Teks, Gambar, suara, animasi, video). Aplikasi Sharing (berbagai macam aplikasi sharing, karakteristik, kekurangan dan kelebihan) Cerdas memilih Informasi (Hoax, Cara mengetahui berita Hoax)	Bentuk: - KULIAH Metode: - DISCOVERY LEARNING	TM : 4x50'' PT : 4x60'' BM : 4x60''	- Mencari referensi dan mempelajari secara mandiri. - Melakukan identifikasi terhadap berbagai macam search engine dan mencoba mennggunakan minimal 2 aplikasi. - Melakukan identifikasi terhadap berbagai macam aplikasi sharing dan mencoba menggunakan minimal 2 aplikasi. - Mengidentifikasi informasi/berita dan menentukan kebenaran berita.	- Kelengkapan dan kebenaran isi materi. - Penguasaan terhadap aplikasi. - Kebenaran dalam menentukan kebenaran informasi dan berita.	- Mampu menjelaskan dan memeberi contoh Konsep 5 R - Mampu menggunakan minimal 2 aplikasi search engine - Mampu menggunakan minimal 2 aplikasi sharing - Mampu membuktikan kebenaran informasi/berita.	30	1,2,3
6-8	Mengetahui dan memahami literasi hukum yang berhubungan dengan digital citizenship.	Digital Ettiquet (Pengertian jejak digital, Membuat Password yang aman, Lindungi data pribadi, Jaga akun yang dimiliki, Berpikir Sebelum bertindak) Digital Access (Aturan Hukum Kebebasan Berpendapat,	Bentuk: - KULIAH Metode: - DISCOVERY LEARNING	TM : 3x50'' PT : 3x60'' BM : 3x60''	- Mencari referensi dan mempelajari secara mandiri. - Mengeksplorasi materi dan mencoba membuat rangkuman	- Kelengkapan isi rangkuman. - Kebenaran isi rang kuman. - Daya tarik komuni kasi/presentasi	- Mampu menjelaskan, dan menerapkan pentingnya keamanan data pribadi. - Mampu menyebutkan dan menjelaskan	20	1,2,3

		Hukum <i>Cyber Bullying</i>, 6 Macam Pencemaran nama baik di KUHP) Digital Law Hak Cipta (Elemen dasar dari lisensi, Jenis lisensi Creative Commons)					dasar hukum tentang cyber bully dan pencemaran nama baik • Mampu menjelaskan apa yang dimaksud dengan lisensi hak cipta		
9-10	HS: Memanfaatkan Teknologi ponsel pintar untuk belajar dan menjaga kesehatan SS: Ketelitian, kreativitas, daya tarik komunikasi	• Pendidikan di era digital • Sumber belajar digital • Proses belajar. • Digital Health and Wealthness • Manfaatkan Penggunaan Aplikasi Kesehatan dan Kebugaran Fisik • Meningkatkan Kesehatan Psikologis melalui Aplikasi Meditasi • Bijak dalam Memanfaatkan Waktu Tidur	Bentuk: • KULIAH Metode: • PROJECT BASED LEARNING	TM : 2x50'' PT : 2x60'' BM : 2x60''	• Mencari referensi. • Merangkum referensi. • Mempresentasikan dan mendiskusikan hasil rangkuman. • Memcoba beberapa fitur aplikasi pintar untuk pembelajaran dan Kesehatan.	• Kelengkapan isi rangkuman. • Kebenaran isi rangkuman. • Daya tarik komunikasi/presentasi	• Mampu memanfaatkan Teknologi ponsel pintar dalam proses pembelajaran. • Mampu memanfaatkan Teknologi ponsel pintar untuk menjaga Kesehatan dengan baik dan benar.	10	1,2,3
11-14	Mengetahui dan memahami literasi digital – Ekonomi bisnis dan perbankan	Teknologi digital di bidang Ekonomi bisnis (e-commerce) dan perbankan (e-banking) - (definisi, jenis, karakteristik, contoh)	Bentuk: • KULIAH Metode: • DISCOVERY LEARNING	TM : 4x50'' PT : 4x60'' BM : 4x60''	• Mencari referensi dan mempelajari secara mandiri. • Mengeksplorasi materi dan mencoba membuat rangkuman	• Kelengkapan isi rangkuman. • Kebenaran isi rangkuman. • Daya tarik komunikasi/presentasi	• Mampu menjaga dan mengelola akun aplikasi digital. • Mampu menjelaskan dan memberikan	30	1,2,3

		Instrumen pembayaran elektronik (definisi, jenis, karakteristik, dan contoh) Digital Rights & Responsibilities: ● Hal yang perlu diperhatikan sebelum membuka rekening perbankan online ● Tips meningkatkan keamanan akun. ● Bertransaksi yang aman.			● Mencoba beberapa aplikasi e-commerce dan e-banking.		contoh sikap dan tingkah laku yang cerdas dalam memanfaatkan teknologi digital. ● Mampu menggunakan beberapa teknologi bisnis digital (ecommerce) dan perbankan (e-banking).		
--	--	--	--	--	---	--	---	--	--

FORMAT RANCANGAN TUGAS 1

Nama Mata Kuliah : DIGITAL CITIZENSHIP
SKS :
Program Studi : Sistem Informasi
Pertemuan ke : 1 - 1
Fakultas : Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi

A. TUJUAN TUGAS:

Mahasiswa mampu menjelaskan dan menceritakan perkembangan dan pengaruh Digital Citizenship bagi dunia khususnya Indonesia..

B. URAIAN TUGAS:

a. Obyek Garapan

Perkembangan dan pengaruh Digital Citizenship pada kehidupan masyarakat yang mencakup masyarakat berdasarkan kelompok usia atau jenjang Pendidikan atau pekerjaan mengenai penggunaan teknologi di dunia digital, apa permasalahan yang selama ini, bagaimana masyarakat tersebut menggunakan media digital, dan apa yang diharapkan dari dunia digital oleh masyarakat tersebut, tantangan dan solusi yang diharapkan dalam kewargaan digital, karena teknologi digital berkembang dengan cepat.

b. Metode atau cara pengerjaan

- Studi Pustaka (dari referensi yang direkomendasikan pada RPS ini)
- Diskusi kelompok untuk menentukan Target Sasaran masyarakat yang ingin dijadikan permasalahan, dan wawancara.
- Rangkum dan Buat menjadi sebuah narasi dari permasalahan, tantangan, harapan, metode penyelesaian, hingga solusi yang diharapkan dalam bentuk video 3-5 menit.

c. Presentasikan hasil karya

d. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan:

- Video karya yang berisikan Target Sasaran Masyarakat, Permasalahan dan Tantangan, Metode Penyelesaian, dan Solusi Gagasan Konstruktif.
- File presentasi karya video, dan draft plot atau narasi pada kertas A4.

C. KRITERIA PENILAIAN (25%)

1. Teknik Pengambilan Gambar
2. Suara atau Audio
3. Daya tarik komunikasi/presentasi

GRADING SCHEME COMPETENCE

KRITERIA 1 : Teknik Pengambilan Gambar

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Teknik Pengambilan Gambar	Terdiri dari berbagai macam teknik pengambilan gambar (zooming, close up, full shot)	Terdiri dari dua macam teknik pengambilan gambar	Terdiri dari satu macam teknik pengambilan gambar	Beberapa gambar tidak mempunyai fokus.	Tidak memiliki teknik pengambilan gambar	1

KRITERIA 2 : Gambar dan Suara

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Kualitas Gambar dan Suara	Gambar dan suara yang dihasilkan dalam video, sangat jernih dan tegas terdengar.	Gambar dan suara yang dihasilkan dalam video, jernih dan tegas terdengar.	Gambar dan suara yang dihasilkan dalam video kurang jernih terdengar.	Gambar dan suara yang dihasilkan dalam video,terdapat distorsi dan kurang terdengar.	Tidak ada gambar atau suara yang dihasilkan dalam video	2

KRITERIA 3 : Daya tarik komunikasi/presentasi

KRITERIA 3a : Komunikasi tertulis

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Bahasa Narasi/Plot	Bahasa menggugah pembaca untuk mencari tahu konsep lebih dalam	Bahasa menambah informasi pembaca	Bahasa deskriptif, tidak terlalu menambah pengetahuan	Informasi dan data yang disampaikan tidak menarik dan membingungkan	Tidak ada hasil	1

Kerapian Narasi/Plot	Narasi dibuat dengan sangat menarik dan menggugah semangat membaca	Narasi cukup menarik, walau tidak terlalu mengundang pembaca untuk meneruskan	Diketik dan Diprint dengan kertas A4, dan dijilid	Dijilid namun kurang rapi	Tidak ada hasil	1
-----------------------------	--	---	---	---------------------------	-----------------	---

KRITERIA 3b : Komunikasi lisan/Kualitas Video Karya

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Isi	Memberi inspirasi pendengar untuk mencari lebih dalam	Menambah wawasan	Pembaca masih harus menambah lagi informasi dari beberapa sumber	Informasi yang disampaikan tidak menambah wawasan bagi pendengarnya	Informasi yang disampaikan menyesatkan atau salah	2
Organisasi	Sangat runtut dan integratif sehingga pendengar dapat mengkompilasi isi dengan baik	Cukup runtut dan memberi data pendukung fakta yang disampaikan	Tidak didukung data, namun menyampaikan informasi yang benar	Informasi yang disampaikan tidak ada dasarnya	Tidak mau presentasi	2
Gaya Presentasi	Menggugah semangat pendengar dan Kualitas Gambar, serta Suara Jernih	Membuat pendengar paham, hanya sesekali saja mendengar dan mennonton	Tidak ada animasi dan tidak ada music latar	Kualitas video dan suara, serta isi hanya direkam saja tanpa proses editing	Tidak berbunyi	1

FORMAT RANCANGAN TUGAS 2

Nama Mata Kuliah : DIGITAL CITIZENSHIP
SKS :
Program Studi : Sistem Informasi
Pertemuan ke : 2 - 5
Fakultas : Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi

A. TUJUAN TUGAS:

Mahasiswa mampu menjelaskan konsep 5 R (*Respects, esilience, Responsibility, Reasoning, dan Rights*)

B. URAIAN TUGAS:

- a. Obyek Garapan
Mengumpulkan berbagai berita dan kejadian berdasarkan rekam Jejak Digital yang terdapat di internet dan mencoba menganalisis dengan konsep 5 R
- b. Metode atau Cara pengerjaan
 - Gunakan ebook pendukung dan UU yang mengatur dalam penggunaan media digital yang sesuai. Atau artikel yang membahas hal tersebut.
 - Rangkuman dibuat dalam bentuk paper dengan ukuran kertas A4.
 - Buat presentasi dalam bentuk file ppt
 - Presentasikan hasil rangkuman tersebut di depan kelas
- c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan:
 - a. Paper berisi rangkuman dengan ukuran kertas A4, Huruf Times New Roman. Judul bab 14 Point, Judul Subbab 12 point dan isi 11 point.
 - b. Rangkuman terdiri dari atas: Cover (Judul, Logo Gunadarma, Penyusun, Tahun), Daftar Isi, Pendahuluan (gambaran umum isi Paper), Isi paper (sesuai dengan cakupan Topik/Materi), sumber pustaka.
 - c. File presentasi *.pptx.

C. KRITERIA PENILAIAN (25%)

1. Kelengkapan isi rangkuman
2. Kebenaran isi rangkuman
3. Daya tarik komunikasi/presentasi

GRADING SCHEME COMPETENCE

KRITERIA 1 : Kelengkapan isi rangkuman

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Kelengkapan konsep	Lengkap dan terpadu	Lengkap	Masih kurang beberapa aspek yang belum terungkap	Hanya menunjukkan sebagian konsep saja	Tidak ada konsep	5

KRITERIA 2 : Kebenaran isi rangkuman

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Kebenaran konsep	Diungkapkan dengan tepat, terdapat aspek penting, analisis dan membantu memahami konsep	Diungkap dengan tepat tetapi deskriptif	Sebagian besar konsep sudah terungkap, namun masih ada yang terlewatkan	Kurang dapat mengungkapkan aspek penting, melebihi halaman, tidak ada proses merangkum hanya mencontoh	Tidak ada konsep yang disajikan	5

KRITERIA 3 : Daya tarik komunikasi/presentasi

KRITERIA 3a : Komunikasi tertulis

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Bahasa Paper	Bahasa menggugah pembaca untuk mencari tahu konsep lebih dalam	Bahasa menambah informasi pembaca	Bahasa deskriptif, tidak terlalu menambah pengetahuan	Informasi dan data yang disampaikan tidak menarik dan membingungkan	Tidak ada hasil	5
Kerapian Paper	Paper dibuat dengan sangat menarik dan menggugah semangat membaca	Paper cukup menarik, walau tidak terlalu mengundang	Dijilid biasa	Dijilid namun kurang rapi	Tidak ada hasil	5

KRITERIA 3b : Komunikasi lisan

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Isi	Memberi inspirasi pendengar untuk mencari lebih dalam	Menambah wawasan	Pembaca masih harus menambah lagi informasi dari beberapa sumber	Informasi yang disampaikan tidak menambah wawasan bagi pendengarnya	Informasi yang disampaikan menyesatkan atau salah	3
Organisasi	Sangat runtut dan integratif sehingga pendengar dapat mengkompilasi isi dengan baik	Cukup runtut dan memberi data pendukung fakta yang disampaikan	Tidak didukung data, namun menyampaikan informasi yang benar	Informasi yang disampaikan tidak ada dasarnya	Tidak mau presentasi	3
Gaya Presentasi	Menggugah semangat pendengar	Membuat pendengar paham, hanya sesekali saja memandang catatan	Lebih banyak membaca catatan	Selalu membaca catatan (tergantung pada catatan)	Tidak berbunyi	4

FORMAT RANCANGAN TUGAS 3

Nama Mata Kuliah : DIGITAL CITIZENSHIP
SKS :
Program Studi : Sistem Informasi
Pertemuan ke : 6 - 8
Fakultas : Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi

C. TUJUAN TUGAS:

Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan literasi hukum tentang kemananan data, kebebasan berpendapat, dan bertingkah laku serta hak cipta terutama karya digital.

D. URAIAN TUGAS:

- a. Obyek Garapan
Mengumpulkan berbagai berita dan kejadian berdasarkan rekam Jejak Digital yang terdapat di internet dan mencoba menganalisis dan menghubungkan dengan etika dan hukum.
- b. Metode atau Cara pengerjaan
 - Gunakan ebook pendukung dan UU yang mengatur dalam penggunaan media digital yang sesuai. Atau artikel yang membahas hal tersebut.
 - Rangkuman dibuat dalam bentuk paper dengan ukuran kertas A4.
 - Buat presentasi dalam bentuk file ppt
 - Presentasikan hasil rangkuman tersebut di depan kelas
- c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan:
 - Paper berisi rangkuman dengan ukuran kertas A4, Huruf Times New Roman. Judul bab 14 Point, Judul Subbab 12 point dan isi 11 point.
 - Rangkuman terdiri dari atas: Cover (Judul, Logo Gunadarma, Penyusun, Tahun), Daftar Isi, Pendahuluan (gambaran umum isi Paper), Isi paper (sesuai dengan cakupan Topik/Materi), sumber pustaka.
 - File presentasi *.pptx.

C. KRITERIA PENILAIAN (25%)

1. Kelengkapan isi rangkuman
2. Kebenaran isi rangkuman
3. Daya tarik komunikasi/presentasi

GRADING SCHEME COMPETENCE

KRITERIA 1 : Kelengkapan isi rangkuman

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Kelengkapan konsep	Lengkap dan terpadu	Lengkap	Masih kurang beberapa aspek yang belum terungkap	Hanya menunjukkan sebagian konsep saja	Tidak ada konsep	5

KRITERIA 2 : Kebenaran isi rangkuman

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Kebenaran konsep	Diungkapkan dengan tepat, terdapat aspek penting, analisis dan membantu memahami konsep	Diungkap dengan tepat tetapi deskriptif	Sebagian besar konsep sudah terungkap, namun masih ada yang terlewatkan	Kurang dapat mengungkapkan aspek penting, melebihi halaman, tidak ada proses merangkum hanya mencontoh	Tidak ada konsep yang disajikan	5

KRITERIA 3 : Daya tarik komunikasi/presentasi

KRITERIA 3a : Komunikasi tertulis

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Bahasa Paper	Bahasa menggugah pembaca untuk mencari tahu konsep lebih dalam	Bahasa menambah informasi pembaca	Bahasa deskriptif, tidak terlalu menambah pengetahuan	Informasi dan data yang disampaikan tidak menarik dan membingungkan	Tidak ada hasil	3
Kerapian Paper	Paper dibuat dengan sangat menarik dan menggugah semangat membaca	Paper cukup menarik, walau tidak terlalu mengundang	Dijilid biasa	Dijilid namun kurang rapi	Tidak ada hasil	2

KRITERIA 3b : Komunikasi lisan

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Isi	Memberi inspirasi pendengar untuk mencari lebih dalam	Menambah wawasan	Pembaca masih harus menambah lagi informasi dari beberapa sumber	Informasi yang disampaikan tidak menambah wawasan bagi pendengarnya	Informasi yang disampaikan menyesatkan atau salah	2
Organisasi	Sangat runtut dan integratif sehingga pendengar dapat mengkompilasi isi dengan baik	Cukup runtut dan memberi data pendukung fakta yang disampaikan	Tidak didukung data, namun menyampaikan informasi yang benar	Informasi yang disampaikan tidak ada dasarnya	Tidak mau presentasi	2
Gaya Presentasi	Menggugah semangat pendengar	Membuat pendengar paham, hanya sesekali saja memandang catatan	Lebih banyak membaca catatan	Selalu membaca catatan (tergantung pada catatan)	Tidak berbunyi	1

FORMAT RANCANGAN TUGAS 4

Nama Mata Kuliah : **DIGITAL CITIZENSHIP**
SKS :
Program Studi : **Sistem Informasi**
Pertemuan ke : **9 - 10**
Fakultas : **Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi**

A. TUJUAN TUGAS:

Mahasiswa memahami dan mampu mengoptimalkan penggunaan ponsel pintar untuk pembelajaran dan Kesehatan..

B. URAIAN TUGAS:

a. Obyek Garapan

Mengidentifikasi dan menganalisis berbagai macam aplikasi pembelajaran dan Kesehatan

b. Metode atau Cara pengerjaan

- Gunakan ebook dan sumber internet.
- Rangkuman dibuat dalam bentuk paper dengan ukuran kertas A4.
- Buat presentasi dalam bentuk file ppt

c. Presentasikan hasil rangkuman tersebut di depan kelas

C. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan:

- Paper berisi rangkuman dengan ukuran kertas A4, Huruf Times New Roman. Judul bab 14 Point, Judul Subbab 12 point dan isi 11 point.
- Rangkuman terdiri dari atas: Cover (Judul, Logo Gunadarma, Penyusun, Tahun), Daftar Isi, Pendahuluan (gambaran umum isi Paper), Isi paper (sesuai dengan cakupan Topik/Materi), sumber pustaka.
- File presentasi *.pptx.

C. KRITERIA PENILAIAN (25%)

1. Kelengkapan isi rangkuman
2. Kebenaran isi rangkuman
3. Daya tarik komunikasi/presentasi

GRADING SCHEME COMPETENCE

KRITERIA 1 : Kelengkapan isi rangkuman

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Kelengkapan konsep	Lengkap dan terpadu	Lengkap	Masih kurang beberapa aspek yang belum terungkap	Hanya menunjukkan sebagian konsep saja	Tidak ada konsep	3

KRITERIA 2 : Kebenaran isi rangkuman

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Kebenaran konsep	Diungkapkan dengan tepat, terdapat aspek penting, analisis dan membantu memahami konsep	Diungkap dengan tepat tetapi deskriptif	Sebagian besar konsep sudah terungkap, namun masih ada yang terlewatkan	Kurang dapat mengungkapkan aspek penting, melebihi halaman, tidak ada proses merangkum hanya mencontoh	Tidak ada konsep yang disajikan	2

KRITERIA 3 : Daya tarik komunikasi/presentasi

KRITERIA 3a : Komunikasi tertulis

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Bahasa Paper	Bahasa menggugah pembaca untuk mencari tahu konsep lebih dalam	Bahasa menambah informasi pembaca	Bahasa deskriptif, tidak terlalu menambah pengetahuan	Informasi dan data yang disampaikan tidak menarik dan membingungkan	Tidak ada hasil	1
Kerapian Paper	Paper dibuat dengan sangat menarik dan menggugah semangat membaca	Paper cukup menarik, walau tidak terlalu mengundang	Dijilid biasa	Dijilid namun kurang rapi	Tidak ada hasil	1

KRITERIA 3b : Komunikasi lisan

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Isi	Memberi inspirasi pendengar untuk mencari lebih dalam	Menambah wawasan	Pembaca masih harus menambah lagi informasi dari beberapa sumber	Informasi yang disampaikan tidak menambah wawasan bagi pendengarnya	Informasi yang disampaikan menyesatkan atau salah	1
Organisasi	Sangat runtut dan integratif sehingga pendengar dapat mengkompilasi isi dengan baik	Cukup runtut dan memberi data pendukung fakta yang disampaikan	Tidak didukung data, namun menyampaikan informasi yang benar	Informasi yang disampaikan tidak ada dasarnya	Tidak mau presentasi	1
Gaya Presentasi	Menggugah semangat pendengar	Membuat pendengar paham, hanya sesekali saja memandang catatan	Lebih banyak membaca catatan	Selalu membaca catatan (tergantung pada catatan)	Tidak berbunyi	1

FORMAT RANCANGAN TUGAS 5

Nama Mata Kuliah : DIGITAL CITIZENSHIP
SKS :
Program Studi : Sistem Informasi
Pertemuan ke : 11 - 14
Fakultas : Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi

B. TUJUAN TUGAS:

Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai teknologi digital yang digunakan dalam bidang bisnis (ecommerce) dan perbankan (e-banking)

B. URAIAN TUGAS:

a. Obyek Garapan

Rangkuman tentang berbagai macam teknologi digital yang digunakan dalam bidang bisnis (ecommerce) dan perbankan (e-banking)

b. Metode atau Cara pengerjaan

- Gunakan ebook dan sumber internet.
- Rangkuman dibuat dalam bentuk paper dengan ukuran kertas A4.
- Buat presentasi dalam bentuk file ppt

c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan:

- Paper berisi rangkuman dengan ukuran kertas A4, Huruf Times New Roman. Judul bab 14 Point, Judul Subbab 12 point dan isi 11 point.
- Rangkuman terdiri dari atas: Cover (Judul, Logo Gunadarma, Penyusun, Tahun), Daftar Isi, Pendahuluan (gambaran umum isi Paper), Isi paper (sesuai dengan cakupan Topik/Materi), sumber pustaka.
- File presentasi *.pptx.

C. KRITERIA PENILAIAN (20%)

1. Kelengkapan isi rangkuman
2. Kebenaran isi rangkuman
3. Daya tarik komunikasi/presentasi

GRADING SCHEME COMPETENCE

KRITERIA 1 : Kelengkapan isi rangkuman

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Kelengkapan konsep	Lengkap dan terpadu	Lengkap	Masih kurang beberapa aspek yang belum terungkap	Hanya menunjukkan sebagian konsep saja	Tidak ada konsep	5

KRITERIA 2 : Kebenaran isi rangkuman

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Kebenaran konsep	Diungkapkan dengan tepat, terdapat aspek penting, analisis dan membantu memahami konsep	Diungkap dengan tepat tetapi deskriptif	Sebagian besar konsep sudah terungkap, namun masih ada yang terlewatkan	Kurang dapat mengungkapkan aspek penting, melebihi halaman, tidak ada proses merangkum hanya mencontoh	Tidak ada konsep yang disajikan	5

KRITERIA 3 : Daya tarik komunikasi/presentasi

KRITERIA 3a : Komunikasi tertulis

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Bahasa Paper	Bahasa menggugah pembaca untuk mencari tahu konsep lebih dalam	Bahasa menambah informasi pembaca	Bahasa deskriptif, tidak terlalu menambah pengetahuan	Informasi dan data yang disampaikan tidak menarik dan membingungkan	Tidak ada hasil	5
Kerapian Paper	Paper dibuat dengan sangat menarik dan menggugah semangat membaca	Paper cukup menarik, walau tidak terlalu mengundang	Dijilid biasa	Dijilid namun kurang rapi	Tidak ada hasil	5

KRITERIA 3b : Komunikasi lisan

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Isi	Memberi inspirasi pendengar untuk mencari lebih dalam	Menambah wawasan	Pembaca masih harus menambah lagi informasi dari beberapa sumber	Informasi yang disampaikan tidak menambah wawasan bagi pendengarnya	Informasi yang disampaikan menyesatkan atau salah	3
Organisasi	Sangat runtut dan integratif sehingga pendengar dapat mengkompilasi isi dengan baik	Cukup runtut dan memberi data pendukung fakta yang disampaikan	Tidak didukung data, namun menyampaikan informasi yang benar	Informasi yang disampaikan tidak ada dasarnya	Tidak mau presentasi	3
Gaya Presentasi	Menggugah semangat pendengar	Membuat pendengar paham, hanya sesekali saja memandang catatan	Lebih banyak membaca catatan	Selalu membaca catatan (tergantung pada catatan)	Tidak berbunyi	4