





UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA (TI)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah	Kode MK	Rumpun MK	Bobot (sks)	Semester	Tanggal Penyusunan
Pengantar Ilmu Komputer		Mata Kuliah Keahlian Prodi	3	1	Januari 2018
	Dosen Pengembang RPS		Dosen Pengampu MK	Ketua Prodi	
	 Novi Yona Sidratul Munti, S.Kom., M.Kom		 Novi Yona Sidratul Munti, S.Kom., M.Kom		
Capaian Pembelajaran (CP) Catatan : S : Sikap P : Pengetahuan KU : Keterampilan Umum KK : Keterampilan Khusus	CPL Prodi S : Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri P : Mampu memformulasikan permasalahan di informatika berdasarkan konsep yang terkait dengan bidang basis data dan pemograman. KUI : Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya. KU2 : Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan				

	<p>terukur. KU3 : Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali algoritma untuk menjamin kesahihan penyelesaian. KK : Mampu merancang dan menjalankan setiap langkah penyelesaian masalah dengan methodologi yang benar khususnya terkait dalam bidang Teknik Informatika.</p>				
	<p>CP-MK Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa untuk memahami dan menguasai dasar-dasar belajar dan pembelajaran dalam bidang teknologi informasi komputer</p>				
Deskripsi Singkat MK	<p>Mata kuliah ini mempelajari tentang :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Komputer • Perkembangan Komputer • Pengolahan Data Elektronik • Pengolahan Data dengan Media Elektronik 				
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejarah Komputer 2. Perkembangan Komputer 3. Jenis-Jenis Komputer berdasarkan Pengolahannya 4. Jaringan Komputer beserta Jenis dan Topologinya 5. Media Elektronik 6. Keamanan Komputer 7. Interaksi Manusia dan Komputer 				
Pustaka	<p>Kadir, Abdul; Pengenalan Sistem Informasi; Yogyakarta:Penerbit</p>				

	<p>Andi;2003 Nichols, Randall K;Lekkas, Panos C; Wireless security Models, Threats, and solution; McGraw – Hill ;2002. Fauzi, Akhmad. 2008.Jaringan computer.penerbit Unesa press.Surabaya Fauzi Akhmad.2008.Cara mudah belajar Internet. Penerbit Graha Ilmu. Yogyakarta. Supriyanto, A.2005.pengantar teknologi informasi. Penerbit salemba infotek. Jakarta.</p>				
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak : Power Point Perangkat Keras : LCD & Projector				
Team Teaching	Tertulis				
Matakuliah Prasyarat					
Minggu Ke-	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub-CP MK)	Indikator	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Kriteria, Bentuk dan Bobot Penilaian
1	1. Mahasiswa memiliki Peraturan, pengetahuan dan pemahaman mengenai konsep dasar pengetahuan Komputer	<p>Indikator</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan Konsep Peraturan dalam Pembelajaran 	<p>1. Kotrak Pekuliahan 2. Konsep Pengantar Komputer</p>	<p><i>Problem Based Learning (PBL)</i> yaitu strategi pembelajaran berupa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan dan pemaparan, 2. Tanya jawab, 3. Tugas terstruktur, dan 4. Diskusi 	<p>Bentuk test; Tertulis (5%)</p>
2	2. Mahasiswa mampu meningkatkan menjealskan Komputer dan Sejarah Komputer	<p>Indikator</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang konsep 	<p>1. Definisi Tentang Komputer 2. Sejarah Komputer 3. Perkembangan Komputer Dari Generasi 1- Generasi Sekarang 4. Jenis-Jenis Komputer</p>	<p><i>Problem Based Learning (PBL)</i> yaitu strategi pembelajaran berupa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan dan 	<p>Bentuk non-test;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Makalah Presentasi (5%)

		<p>dasar Komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan mengenai sejarah Komputer 		<p>pemaparan,</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Tanya jawab, 3. Tugas terstruktur, dan 4. Diskusi 	
3	Mahasiswa mampu meningkatkan Pembahasan Mengenai Sistem Komputer	<p>Indikator</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan Pembahasan Komputer 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komponen-Komponen Sistem Komputer 2. Pengertian Arsitektur Komputer 3. Jenis Komputer Berdasarkan Prosesor. 4. Jenis Komputer Berdasarkan Bentuk Ukuran dan Fisik 5. Jenis Sistem Komputer 	<p><i>Problem Based Learning (PBL)</i> yaitu strategi pembelajaran berupa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan dan pemaparan, 2. Tanya jawab, 3. Tugas terstruktur, dan 4. Diskusi 	<p>Bentuk non-test;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Makalah Presentasi (5%)
4	Mahasiswa mampu meningkatkan Pembahasan Mengenai Internet dan Eksternet	<p>Indikator</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan mendapatkan Penjelasan mengenai Internet dan Eksternet 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Internet dan Eksternet 2. Tujuan dan Fungsi Internet dan Eksternet. 3. Perkembangan Internet dan Eksternet 	<p><i>Problem Based Learning (PBL)</i> yaitu strategi pembelajaran berupa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan dan pemaparan, 2. Tanya jawab, 3. Tugas terstruktur, dan 4. Diskusi 	<p>Bentuk non-test;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Makalah Presentasi (5%)
5,6	Mahasiswa mampu meningkatkan Pembahasan Mengenai Jaringan Komputer	<p>Indikator</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan mendapatkan Penjelasan mengenai Jaringan Komputer 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Jaringan Komputer. 2. Tujuan Jaringan Komputer. 3. Komponen Jaringan Komputer. 4. Klasifikasi Jaringan Komputer. 5. Topologi Jaringan Komputer. 	<p><i>Problem Based Learning (PBL)</i> yaitu strategi pembelajaran berupa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan dan pemaparan, 2. Tanya jawab, 3. Tugas terstruktur, dan 4. Diskusi 	<p>Bentuk non-test;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Makalah Presentasi (5%)
7	Melakukan Evaluasi Pembelajaran	<p>Indikator</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketetapan dalam Menyelesaikan tes materi yang sudah dipelajari. 		<p><i>Problem Based Learning (PBL)</i> yaitu strategi pembelajaran berupa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan dan 	<p>Bentuk non-test;</p> <p>Hasil kerja mandiri (10%)</p>

				<p>pemaparan, 2. Tanya jawab, 3. Tugas terstruktur, dan 4. Diskusi</p>	
8			Ujian Tengah Semester	Test (UTS), (100”) Tugas: Menyelesaikan segala bentuk test materi yang telah dipelajari berupa test pengetahuan dan cara berpikir kreatif,	Bentuk test; Tertulis (25%)
9	Mahasiswa mampu meningkatkan Pembahasan Mengenai Email, Youtube dan Blogger	Indikator <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang Email. • Ketepatan menjelaskan tentang Youtube. • Ketepatan menjelaskan tentang Blogger. 		<i>Problem Based Learning (PBL)</i> yaitu strategi pembelajaran berupa: <ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan dan pemaparan, 2. Tanya jawab, 3. Tugas terstruktur, dan 4. Diskusi 	Bentuk non-test; <ul style="list-style-type: none"> • Makalah Presentasi (5%)
10	mpu menyelesaikan masalah dalam Pembahasan Tentang Email(Surat Elektronik)	Indikator <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang Fungsi Email, Manfaat Email dan Jenis-Jenis Email. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Email 2. Fungsi Email 3. Tujuan Email 4. Keuntungan dan Kerugian Email 	<i>Problem Based Learning (PBL)</i> yaitu strategi pembelajaran berupa: <ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan dan pemaparan, 2. Tanya jawab, 3. Tugas terstruktur, dan 4. Diskusi 	Bentuk non-test; <ul style="list-style-type: none"> • Hasil Kerja Mandiri (5%)
11	Mahasiswa mampu menyelesaikan masalah dalam Pembahasan Tentang Edmodo	Indikator <p>Ketepatan menjelaskan tentang Fungsi, Manfaat,</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Manfaat Edmodo 2. Fitur-Fitur Edmodo 	<i>Problem Based Learning (PBL)</i> yaitu strategi pembelajaran berupa: <ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan dan 	Bentuk non-test; <ul style="list-style-type: none"> • Makalah Presentasi (5%) • Hasil kerja

		Keuntungan dan Kerugian Edmodo.		<p>pemaparan,</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Tanya jawab, 3. Tugas terstruktur, dan 4. Diskusi 	mandiri (5%)
12	Mahasiswa mampu menyelesaikan masalah dalam Pembahasan Tentang Blogger.	<p>Indikator</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang Keuntungan, Jenis-Jenis, Fitur-Fitur Blogger. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Blogger 2. Keuntungan Blogger 3. Jenis-Jenis Blogger 4. Fitur-Fitur Blogger 5. Kelebihan dan Kekurangan Blogger 6. Resiko Kejahatan dari Pengguna Blogger. 	<p><i>Problem Based Learning (PBL)</i> yaitu strategi pembelajaran berupa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan dan pemaparan, 2. Tanya jawab, 3. Tugas terstruktur, dan 4. Diskusi 	<p>Bentuk non-test;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Makalah Presentasi (5%) • Hasil Kerja Mandiri (5%)
13	Mahasiswa mampu menyelesaikan masalah dalam Pembahasan Tentang Keamanan Data Komputer.	<p>Indikator</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang Keamanan Data Komputer 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dasar dari Komunikasi 2. Penjelasan tentang Data dan Informasi 3. Klasifikasi Kejahatan Komputer 4. Aspek-Aspek Keamanan Komputer 5. Motifasi dari Kejahatan 	<p><i>Problem Based Learning (PBL)</i> yaitu strategi pembelajaran berupa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan dan pemaparan, 2. Tanya jawab, 3. Tugas terstruktur, dan 4. Diskusi 	<p>Bentuk non-test;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentasi Hasil kerja mandiri (10%)
14	Mahasiswa mampu menyelesaikan masalah dalam Pembahasan Tentang Interaksi Manusia dan Komputer.	<p>Indikator</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang Interaksi manusia dan Komputer 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Input-Proses-Output Indra yang berhubungan dengan Interaksi Manusia dan Komputer 2. Mata 3. Pendengaran 4. Kulit 5. Pemahaman melalui Peningkatan. 	<p><i>Problem Based Learning (PBL)</i> yaitu strategi pembelajaran berupa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan dan pemaparan, 2. Tanya jawab, 3. Tugas terstruktur, dan 4. Diskusi 	<p>Bentuk non-test;</p> <p>Presentasi Hasil kerja mandiri (10%)</p>
15	Melakukan Evaluasi Pembelajaran	<p>Indikator</p> <p>Ketepatan dalam Menyelesaikan tes materi yang sudah dipelajari.</p>		<p><i>Problem Based Learning (PBL)</i> yaitu strategi pembelajaran berupa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan dan pemaparan, 2. Tanya jawab, 3. Tugas terstruktur, 	<p>Bentuk non-test;</p> <p>Hasil kerja mandiri (10%)</p>

				dan 4. Diskusi	
16			Ujian Akhir Semester	Test (UAS), (100") Tugas: Menyelesaikan segala bentuk test materi yang telah dipelajari berupa test pengetahuan dan cara berpikir kreatif beserta contoh kasus	Bentuk test; Tertulis (30%)

Pengenalan Komputer

DOSEN PENGAMPU: NOVI YONA IDRTUL MUNTI, M.KOM

Pengantar Teknologi Informasi

PENGERTIAN UMUM

Komputer saat ini sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi banyak orang. Dunia pendidikan menggunakan komputer untuk media pembelajaran maupun penelitian, pabrik / industri menggunakan komputer untuk menjalankan operasi perindustrian, dunia kesehatan menggunakan komputer untuk mendiagnosa suatu penyakit, dan masih banyak lagi contoh penggunaan komputer yang bisa kita dapatkan di kehidupan sehari-hari.



Gambar 2.1 *Personal Computer (PC)*

Banyak peralatan berbasis komputer saat ini yang umum digunakan dan dimiliki oleh masyarakat, misalnya *personal data assistant (PDA)*, *global position system (GPS)*, *mobile computer (desktop, laptop)*, *mobile phone (HP)*, *translator*, dan sebagainya.

DEFINISI KOMPUTER

Kata **komputer** sendiri memiliki banyak pendapat mengenai definisinya yang nantinya berkembang pada definisi tentang sistem komputer, ilmu komputer, dan teknologi Informasi. Istilah dari komputer itu sendiri berasal dari bahasa latin *computare* yang mengandung arti **menghitung** (*to compute* atau *reckon*).

Bahasa Inggris → *Computer* (orang yang menghitung)

Bahasa Italia → *Calcolatore* (Kalkulator)

Bahasa Swedia → *dator* (data)

Kata *computer* semula dipergunakan untuk menggambarkan orang yang pekerjaannya melakukan hitungan aritmatika, dengan atau tanpa alat bantu, tetapi arti kata ini kemudian dipindahkan kepada mesin itu sendiri (*Wikipedia*). Beberapa para ahli / pakar komputer mempunyai pandangan tersendiri mengenai arti komputer. Seperti :

1. ***V.C. Hamacher, Z.G. Vranesic, dan S.G. Zaky*** dalam bukunya “*Computer Organization*” komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya, dan menghasilkan output berupa informasi.

2. ***Robert H. Blissmer*** dalam bukunya “*Computer Annual*” komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas sebagai berikut:

- menerima input
- memproses input tadi sesuai dengan programnya
- menyimpan perintah-perintah dan hasil dari pengolahan
- menyediakan output dalam bentuk informasi.

3. **Sanders (1985)** dalam bukunya “*Computer Today*” komputer adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan agar secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya, dan menghasilkan output berdasarkan instruksi-instruksi yang telah tersimpan dalam memori.

4. **William M. Fuori** dalam bukunya “*Introduction To The Computer, The Tool Of Business*” komputer adalah suatu pemroses data (data processor) yang dapat melakukan perhitungan yang besar dan cepat, termasuk perhitungan aritmatika yang besar atau operasi logika, tanpa campur tangan dari manusia mengoperasikan selama pemrosesan.

Dari definisi-definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa komputer adalah seperangkat elektronik yang dapat menerima masukan (*input*), dan selanjutnya melakukan pengolahan (*process*) untuk menghasilkan keluaran (*output*).

SEJARAH DAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMPUTER

Awal mula pengembangan komputer dimulai dengan kerjasama proyek antara universitas dengan pemerintah. Militer AS mempunyai peranan penting dalam penemuan komputer pada jaman dahulu, sedangkan pengembangan yang sekarang ini didasarkan pada kebutuhan industri dan masyarakat.

SEJARAH KOMPUTER

Sejarah komputer dimulai pada tahun 1801 oleh **Josep Marie Jacquard**, menggunakan kartu-kartu berlobang untuk membuat pola-pola berbeda dan unik. Pada tahun 1820 **Charles Babbage** mendesain komputer terprogram untuk pertama kalinya, namun komputer ini belum pernah dipabrikasikan karena masalah keterbatasan teknologi dan dana. Baru pada akhir abad ke-19, **Herman Hollerith** membuat sebuah mesin pengolah data skala besar dengan memanfaatkan kartu bergelombang menggunakan tabung vakum.

Pertengahan abad ke-20, kebutuhan perhitungan sains yang kompleks dapat dipenuhi oleh komputer analog, namun dengan mulai dikembangkannya komputer digital beberapa tahun kemudian, komputer analog semakin jarang digunakan. Loncatan teknologi komputer yang paling besar terjadi sekitar tahun 1930-an, ditandai dengan dipergunakannya teknik pemrograman digital yang lebih fleksibel yang merupakan fitur penting komputer modern. Sejak saat itu komputer modern mulai dikembangkan di mana-mana. Aneka komputer di awal perkembangannya dapat dilihat di table 2.1.

NAMA	NEGARA	TAHUN	DIGITAL	BINER	ELEKTRONIK	PROGRAM
Atanasoff-Berry Computer	USA	1937	Ya	Ya	Ya	Tidak
ZuseZ3	Jerman	1941	Ya	Ya	Tidak	Dengan kertas perekat
Colossus Computer	Inggris	1944	Ya	Ya	Ya	Parsial, dengan kabel
Harvard Mark/IBM	USA	1944	Ya	Tidak	Tidak	Dengan kertas perekat
ENIAC	USA	1946	Ya	Tidak	Ya	Parsial, dengan kabel

PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMPUTER

Berbagai teknologi telah dikembangkan untuk pembuatan *hardware* komputer seperti prosesor, memori dan I/O komputer. Generasi komputer dapat dibagi menjadi lima generasi yaitu generasi pertama tahun 1945 hingga 1958, generasi kedua 1958 hingga 1966, generasi ketiga 1966 hingga 1972, generasi keempat 1972 hingga 1978 dan generasi kelima 1978 sampai sekarang. Pada tabel 2.2 diberikan evolusi generasi sistem komputer.

GENERASI	TEKNOLOGI	DURASI	KOMPUTER POPULER	PENEMUAN BARU YANG UTAMA
1	Tabung hampa	1945–1958	Mark I, ENIAC, EDVACI, IBM650, IBM701.	<i>Stored Program Concept</i> , memori magnetik sebagai memori utama, aritmatika biner <i>fixedpoint</i> .
2	Transistor	1958–1966	ATLAS,B5000,IBM 1401, ICL1901,PDP-1,MINSK-2	Sistem operasi, <i>multiprogramming</i> , <i>compiler</i> kompiler, harddisk magnetik, aritmatika biner <i>floatingpoint</i> , minicomputer.
3	Sirkuit terpadu (SSI dan MSI)	1966–1972	IBMSystem/360,UN IVAC 1100, hp2100A, PDP-8	<i>Multiprocessing</i> , memori semikonduktor, memori virtual, memori cache, supercomputer.
4	LSI	1972–1978	ICL2900,HP9845A, Intel 8080	Konsep RISC, microcomputer, control proses, <i>workstation</i> .
5	VLSI	1978–	IBMRS/6000, keluarga SUN Micro System Ultra SPARC	Networking, sistem server, multimedia, embedded system.

KOMPUTER GENERASI PERTAMA

Komputer generasi pertama ini murni mesin *hardware*, tidak mempunyai sistem operasi. Pemrograman dilakukan dalam bahasa mesin yang berbeda setiap komputer. Pengguna bekerja pada sejumlah *switch*/saklar pada panel depan baik untuk *start*, *run* dan *halt* komputer. Status internal ditampilkan pada sejumlah lampu pada panel depan. Umumnya hanya dapat dioperasikan oleh desainer atau *programmer* pemrogram karena kompleks.



Gambar 2.2 Tabung hampa udara

BEBERAPA CIRI UTAMA KOMPUTER GENERASI PERTAMA

1. Menggunakan tabung hampa untuk pemrosesan dan penyimpanan.
2. Memori kecepatan tinggi bersama untuk program dan data.
3. Menggunakan memori utama cepat dan memori sekunder lambat.
4. Menggunakan instruksi input-output.
5. Pertama diperkenalkan *ferrite core memory*.
6. Pertama diperkenalkan bahasa rakitan untuk menghindari kebosanan pemrograman bahasa mesin.
 7. Menggunakan *electromechanical magnetic drum* sebagai memori sekunder.
 8. Menggunakan register untuk penyimpanan operand dan hasil dari instruksi di dalam CPU.
 9. Menggunakan divais perangkat peripheral seperti pita magnetik-magnetik, magnetic drum, pita kertas dan kartu berlubang.
10. Menggunakan konsep interupsi.

KOMPUTER GENERASI KEDUA

Digunakannya transistor sebagai pengganti tabung hampa yang sangat revolusioner, karena selain hemat energi juga ukurannya yang semakin kecil dibandingkan tabung hampa. Transistor ini merupakan temuan **John Bardeen**, **Walter Brattain** dan **Willian Shotcky** pada tahun 1948.



Gambar 2.3 Transistor

Transistor merupakan singkatan dari *Transfer Resistor*, yang berarti dengan mempengaruhi daya tahan antara dua dari tiga lapisan, maka daya (resistor) yang ada pada lapisan berikutnya dapat pula dipengaruhi. Dengan demikian fungsi transistor adalah sebagai penguat sinyal. Sebagai komponen padat, transistor mempunyai banyak keunggulan seperti misalnya; tidak mudah pecah, tidak menyalurkan panas.

CIRI-CIRI UTAMA KOMPUTER GENERASI KEDUA

1. Menggunakan transistor yang lebih kecil dan juga hemat daya dibandingkan dengan tabung hampa.
2. Beberapa perusahaan seperti IBM, NCR dan RCA dengan cepat memperkenalkan teknologi transistor yang meningkatkan keandalan komputer.
3. Digunakan *Printed Circuit Board* (PCB) sebagai pengganti sirkuit pengkabelan yang bersifat lebih modular yang memudahkan melakukan pergantian.
4. Produksi dan pemeliharaannya lebih mudah.
5. Menggunakan pemrograman bahasa tingkat tinggi.
6. Mengembangkan *compiler* yang bervariasi seperti FORTRAN dan COBOL.
7. Mempunyai berbagai macam peripheral seperti *console typewriter, card reader, line printer, CRT display, graphic device* dan lain-lain.
8. Program aplikasi baru mulai tersedia seperti untuk akuntansi, pajak, *inventory control purchase order generation, invoicing*, dan lain-lain.

Tabel 2.3 Fitur-fitur komputer generasi kedua

NO.	FITUR	TIPE	KETERANGAN
1	<i>Operating system</i>	<i>System Software</i>	Mengatur sumberdaya sistem dan penanganan keperluan pengguna yang berasal dari program aplikasi pengguna.
2	<i>Batch Processing</i>	<i>System Usage</i>	<i>MultiProgrammer/user</i> berbagi (<i>sharing</i>) dengan sistem besar tersentral yaitu mengirimkan programnya untuk <i>batch</i> dan mengambil hasilnya kemudian.
3	<i>Multiprogramming</i>	Peningkatan <i>throughput</i> sistem	Eksekusi bersamaan/ <i>concurrent</i> pada multi program; multiplex CPU akan menghindari waktu kosong selama operasi I/O.
4	<i>Timesharing</i>	<i>System usage</i>	<i>Multiple remote user</i> berbagi pada sebuah komputer melalui terminal-terminal; sistem mengalokasikan potongan-potongan waktu ke-terminal user yang menawarkan respon yang cepat.
5	Bahasa pemrograman tingkat tinggi	<i>Programmer aid</i>	Penyederhaan pemrograman komputer; tidak diperlukan pengetahuan <i>hardware</i> atau bahasa mesin untuk membuat program; produktifitas pemrogram meningkat.
6	<i>Harddisc magnetik</i>	<i>Auxiliary storage</i>	Lebih cepat dan lebih handal dari <i>magnetic drum</i> ; <i>read write head</i> melayang.
7	<i>Index register</i>	<i>Programmer aid</i>	Digunakan untuk pengalangan operand pada iterasi; menawarkan efisiensi pemrograman.
8	Instruksi <i>CALL</i> dan <i>RETURN</i>	Peningkatan <i>throughput</i> sistem	Menawarkan fasilitas sub rutin; menghindari pemrograman yang repetitive; meningkatkan produktifitas pemrogram serta utilisasi-utilisasi ruang memori.
9	Aritmetika <i>floating point</i>	Dikhususkan untuk operasi <i>floating point</i> ALU	Untuk aplikasi saintifik yang memerlukan presisi tinggi.
10	<i>Data channel/DMA transfer</i>	Dikhususkan untuk transfer data pada <i>hardware</i>	Mendukung divais perangkat kecepatan tinggi dan juga mengizinkan parallelism antara CPU dan I/O.
11	<i>Minicomputer</i>	<i>Lowcost computer</i>	Menghasilkan komputer untuk organisasi dan institusi kecil; mengurangi <i>hardware</i> dibandingkan dengan sistem yang besar serta mengurangi kecepatan.

KOMPUTER GENERASI KETIGA

Ciri khas komputer generasi ketiga adalah *Integrated Circuit* atau *IC-Chip*. IC adalah gabungan dari ribuan transistor dalam bentuk silicium dengan bentuk kecil dan ukuran beberapa milimeter.



Gambar 2.4 *Integrated circuit*

CIRI-CIRI UTAMA KOMPUTER GENERASI KETIGA

1. Penemuan chip IC yang merupakan sukses besar dalam bidang elektronika untuk membangun sistem mikroelektronika.
2. Penggunaan komputer dalam suatu pemrosesan yang kontiniu dan sector manufaktur seperti penyulingan BM dan distribusi daya listrik menjadi populer.
3. Perusahaan terkenal seperti IBM, UNIVAC, HP, ICL dan DEC mendominasi industry komputer.

Tabel 2.4 Fitur-fitur komputer generasi ketiga

NO.	FITUR	TIPE	KETERANGAN
1	Memori <i>virtual</i>	Biaya berkurang dengan memori fisik terbatas	Sistem mengatur program besar yang sedang berjalan melalui kerjasama antara memori dengan sistem operasi
2	<i>Pipe lining</i>	Parallelism dalam siklus instruksi	<i>Troughput</i> CPU secara keseluruhan meningkat
3	<i>Multiprocessing</i>	CPU yang banyak dalam sebuah sistem	Eksekusi secara simultan dari beberapa program dengan CPU yang berbeda
4	Memori semikonduktor	Memori teknologi baru pada chip IC	Kecepatan lebih tinggi, ukuran lebih kecil, dan mudah pemeliharaannya dibandingkan memori <i>core</i>
5	Memori <i>cache</i>	<i>Intermediate hardware buffer</i> antara CPU dan memori utama	Menghemat waktu CPU (didalam mengambil instruksi/operand dengan mensuplai beberapa instruksi/operand dari memori <i>buffer</i>
6	<i>Local storage</i>	Register internal dalam CPU	Pengambilan operand dan penyimpanan hasil lebih cepat
7	Konsep bus	Komunikasi tipe baru antara CPU dan subsistem lainnya	<i>Sharing path</i> ;biaya berkurang, komunikasi lebih lambat
8	Komunikasi data	Komunikasi antar komputer	Transfer data jarak jauh melalui kabel telepon
9	Micro-diagnostik	Membantu pemeliharaan	Untuk aplikasi saintifik yang memerlukan presisi tinggi

KOMPUTER GENERASI KEEMPAT

Komputer generasi keempat memiliki ciri bahwa komponen yang digunakan sudah beribu-ribu IC (*Integrated Circuit*) yang dijadikan dalam sebuah chip yang disebut dengan LSI (*large Scale Integration*) atau disebut juga dengan *Bipolar Large Scale Integration* (BLSI). Juga telah dikembangkannya microprocessor dan semiconductor yang berbentuk chip untuk memori komputer. Istilah chip digunakan untuk menunjukkan suatu lempengan persegi empat yang memuat rangkaian-rangkaian terpadu (*integrated circuits*).



Gambar 2.5 Prosesor

Tabel 2.5 Fitur-fitur komputer generasi keempat

NO.	FITUR	TIPE	KETERANGAN
1	RISC	Set instruksi sederhana	Unti control lebih sederhana dan peningkatan paralelisme mencapai sedikitnya satu eksekusi instruksi per clock
2	<i>Workstation</i>	Komputer aplikasi khusus	Sistem kecepatan tinggi untuk aplikasi khusus; <i>hardware</i> khusus dan <i>software</i> yang sesuai
3	Mikroprosesor	Chip tunggal untuk CPU	Komputer biaya rendah sebagai tantangan <i>minicomputer</i> dan penggunaan komputer secara luas pada semua bidang
4	Kontrol proses	Otolatisasi pabrik	Komputer yang diperuntukkan khusus dalam pengontrolan proses manufaktur

KOMPUTER GENERASI KELIMA

Sama seperti komputer generasi keempat, komputer ini masih fokus pada pengembangan peningkatan kepadatan chip yang sangat besar hingga jutaan transistor. Teknologi VLSI (*very large scale integrastion*) merupakan produk terbaru hasil pengembangan dari teknologi LSI sebelumnya.

Tabel 2.6 Fitur-fitur komputer generasi kelima

NO.	FITUR	TIPE	KETERANGAN
1	Komputer <i>portable</i>	Membantu eksekutif senior	Rekayasa khusus menawarkan komputer yang sangat ringan, operasi baterai dan ketahanan penggunaan sekalipun dalam perjalanan
2	<i>Networking</i>	Hubungan/link komputer	<i>Sharing</i> sumber daya <i>hardware/software</i> dan komunikasi elektronik
3	Sistem server	Sistem cepat dan kapasitas besar	Menghemat sumber daya pada <i>clients system</i>
4	<i>Embedded system</i>	Produk berbasis mikrokontroler	<i>Dedicated intelligent</i> mengontrol peralatan-peralatan instrumentasi termasuk peripheral
5	Multimedia	Menggabungkan data, suara, dan gambar	Aplikasi baru seperti hiburan, pendidikan dll
6	Internet dan email	Pemakaian komputer berbasis internet	Semua memungkinkan dari rumah mulai belajar sampai belanja

JENIS KOMPUTER

BERDASARKAN DATA YANG DIOLAH

Data yang diolah oleh komputer jenisnya sangatlah banyak. Ada data berujud gambar, suara, huruf, angka, keadaan, simbol ataupun yang lainnya lagi. Dalam hal ini, tidak setiap komputer bisa mengolah seluruh data yang ada. Ada komputer yang hanya bisa mengolah suara, ataupun hanya mengolah huruf dan angka saja. Walaupun demikian, ada pula komputer yang bisa mengolah beberapa data secara bersama-sama.

1. Komputer Analog (*analog computer*)

Merupakan suatu jenis komputer yang bisa digunakan untuk mengolah data yang kualitatif. Data yang ada bukan merupakan simbol, tetapi masih merupakan suatu kejadian. Seperti misalnya : keadaan suhu ataupun kelembaban udara, ketinggian ataupun kecepatan adalah merupakan suatu keadaan yang oleh komputer kemudian ditetapkan sehingga menjadi suatu ukuran.

JENIS KOMPUTER (2)

2. Komputer Digital (*digital computer*)

Merupakan suatu jenis komputer yang bisa digunakan untuk mengolah data yang bersifat kuantitatif (sangat banyak jumlahnya). Data dari digital komputer biasanya berupa simbol yang memiliki arti tertentu, misalnya : simbol alphabetis yang digambarkan dengan huruf A s/d Z ataupun a s/d z, simbol numerik yang digambarkan dengan angka 0 s/d 9 ataupun simbol-simbol khusus, seperti halnya : ? / + * & !.

3. Komputer Hibrid (*hybrid computer*)

Merupakan jenis komputer yang bisa digunakan untuk mengolah data yang bersifat kuantitatif ataupun kualitatif. Hibrid komputer juga bisa dikatakan sebagai gabungan dari analog dan digital komputer. Komputer jenis ini banyak digunakan oleh pelbagai rumah sakit yang digunakan untuk memeriksa keadaan tubuh dari pasien, yang pada akhirnya, komputer bisa mengeluarkan berbagai analisa yang disajikan dalam bentuk gambar, grafik ataupun tulisan.

KOMPUTER

BERDASARKAN UKURAN

BERDASARKAN PENGGUNAAN

Berdasarkan Data yang Diolah

- o *Analog computer*
- o *Digital computer*
- o *Hybrid computer*

- o *Microcomputer*
- o *Minicomputer*
- o *Mainframecomputer*
- o *Supercomputer*

- o *Special purpose computer*
- o *General purpose computer*

BERDASARKAN UKURAN

1. *Micro Computer (Personal Computer)*

Pada awalnya, komputer jenis ini diciptakan untuk memenuhi kebutuhan perorangan (personal). Memori yang dimiliki oleh sebuah personal komputer pada awalnya hanya berkisar antara 32 hingga 64 KB (Kilo Byte). Tetapi dalam perkembangannya memori sebuah personal komputer sampai diatas 128 MB (Mega Byte).

2. *Mini Computer*

Komputer mini mempunyai kemampuan beberapa kali lebih besar jika dibanding dengan personal komputer. Hal ini disebabkan karena microprocessor yang digunakan untuk memproses data memang mempunyai kemampuan jauh lebih unggul jika dibandingkan dengan microprocessor yang digunakan pada personal komputer. Ukuran fisiknya dapat sebesar almari kecil. Komputer mini pada umumnya dapat digunakan untuk melayani lebih dari satu pemakai (multiuser). Dalam sistem multi user ini, pada akhirnya personal komputer banyak digunakan sebagai terminal yang berfungsi untuk memasukkan data.

BERDASARKAN UKURAN (2)

3. *Mainframe Computer*

Ciri utama yang membedakan pengertian antara mini komputer dengan mainframe adalah, mainframe memiliki processor lebih dari satu. Dengan demikian, dari segi kecepatan proses mainframe jauh lebih cepat jika dibanding dengan mini komputer. Kecepatan kerja mainframe mencapai 1 milyar operasi perdetik (1 giga operations per-seconds = 1 GOPS). Kecepatan ini sangatlah diperlukan, karena mainframe biasanya digunakan untuk memproses data-data yang mempunyai kapasitas sangat besar dan disamping itu mainframe biasanya juga digunakan oleh puluhan hingga ratusan pemakai yang bekerja secara bersama-sama.

4. *Super Computer*

Sesuai dengan namanya, super komputer memiliki ciri khas, yaitu kecepatan proses yang tinggi serta memiliki kemampuan menyimpan data yang jauh lebih besar apabila dibanding dengan mainframe. Harga super komputer sangatlah besar dan mahal. Salah satu contoh super komputer adalah Cray-2. Pengguna super komputer biasanya negara-negara yang sudah maju ataupun perusahaan-perusahaan yang sangat besar, seperti misalnya industri pesawat terbang Nurtanio. Kemampuan lain yang dimiliki oleh super komputer adalah mampu membaca/menyadap berbagai data dari satelit.

BERDASARKAN PENGGUNAAN

1. *General Purpose Computer*

Komputer yang umum digunakan pada setiap hari, juga bisa disebut sebagai *general purpose computer*, dimana bisa digunakan untuk menyelesaikan berbagai variasi pekerjaan.

2. *Special Purpose Computer*

Special Purpose Computer digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan ataupun aplikasi khusus. *Special purpose* pada awalnya merupakan *general purpose* yang digunakan secara khusus dan disesuaikan dengan konfigurasi ataupun peralatan di dalamnya yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa.

<i>Special Purpose Computer</i>	<i>General Purpose Computer</i>
<ul style="list-style-type: none">-Dirancang untuk kebutuhan khusus-Program tertentu sudah tersimpan di dalam komputer-Umunya berupa komputer analog	<ul style="list-style-type: none">-Dirancang untuk kebutuhan umum-Program tertentu belum tersimpan di dalam komputer-Umunya berupa komputer digital

Perbandingan Komputer Khusus dan Umum

ABSENSI MAHASISWA

FAKULTAS HUKUM DAN ILMU SOSIAL



UNIVERSITAS PAHLAWAN
TUANKU TAMBUSAI

KOMPUTER

DOSEN PENGAMPU :
NOVI YONA SIDRATUL MUNTI, S.Kom., M.Kom.
SEMESTER / KELAS : 1/A

**UNIVERSITAS PAHLAWAN
TUANKU TAMBUSAI**

T.A 2021-2022

38																			
39																			
40																			
<p>Talang Anugrah</p> <p>Wan Fadlan</p> <p>Rostu Kurniawan</p> <p>Paraf Dosen</p> <p>Tanggal Pertemuan</p> <p>9/10/2021</p> <p>9/19/2021</p> <p>15/10/2021</p> <p>15/10/2021</p> <p>15/12/2021</p> <p>15/12/2021</p> <p>15/12/2021</p> <p>15/12/2021</p>																			
<p>JUMLAH MAHASISWA YANG HADIR HARI INI</p>																			

Mengetahui,
Ka. Program Studi

Bangkinang,
Dosen Pengajar

NOVI YONA SIDRATUL MUNTI, S.Kom., M.Kom.

YULI HERIVANTI, S.H., M.H.

CATATAN:

- Jumlah tetap muka / pertemuan mahasiswa tidak boleh kurang dari 80%
- Absen harus ditandatangani tidak boleh di ekleklist
- Pakaian untuk mahasiswa : tidak boleh memakai sandal, kaos oblong, anjing, kalung, gelang
- Pakaian untuk mahasiswa : tidak boleh memakai sandal, kaos ketat dan baju transparan

UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
FAKULTAS HUKUM DAN ILMU SOSIAL
PROGRAM STUDI HUKUM

BATAS MATERI KULIAH

Kuliah : KOMPUTER
ster / SKS : 1 / 2
/Tahun Akd: A / 2021/2022 Ganjil

Dosen Pengampu : NOVI YONA SIDRATUL MUNTI, S.Kom, M.Ko
Dosen Pengajar :

HARI/TGL	MATERI	PARAF DOSEN	P. KETUA KELAS
Rabu 22 September 2021	Perkenalan mahasiswa baru.		Amb.
Rabu 06 Oktober 2021	Sistem komputer.		Amb.
"	Komponen " Sistem komputer Pengetian dan struktur komputer		Amb.
Rabu 13 Oktober 2021	Pengertian Internet dan Ekstranet, Tujuan dan Perkembangan		Hud
Rabu 13 Oktober 2021	Pengertian Jaringan komputer Tujuan jaringan komputer		
Rabu 27 Oktober 2021	Komponen Jaringan komputer Klasifikasi jaringan komputer		
Rabu 27 Oktober 2021	Topologi jaringan komputer		
Rabu 10 November 2021	UTS		
Senin 15 November 2021	Pembagian kelompok untuk praktik		
Rabu 15 November 2021	Pengertian Email, fungsi Email, Tujuan Email, keuntungan & kerugian		
Rabu 1 Desember 2021	Manfaat " Edmodo Fitur " Edmodo		
Rabu 1 Desember 2021	Pengertian Blogger, keuntungan, jenis " dan kelebihan & kekurangan.		
Rabu 15 Desember 2021	Konsep dasar dari komunikasi, Klasifikasi kejahatan komputer		
Rabu 15 Desember 2021	Input - Proses - Output pada yang berhubungan dengan Interaksi, mata, dll.		
Rabu 29 Desember 2021	Quiz		
	UAS		



YAYASAN PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI

FAKULTAS: 1. ILMU KESEHATAN; 2. ILMU PENDIDIKAN; 3. TEKNIK; 4. HUKUM DAN ILMU SOSIAL
Alamat: Jln. Tuanku Tambusai No.23 Bangkinang-Kampar Riau Telp.(0762) 21677, 085265387767, Fax.(0762) 21677
Website : <http://universitaspahlawan.ac.id>; e-mail: info@universitaspahlawan.ac.id

KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
NOMOR : 194 /KPTS/UPTT/KP/IX/ 2021

TENTANG

PENUNJUKAN/ PENGANGKATAN DOSEN MENGAJAR SEMESTER GANJIL
FAKULTAS HUKUM DAN ILMU SOSIAL UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
TAHUN AKADEMIK 2021/ 2022

REKTOR UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran proses pembelajaran semester ganjil Program Studi S 1 Hukum dan Prodi S1 Kewirausahaan Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Tahun Akademik 2021/ 2022;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud pada huruf a diatas, perlu ditetapkan dengan Keputusan Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai;
- Mengingat** : 1. Undang-undang No. 16 Tahun 2001 tentang Yayasan sebagaimana yang telah diubah dengan Undang-undang No 28 Tahun 2004 tentang Yayasan;
2. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
3. Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
4. Undang-undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
5. Peraturan Pemerintah No.4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 139 Tahun 2014 tentang Pedoman Statuta dan Organisasi Perguruan Tinggi.
7. Keputusan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi No.97/KPT/I/2017 tanggal 20 Januari 2017 tentang Izin Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai;
8. Akte Notaris H. M Dahad Umar, SH No. 26 tanggal 15 November 2007 Jo No. 29 tanggal 22 Februari 2008;
9. Keputusan YPTT Riau No. 01/KPTS/YPTT/2007 tentang Peraturan Tata Tertib Ketenagakerjaan (Pekerja, Karyawan, Dosen) di lingkungan Yayasan Pahlawan Tuanku Tambusai;

MEMUTUSKAN

- Menetapkan
Pertama : Menunjuk/mengangkat Dosen Mengajar Semester Ganjil Prodi S1 Hukum dan Prodi S1 Kewirausahaan Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Tahun Akademik 2021/2022 sebagaimana tersebut dalam lampiran 1 dan 2 keputusan ini;
- Kedua : Nama-nama sebagaimana tersebut dalam lampiran keputusan ini, dipandang cakap dan mampu untuk melaksanakan tugas-tugas yang dibebankan dan bertanggung jawab kepada Dekan Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai;
- Ketiga : Segala biaya yang timbul akibat dikeluarkan Surat Keputusan ini akan dibebankan kepada kas Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai;
- Keempat : Keputusan ini berlaku untuk semester ganjil Tahun Akademik 2021/2022, dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya, akan diadakan perbaikan dan perubahan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bangkinang
Pada Tanggal : 01 September 2021

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Rektor,



Prof. Dr. Amir Luthfi

Tembusan disampaikan kepada Yth:

1. Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
2. Bendahara Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

LAMPIRAN KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS PAHLAWAN
 NOMOR : 194/KPTS/UPTT/KP/IX/2021
 TANGGAL : 01 SEPTEMBER 2021

PENGANGKATAN DOSEN MENGAJAR SEMESTER GANJIL
 PRODI S1 HUKUM FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS PAHLAWAN
 TUANKU TAMBUSAI TAHUN AKADEMIK 2021/2022

Semester I

No	Mata Kuliah	SKS	Dosen Kelas A	Dosen Kelas B
1	Pengantar Ilmu Hukum	3	Aminoel Akbar Novi. M, S.H., M.H.	Yuli Heriyanti, S.H., M.H.
2	Ilmu Negara	2	Nurjalal, S.H., M.H.	Dr. Ratna Riyanti, S.H., M.H.
3	Bahasa Inggris	2	Nurhidayah Sari, M.Pd.	Nurhidayah Sari, M.Pd.
4	Komputer	2	Novi Yona Sidratul Munti, M.Kom	Novi Yona Sidratul Munti, M.Kom
5	Pengantar Sosiologi	2	Syahrial, S.Sos.I., S.H., M.Si., M.H.	Syahrial, S.Sos.I., S.H., M.Si., M.H.
6	Pendidikan Agama	2	Dr. H. Ahmad Zikri, B.Dipl. M.H.	Dr. H. Ahmad Zikri, B.Dipl. M.H.
7	Kewarganegaraan	2	Fakhry Firmanto, S.H., M.H.	Hafiz Sutrisno, S.H., M.H.
8	Bahasa Indonesia	2	Drs. Miswar, M.H., Ph.D.	Drs. Miswar, M.H., Ph.D.
9	Pancasila	2	Yuli Heriyanti, S.H., M.H.	Aminoel Akbar Novi. M, S.H., M.H.
		19		

Semester III

No	Mata Kuliah	SKS	Dosen Kelas A	Dosen Kelas B
1	Hukum Dagang	2	Desi Somalia, S.H., M.H.	Aminoel Akbar Novi. M, S.H., M.H.
2	Hukum Internasional	2	Drs. Miswar, M.H., Ph.D.	Dr. H. Ahmad Zikri, B.Dipl. M.H.
3	Kewirausahaan	2	Nany Librianty, S.E., M.MA	Rinda Fithriana, S.E., M.Ak.
4	Hukum Agraria	2	Drs. Miswar, M.H., Ph.D.	Nurjalal, S.H., M.H.
5	Hukum Administrasi Negara	3	Hafiz Sutrisno, S.H., M.H.	Dr. Ratna Riyanti, S.H., M.H.
6	Hukum Perdata	4	Yuli Heriyanti, S.H., M.H.	Dr. Sukino, S.H., M.H.
7	Hukum Pidana	4	Rian Prayudi Saputra, S.H., M.H.	Dr. Mia Amiati, S.H., M.H.
8	Hukum Tata Negara	3	Dr. Ratna Riyanti, S.H., M.H.	Drs. Miswar, M.H., Ph.D.
9	Hukum Pajak	2	Nurjalal, S.H., M.H.	Hafiz Sutrisno, S.H., M.H.
		24		

Semester V

No	Mata Kuliah	SKS	Dosen Kelas A	Dosen Kelas B
1	Hukum Perdata Internasional	2	Desi Somalia, S.H., M.H.	Dr. Sukino, S.H., M.H.
2	Hukum Keuangan Negara	2	Aminoel Akbar Novi. M, S.H., M.H.	Aminoel Akbar Novi. M, S.H., M.H.
3	Hukum Pemerintah Daerah	2	Hafiz Sutrisno, S.H., M.H.	Dr. Ratna Riyanti, S.H., M.H.
4	Psikologi Hukum	2	Drs. Miswar, M.H., Ph.D.	Nurjalal, S.H., M.H.
5	Hukum Perdagangan Secara Elektronik	2	Desi Somalia, S.H., M.H.	Trie Rahmi Gettari, S.H., M.H.
6	Hak Atas Kekayaan Intelektual	2	Trie Rahmi Gettari, S.H., M.H.	Desi Somalia, S.H., M.H.
7	Hukum Acara Perdata	3	Prof. Eman Suparman, S.H., M.H.	Fakhry Firmanto, S.H., M.H.
8	Hukum Penyelesaian Sengketa Dan Arbitrase	2	Fakhry Firmanto, S.H., M.H.	Dr. H. Ahmad Zikri, B.Dipl. M.H.
9	Hukum Acara Pidana	3	Rian Prayudi Saputra, S.H., M.H.	H. Muhammad Salis, S.H., M.H.
10	Hukum Laut	2	Dr. H. Ahmad Zikri, B.Dipl. M.H.	Dr. H. Ahmad Zikri, B.Dipl. M.H.
		22		

Semester VII

No	Mata Kuliah	SKS	Dosen Kelas A	Dosen Kelas B
1	Perancangan Pembuatan Perundang-Undangan	2	Nurjalal, S.H., M.H.	Nurjalal, S.H., M.H.
2	Teknik Perancangan Kontrak	2	H. Muhammad Salis, S.H., M.H.	H. Muhammad Salis, S.H., M.H.
3	Penanganan Perkara Perdata	2	Fakhry Firmanto, S.H., M.H.	Dr. Mia Amiati, S.H., M.H.
4	Penanganan Perkara Pidana	2	Rian Prayudi Saputra, S.H., M.H.	Rian Prayudi Saputra, S.H., M.H.
5	Penanganan Perkara Tata Usaha Negara	2	Dr. Mia Amiati, S.H., M.H.	Fakhry Firmanto, S.H., M.H.
6	Magang	2	Hafiz Sutrisno, S.H., M.H. Rian Prayudi Saputra, S.H., M.H.	Fakhry Firmanto, S.H., M.H. Aminoel Akbar Novi. M, S.H., M.H.
7	Seminar Usulan Penelitian	1	Dr. Ratna Riyanti, S.H., M.H.	Dr. Ratna Riyanti, S.H., M.H.
		10		

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
 Rektor,



Prof. Dr. H. Amir Luthfi

NILAI MAHASISWA PRODI S1TEKNIK INFORMATIKA

MATA KULIAH Pengantar Hukum
DOSEN PENGAMPU Novi Yona Sidratul Munti, S.Kom., M.Kom

: S1 TEKNIK INFORMATIKA
: 1(Satu)

NO	NIM	NAMA MAHASISWA	KEHADIRAN 16 x			NILAI TUGAS (25%)			UTS		UAS		NILAI	
			20%	Skor	Nilai	Presentasi	Tanya Jawab	Nilai	25%	Nilai	30%	Nilai	ANGKA	HURUF
1	1974201058	MUHAMMAD FAISAL	14	87,5	17,5	100	50	18,75	80	20	80	24	80,3	A-
2	2074101049	M.RIZKI AMANDA	2	12,5	2,5	0	50	6,25	85	21,25	0	0	30,0	E
3	2174101030	ALHUDA AIDIL LUKMAN	14	87,5	17,5	100	50	18,75	90	22,5	90	27	85,8	A
4	2174101031	ERWINDO PRANATA	13	81,3	16,3	50	50	12,5	85	21,25	85	25,5	75,5	B+
5	2174101033	MHD. JAMAL	15	93,8	18,8	100	50	18,75	85	21,25	90	27	85,8	A
6	2174101034	NOFRI ZULHADI	15	93,8	18,8	100	50	18,75	85	21,25	90	27	85,8	A
7	2174101035	ROSMIATI	15	93,8	18,8	50	50	12,5	85	21,25	85	25,5	78,0	B+
8	2174101036	TIKA SAHADATI	15	93,8	18,8	100	50	18,75	85	21,25	80	24	82,8	A-
9	2174101037	ZAKI MUBARAK BS	14	87,5	17,5	50	50	12,5	88	22	85	25,5	77,5	B+
10	2174101041	FALDI RAMADHANI SETIAWAN	15	93,8	18,8	50	50	12,5	88	22	80	24	77,3	B+
11	2174101042	MUHAMMAD SYAFIQ	15	93,8	18,8	100	50	18,75	88	22	85	25,5	85,0	A
12	2174101044	RIOSBY ISNAN	14	87,5	17,5	100	50	18,75	88	22	0	0	58,3	C
13	2174101045	TUKIRAN	14	87,5	17,5	50	78	16	85	21,25	85	25,5	80,3	A-
14	2174101046	CHRISTIAN HARIANJA	14	87,5	17,5	100	50	18,75	85	21,25	87	26,1	83,6	A-
15	2174101049	LA ODE KADIR	15	93,8	18,8	50	50	12,5	80	20	80	24	75,3	B+
16	2174101050	AGUNG SATRIA FADLI	13	81,3	16,3	50	50	12,5	85	21,25	85	25,5	75,5	B+
17	2174101055	FERY ARIA DANI	13	81,3	16,3	50	50	12,5	85	21,25	85	25,5	75,5	B+
18	2174101053	MUHAMMAD ZIKRI IMAM	13	81,3	16,3	50	71	15,125	80	20	80	24	75,4	B+
19	2174101058	ANI WIDIAWATI	14	87,5	17,5	50	50	12,5	88	22	85	25,5	77,5	B+