

SATUAN ACARA PERKULIAHAN – FAKULTAS PSIKOLOGI – UNIVERSITAS GUNADARMA
MATA KULIAH : SISTEM INFORMASI PSIKOLOGI
KODE MATAKULIAH / SKS = AK-051211 / 2 SKS

TIU : Agar mahasiswa dapat memahami konsep sistem informasi berbasis komputer, agar mampu memanfaatkan komputer sebagai sarana untuk membantu pengolahan informasi dalam analisis psikologi

Minggu ke	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan dan Sasaran Belajar	Cara Pengajaran	Media	Tugas	Referensi
1.	PENGANTAR SISTEM INFORMASI PSIKOLOGI	A. Pengertian Informasi Mahasiswa memahami pengertian informasi sehingga dapat berinteraksi dengan sistem B. Pengertian Sistem Informasi Psikologi Mahasiswa memahami penggunaan sistem informasi dalam psikologi	Tatap Muka	OHP; Papan tulis		1,2,3,4
2.	ARSITEKTUR KOMPUTER & STRUKTUR KOGNITIF MANUSIA	A. Pengertian Arsitektur Komputer Mahasiswa memahami pengertian arsitektur komputer B. Struktur Kognisi Manusia Mahasiswa dapat memahami struktur kognisi manusia	Tatap Muka	OHP; Papan tulis		1,2,3,4,5,6
3.	ARSITEKTUR KOMPUTER & STRUKTUR KOGNITIF MANUSIA	C. Kaitan Antara Struktur Kognisi Manusia dan Arsitektur Komputer Mahasiswa mampu menjelaskan dan memahami kaitan antara struktur kognitif manusia dan arsitektur komputer D. Kelebihan & Kelemahan Arsitektur Komputer dibandingkan Struktur Kognisi Manusia	Tatap Muka	OHP; Papan tulis		1,2,3,4,5,6
4.	<i>SISTEM INFORMASI BERBASIS KOMPUTER</i>	A. Pengertian <i>Sistem Informasi berbasis computer (CBIS)</i> Mahasiswa dapat memahami pengertian CBIS B. Evolusi <i>Sistem Informasi berbasis computer</i> - Fokus data (SIA / EDP) - Fokus informasi (SIM) - Fokus pada pendukung keputusan (SPK) - Fokus pada komunikasi (Otomatisasi Kantor) - Fokus konsultasi (Sistem Pakar) Mahasiswa dapat menjelaskan evolusi sistem informasi berbasis komputer dan upaya pencapaiannya	Tatap Muka	OHP; Papan tulis		3,4

SATUAN ACARA PERKULIAHAN – FAKULTAS PSIKOLOGI – UNIVERSITAS GUNADARMA
MATA KULIAH : SISTEM INFORMASI PSIKOLOGI
KODE MATAKULIAH / SKS = AK-051211 / 2 SKS

Minggu ke	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan dan Sasaran Belajar	Cara Pengajaran	Media	Tugas	Referensi
5.	<i>SISTEM INFORMASI BERBASIS KOMPUTER</i>	<p>C. Lingkup Data</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hirarki Data 2. Penyimpanan Sekunder <ul style="list-style-type: none"> – SASD (Penyimpanan berurutan) – DASD (Penyimpanan akses langsung) 3. Pemrosesan Data <ul style="list-style-type: none"> – Pemrosesan Batch – Pemrosesan Online – Sistem Real Time <p>Mahasiswa dapat memahami lingkup data dalam CBIS</p>	Tatap Muka	OHP; Papan tulis		3,4
6.	<i>SISTEM INFORMASI BERBASIS KOMPUTER</i>	<p>D. Database</p> <ul style="list-style-type: none"> – Era permulaan database – Konsep database – Struktur database – Keunggulan dan kelemahan database dan DataBase Managemant System (DBMS) <p>Mahasiswa dapat memahami konsep database</p> <p>E. Peranan Database dan DBMS dalam memecahkan masalah (dalam psikologi) Mahasiswa dapat memahami peranannya dalam pemecahan masalah (dalam psikologi)</p>	Tatap Muka	OHP; Papan tulis		3,4
7.	<i>SISTEM INFORMASI BERBASIS KOMPUTER</i>	<p>F. Sistem Pengolahan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian dasar dan tujuan pengolahan data - Tugas pengolahan data - Contoh sistem pengolahan data - Peranan pemrosesan data dalam pemecahan masalah <p>G. Sistem Informasi Manajemen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian dasar SIM - Konsep Sistem Informasi Organisasional 	Tatap Muka	OHP; Papan tulis	Diskusi Kelompok (Cari contoh Sistem Penunjang Keputusan)	3,4

SATUAN ACARA PERKULIAHAN – FAKULTAS PSIKOLOGI – UNIVERSITAS GUNADARMA
MATA KULIAH : SISTEM INFORMASI PSIKOLOGI
KODE MATAKULIAH / SKS = AK-051211 / 2 SKS

Minggu ke	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan dan Sasaran Belajar	Cara Pengajaran	Media	Tugas	Referensi
		<ul style="list-style-type: none"> - Peranan SIM dalam pemecahan masalah <p>H. Sistem Penunjang Keputusan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Maksud pembuatan keputusan dan teori-teori yang menjelaskannya - Konsep, pengertian dasar dan tujuan SPK - Model SPK - Pemodelan matematis beserta keuntungan dan kerugiannya - SPK berkelompok - Peranan SPK dalam pemecahan masalah <p>Mahasiswa dapat memahami pentingnya penggunaan CBIS dalam mengolah data</p>				
8.	<i>ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)</i>	<p>A. Sejarah AI Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami sejarah AI</p> <p>B. AI dan Kognisi Manusia (Mesin Berpikir) Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami hubungan AI dan kognisi manusia</p>	Tatap Muka	OHP; Papan tulis		4,5,6
9.	<i>ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)</i>	<p>C. AI dan Sistem Pakar (<i>ELIZA, Parry, Net Talk</i>) Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami tentang AI dan sistem pakar <i>ELIZA, Parry, & Net Talk</i></p> <p>D. Penggunaan AI sebagai expert system yang dapat digunakan untuk mendukung system pengambilan keputusan (Diagnosa). Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami peran kontribusi AI dalam Psikologi</p>	Tatap Muka	OHP; Papan tulis	Tugas Kelompok (cari contoh penggunaan AI dalam Psikologi)	4,5,6
10	<i>SISTEM INFORMASI PSIKOLOGI</i>	<p>A. Disain Sistem Informasi Psikologi Mahasiswa dapat merancang sistem untuk mengolah Informasi dalam Psikologi</p>	Tatap Muka	OHP; Papan tulis	Tugas membuat disain Sistem	1,2,3,4,5,6, 7,8

SATUAN ACARA PERKULIAHAN – FAKULTAS PSIKOLOGI – UNIVERSITAS GUNADARMA
MATA KULIAH : SISTEM INFORMASI PSIKOLOGI
KODE MATAKULIAH / SKS = AK-051211 / 2 SKS

Minggu ke	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan dan Sasaran Belajar	Cara Pengajaran	Media	Tugas	Referensi
					Informasi Psikologi sederhana	
11.	UJIAN TENGAH SEMESTER					
12.	<i>SISTEM INFORMASI PSIKOLOGI</i>	Mahasiswa dapat menggunakan komputer sebagai alat bantu pengolah Informasi dalam Psikologi	Tatap Muka dan Praktek			1,2,3,4,5,6,7,8
13.	<i>SISTEM INFORMASI PSIKOLOGI</i>	Mahasiswa dapat menggunakan komputer sebagai alat bantu pengolah Informasi dalam Psikologi	Tatap Muka dan Praktek			1,2,3,4,5,6,7,8
14.	<i>SISTEM INFORMASI PSIKOLOGI</i>	Mahasiswa dapat menggunakan komputer sebagai alat bantu pengolah Informasi dalam Psikologi	Tatap Muka dan Praktek			1,2,3,4,5,6,7,8
15.	<i>SISTEM INFORMASI PSIKOLOGI</i>	Mahasiswa dapat menggunakan komputer sebagai alat bantu pengolah Informasi dalam Psikologi	Tatap Muka dan Praktek			1,2,3,4,5,6,7,8
16	UJIAN AKHIR SEMESTER					

Daftar Referensi

1. Morison, Human Computer Interaction
2. Harnish, R.2001. Minds, Brain, Computers-The Foundation of Cognitive Science: An Historical Introduction
3. E.S. Margianti, D. Suryadi, Seri Diktat Kuliah: Sistem Informasi Manajemen, Gunadarma, Jakarta, 1994
4. McLeod Raymond, Sistem Informasi Manajemen, jilid 1 dan 2, Edisi Ketujuh, Prenhallindo, Jakarta, 2001.
5. Garner,H. 1987. The Mind's New Science: A History of the Cognitive Revolution: with New Epilogue, Cognitive Science After 1984.
6. Reimann, P dan Spada H. 1995. Learning in Human and Machine. Towards an Interdisciplinary Learning Science. Oxford: Elsevier Science Ltd.
7. Solso, R. L., Maclin, O. H., Maclin, M. K. (2008). *Cognitive psychology (8 edition)*. Oklahoma: Pearson Education, Inc
8. Vosniadou, S., dkk. 1996. International Perspective on the Design of technology Supported Learning Environg. New Jersey: Lawrence Ericbaum Associates.