



YAYASAN PERGURUAN CIKINI
INSTITUT SAINS DAN TEKNOLOGI NASIONAL

Jl. Moh. Kahfi II, Bhumi Srengseng Indah, Jagakarsa, Jakarta Selatan 12640
Telp. 021-7270090 (hunting), Fax. 021-7866955, hp: 081291030024
Email : humas@istn.ac.id Website : www.istn.ac.id

SURAT PENUGASAN TENAGA PENDIDIK
Nomor : 183/03.1-I/X/2023
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2023/2024

Nama	: Siti Nurmiati, S.Kom., M.Kom.	Status Pegawai	: Edukatif Tetap		
NIP/NIK/NIDN	: 01.121224/35091007/0402107703	Program Studi	: Sistem Informasi		
Jabatan Akademik	: Lektor (300) / III d				
BIDANG	PERINCIAN KEGIATAN	RUANG/ TEMPAT	HARI/ JAM	SKS	KETERANGAN
I PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN	MENGAJAR DI KELAS (KULIAH/RESPNSI DAN LABORATORIUM)				
	1. Bisnis Digital (SI)	Gab TIF 2	Jumat/ 13:00-14:40	1	Team Teaching
	2. Konsep Sistem Informasi (SI)	A-3	Kamis/ 08:00-09:40	1	Team Teaching
	3. Manajemen Proyek Perangkat Lunak (SI)	D-1A	Kamis/ 08:00-09:40	1	Team Teaching
	4. Metodologi Penelitian (SI)	Gab TIF 1	Kamis/ 08:00-09:40	1	Team Teaching
	5. Proyek Pengembangan Sistem Informasi (SI)	E-4	Senin/ 13:00-14:30	1	Team Teaching
	6. Sistem Informasi Manajemen (SI)	A-5	Kamis/ 10:00-11:40	1	Team Teaching
	7. Big Data dan Ilmu Data (TIF)	A-6	Rabu/ 10:00-11:40	1	Team Teaching
	8. Game Kecerdasan Buatan (TIF)	A-5	Senin/ 13:00-15:00	1.5	Team Teaching
	9. Grafika Komputer (TIF)	A-6	Selasa/ 15:00-16:40	1	Team Teaching
	10. Manajemen Proyek Perangkat Lunak (TIF)	A-6	Kamis/ 10:00-11:30	1.5	Team Teaching
	11. Metodologi Penelitian (TIF)	A-5	Kamis/ 08:00-09:40	1	Team Teaching
	12. Pengantar Teknologi Informasi	A-1	Senin/ 11:41-13:00	1	Team Teaching
13. Menduduki Jabatan Struktural Ka. Prodi Sistem Informasi FSTI		Senin - Kamis	-		
II PENELITIAN	1. Penulisan Karya Ilmiah			1	
III PENGABDIAN DAN MASYARAKAT	1. Pelatihan dan Penyuluhan			1	
IV UNSUR-UNSUR PENUNJANG	1. Berperan Serta Aktif dalam Pertemuan Ilmiah/Seminar			1	
Jumlah Total				16	
Kepada yang bersangkutan akan diberikan gaji/honorarium sesuai dengan peraturan penggajian yang berlaku di Institut Sains dan Teknologi Nasional. Penugasan ini berlaku tanggal 26 September 2023 sampai dengan 29 Februari 2024.					
Jakarta, 20 September 2023 Dekah, Marhaeni, S.Kom., M.Kom.					

Tembusan :

1. Direktur Akademik – ISTN
2. Direktur Non Akademik – ISTN
3. Ka. Biro Sumber Daya Manusia – ISTN
4. Kepala Program Studi Sistem Informasi
5. Arsip





BERITA ACARA PERKULIAHAN
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2023/2024
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FSTI-ISTN

Mata Kuliah : Pengantar Teknologi Informasi / 63611PTF04	Semester : 1
Dosen : 1. Marhaeni, S.Kom., M.Kom. 2. Siti Nurmiati, S.Kom., M.Kom.	SKS : 2
Hari : Senin	Kelas : A
Jam : 11:41 – 13:00 WIB	Ruang : E-4

NO.	TANGGAL	MATERI KULIAH	JML MHS HADIR	TANDA TANGAN DOSEN
1.	27-11-2023	Perangkat Lunak Sistem	6	
2.	4-12-2023	Jaringan Komputer dan Jaringan Nirkabel	6	
3.	11-12-2023	Sistem Bilangan Komputer	6	
4.	18-12-2023	Pengenalan Search Engine	6	
5.	8-1-2024	Data dan Informasi	6	
6.	15-1-2024	Pengenalan Database	6	
7.	29-1-2024	Pengantar Perencanaan Bisnis	6	
8.	5-2-2024	UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)	6	

Dosen,

Siti Nurmiati, S.Kom., M.Kom.

DAFTAR NILAI

SEMESTER GANJIL REGULER TAHUN 2023/2024

Program Studi : Teknik Informatika S1
Matakuliah : Pengantar Teknologi Informasi
Kelas / Peserta : A
Perkuliahan : Kampus ISTN Bumi Srengseng Indah
Dosen : Marhaeni, S.Kom., M.Kom.

Hal. 1/1

No	NIM	N A M A	ABSEN	TUGAS	UTS	UAS	MODEL	PRESENTASI	NA	HURUF
			10%	20%	35%	35%	0%	0%		
1	23360001	Arvin Fawwaz Nasution	100	80	81	80	0	0	82.35	A
2	23360002	Ibrahim Dimas Riyadi	100	60	80	50	0	0	67.5	B-
3	23360003	R. Billy Rahmadani Budianto	100	60	82	60	0	0	71.7	B
4	23360004	Mochammad Wibowo Wirayudha	100	0	0	0	0	0	0	
5	23360005	Rizal Nur Afifuddin Shidiq	100	80	82	82	0	0	83.4	A
6	23360006	Didik Hariyanto	100	80	82	80	0	0	82.7	A

Rekapitulasi Nilai							
A	3	B+	0	C+	0	D+	0
A-	0	B	1	C	0	D	0
		B-	1	C-	0	E	0

Jakarta, 4 February 2024

Dosen Pengajar

Marhaeni, S.Kom., M.Kom.

Perangkat Lunak

Siti Nurmiati

Perangkat Lunak

- Perangkat lunak (*Software*) adalah sekumpulan **data elektronik** yang tersimpan dan dikendalikan oleh perangkat komputer.
- Perangkat lunak juga disebut sebagai bagian sistem dalam komputer yang tidak memiliki wujud fisik yang diinstal dalam sebuah komputer atau laptop agar bisa dioperasikan.

Fungsi Perangkat Lunak

- Memproses data, perintah, atau instruksi khusus agar pengguna dapat mengoperasikan komputernya sesuai dengan hasil informasi yang diinginkan.
- Penerjemah (*Interpreter*) suatu perintah *software* lainnya ke dalam bahasa mesin (*Machine Language*) agar dapat dimengerti oleh komputer.
- Sarana interaksi yang menghubungkan pengguna dengan *hardware*.
- Mengidentifikasi suatu program yang ada di sebuah komputer.
- Menyediakan fungsi dasar dari sebuah *hardware* agar dapat dioperasikan.

Sejarah Perangkat Lunak

- *Software* dimulai sejak terciptanya komputer elektronik, pengggusa Charles Babbage pada pertengahan tahun 1800-an oleh Charles Babbage.
- Tahun 1935, secara resmi dikemukakan kepada khalayak oleh Alan Turing yang merupakan seorang ahli Matematika menjadi orang yang pertama kali mencetuskan bahwa komputer dapat menjalankan beragam program dan dapat digunakan untuk berbagai keperluan.
- Tahun 1930, Alan Turing juga menjadi pencemu dari Mesin Turing yaitu sebuah alat yang dapat menjalankan serangkaian perintah.
- Tahun 1958, Kata *Software* dicetak oleh John Tukey sebagai ahli Matematika.

Sejarah Perangkat Lunak

Dalam perkembangan, perangkat lunak terbagi ke dalam empat era, yaitu:

1. Era Pemula

Software muncul dalam bentuk sambungan-sambungan kabel ke antar bagian dalam komputer. *Software* dan *Hardware* masih berada dalam satu kesatuan dan hanya digunakan untuk suatu tujuan tertentu.

2. Era Stabil

Software dapat digunakan untuk berbagai macam fungsi sehingga tidak dipakai oleh kalangan peneliti dan akademi, namun industri dan perusahaan. Pada masa ini mulai diterapkannya sistem basis data yang mampu memisahkan data dengan program.

Sejarah Perangkat Lunak

3. Era Mikro

Perkembangan *Software* di era mikro dapat dilihat dari perbedaan *Software* yang terbagi menjadi dua, yaitu *Software* Sistem yang menangani internal komputer, dan *Software* Aplikasi yang dapat digunakan oleh pengguna secara langsung sesuai kebutuhan dan tujuan tertentu.

4. Era Modern

Software sudah berkembang menjadi sangat canggih dan modern. Di masa ini, perangkat lunak sudah mengenal input dalam bentuk suara maupun gambar, serta distribusinya ada yang berbayar dan ada pula yang gratis.

Jenis-jenis Perangkat Lunak

- **Perangkat Lunak Berbayar** – *Software* yang mengharuskan penggunaannya untuk membayar dengan harga tertentu untuk bisa menggunakan perangkat lunak tersebut, misal Microsoft Windows dan sebagainya.
- **Freeware** – *Software* gratis dan dapat digunakan tanpa batas waktu tertentu. Biasanya pengembang *software* membuat perangkat lunak ini untuk komunitas tertentu, misal Google Chrome, Mozilla Firefox dan sebagainya.
- **Free Software** – Pengguna harus membeli *Software* terlebih dahulu, setelah itu pengguna bebas untuk melakukan penggandaan, modifikasi, hingga distribusi.

Jenis-jenis Perangkat Lunak

- **Shareware** – *Software* yang dibagikan secara gratis untuk keperluan tertentu. Biasanya sebagai uji coba dengan fitur terbatas, dan penggunaan dengan waktu yang terbatas (biasanya 15 atau 30 hari).
- **Malware** – *Software* ini dianggap sebagai perusak, sehingga bisa berbahaya jika disalahgunakan. Tujuannya untuk menyusup, bahkan merusak sistem jaringan komputer, misal *spyware*, *adware*, virus komputer, dan *software* lainnya yang dibuat dengan tujuan merugikan.

Jenis-jenis Perangkat Lunak

- **Open Source Software** – *Software* yang bersifat terbuka, sehingga kode sumbernya dapat dipelajari, dimodifikasi, ditingkatkan dan disebarluaskan. Perangkat ini biasanya diperoleh secara gratis dan digunakan oleh komunitas tertentu untuk dikembangkan dengan lisensi GPL (*General Public License*), misal Linux.
- **Firmware** – *Software* penyimpanan yang hanya dapat dibaca, atau *Memory Read Only*. *Software* ini bersifat paten sehingga tidak bisa dilakukan modifikasi atau pengembangan meskipun terdapat masalah dalam fungsinya. Biasanya *firmware* telah menyatu dengan *Hardware*, sehingga dianggap bukan *Software* sepenuhnya.

Macam-macam Perangkat Lunak

1. Software Sistem Operasi

- Untuk mengendalikan seluruh sistem kerja mendasar yang ada di komputer dan merupakan *platform* yang memungkinkan *software* dan aplikasi lain untuk dapat berfungsi.
- Sistem operasi mengatur segala proses, termasuk mengelola memori, menyetemahkan I/O, pengkodean yang menghubungkan *user*, *h/w* dapat digunakan secara bersamaan, misal Microsoft Windows, Linux, Mac, IOS Apple, Google Android, dan OS Windows Phone.

Macam-macam Perangkat Lunak

2. Software Aplikasi

- Sesuai dengan namanya, *software* ini adalah deretan aplikasi atau program yang tersedia di komputer yang biasa digunakan untuk membantu menyelesaikan tugas tertentu, misal Adobe Photoshop, Skype, Adobe Premiere, Microsoft Excel, dan sebagainya.

Macam-macam Perangkat Lunak

3. Software Pemrograman

- *Software* yang berguna untuk menerjemahkan instruksi-instruksi dari bahasa program ke kode bahasa mesin melalui prosedur tertentu agar dapat diterima dan dibaca oleh komputer.
- Perangkat lunak ini digunakan oleh programmer untuk menerjemahkan, menulis, menguji, mengembangkan, hingga men-debug, seperti Python, PHP, Java, C ++, BASIC, COBOL, FORTRAN, dan Pascal.

Macam-macam Perangkat Lunak

Tiga level bahasa pemrograman, yakni:

- 1. Bahasa tingkat rendah (low level language)**
 - Bahasa ini disebut juga sebagai bahasa mesin di mana pengkodeannya menggunakan angka 0 dan 1.
- 2. Bahasa tingkat tinggi (high level language)**
 - Pengkodean bahasa pemrograman ini menggunakan bahasa Inggris. Beberapa contohnya seperti yang telah disebutkan di atas yaitu BASIC, COBOL, FORTRAN, dll.

Macam-macam Perangkat Lunak

- 3. Bahasa generasi keempat (4 GL)**
 - Bahasa ini berfokus terhadap objek atau yang dikenal dengan Object Oriented Programming (OOP), misal Delphi, Visual Basic, Visual C++.
- 4. Perangkat Lunak Tambahan/Program Bantu (Utility)**
 - *Software* ini merupakan aplikasi yang berguna untuk membantu pengelolaan komputer, seperti mengompres file, melindungi sistem, memformat disket, mengkopi data, mengatur harddisk, dan lain-lain, misal Winzip, Antivirus, Scandisk, Norton Utility, dan Defragment.

Software Sistem yang sering dipergunakan :

- 1. Software System**
 - Sebagai sistem operasi komputer, misal Windows, Linux, dan Mac.
- 2. Software Browser**
 - Sebagai *search engine* situs untuk mendapatkan berbagai informasi secara online, misal Chrome, Opera Mini, Mozilla Firefox, Internet Explorer.
- 3. Microsoft Office**
 - Mempermudah atau meningkatkan efisiensi berbagai pekerjaan kantor, seperti Microsoft Excel, Microsoft Word, Outlook, dan Powerpoint.

Software Sistem yang sering dipergunakan :

- 5. Paint Software**
 - Mengolah gambar atau desain, mulai dari proses membuat suatu gambar hingga editing desain dapat dilakukan dengan beberapa *software* ini, misal Adobe Photoshop, CorelDraw, Paint.
- 6. Software Anti Virus**
 - Mencegah masalahnya serangan virus-virus yang dapat merusak sistem ke dalam komputer yang berperan penting untuk mencegah komputer dari serangan virus yang mungkin masuk pada saat melakukan *download file online* atau dari USB yang tersambung ke komputer, misal Smadav, AVG, Norton.