



**SILABUS MATA KULIAH
BAHASA INGGRIS UNTUK BISNIS DAN TEKNIK**

Penyusun

Ni Luh Dewi Sintiar, Ph.D.

**PROGRAM STUDI
D4 TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
TAHUN AKADEMIK 2022/2023**

SILABUS

I. IDENTITAS MATA KULIAH

Program Studi : Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak
Mata Kuliah : Bahasa Inggris untuk Bisnis dan Teknik
Kode : RPLD422401
Semester : IV
SKS : 2 (Teori & Praktik)
Prasyarat : -
Dosen Pengampu : Ni Luh Dewi Sintiar, Ph.D.

II. DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini mengembangkan kompetensi diri terutama keterampilan berkomunikasi lisan dan tulisan yang efektif dalam bahasa Inggris yang khusus berkaitan dengan Teknologi Informasi. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa diasumsikan telah memiliki dasar bahasa Inggris yang diperoleh dalam mata kuliah bahasa Inggris. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa akan mempelajari tentang istilah-istilah teknis dalam bidang profesional IT (seperti *computer system, website, database, e-commerce, IT support, network system, IT security and technology, IT system, data communications, administration, interactions, developments, IT solutions*). Selain itu, mahasiswa akan mempelajari istilah-istilah bidang IT dalam bahasa Inggris, bagaimana membuat surat lamaran kerja bidang IT yang benar dalam bahasa Inggris, dan berkomunikasi dengan bahasa Inggris untuk kepentingan kerja dalam dinamika industri IT global. Materi disampaikan dengan metode ekspositori, tanya jawab, diskusi, presentasi, dan latihan. Penilaian dilakukan dengan pemberian tugas/pekerjaan rumah, partisipasi dalam kelas, serta pemberian proyek untuk asesmen tengah semester dan akhir semester. Realisasi pembelajaran dilakukan melalui pemberian proyek penyusunan proposal pengembangan desa wisata dengan pemanfaatan IT.

III. CP MATA KULIAH

1. CP Sikap

- S1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
- S2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.
- S8. Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik.
- S9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
- S10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.

2. CP Pengetahuan

- P1. Mampu memahami dan menguasai konsep dasar ilmu komputer secara umum seperti matematika, algoritma, pemrograman, dan basis data.
- P2. Mampu memahami dan menguasai konsep pengembangan perangkat lunak, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, dan implementasi perangkat lunak.

3. CP Keterampilan Umum

- KU1. 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 ilmu Komputer.
- KU2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.

IV. METODE PEMBELAJARAN

Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah, pembelajaran kooperatif, presentasi, dan kelompok kerja.

V. BAHAN BACAAN

1. English for Information Technology 1 – Vocational English Book (Maja Olejniczak)
2. English for Information Technology 2 – Vocational English Book (Hill David)

VI. GARIS BESAR RENCANA PEMBELAJARAN

No.	Capaian Pembelajaran (CP)	Sub-CPMK	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran
1	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu berkomunikasi dengan baik dan efektif baik secara lisan maupun tertulis, utamanya dalam bidang profesional TI	Working in IT Industry
2	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu berkomunikasi dengan baik dan efektif baik secara lisan maupun tertulis, utamanya dalam bidang profesional TI.	Professional communication in IT industry
3	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu menjelaskan pekerjaan di bidang IT yang diinginkan, serta menyiapkan diri untuk melamar pekerjaan tersebut.	Writing CV & Cover Letter
4-5	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu mempresentasikan ide dan gagasan pokok pada buku rujukan yang dibaca se	Group Presentation of Book 1
6	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu membuat proposal untuk penyelesaian masalah yang berkaitan dengan IT.	Working as an IT professional
7-8	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu mempresentasikan ide dan gagasan pokok pada buku rujukan yang dibaca secara runut, jelas, dan efektif.	Group Presentation of Book 2
9	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu menggali gagasan dan ide-ide kreatif dari sebuah media informasi terkait TI, dan menyampaikannya kepada orang lain secara lugas dan jelas.	IT News
10	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu merancang proposal bisnis dalam industri pariwisata dengan menerapkan IT.	Prsentation of project proposal
11-12	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu merancang proposal bisnis dalam industri pariwisata dengan menerapkan IT.	Interview
13-14	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu merancang proposal bisnis dalam industri pariwisata dengan menerapkan IT.	Final project presentation
15-16	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2	Mahasiswa mampu menyusun gagasan secara terstruktur disertai dengan argumen dan bukti yang valid melalui penulisan laporan ilmiah.	Writing scientific synthesi

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,

Dosen Pengampu Mata Kuliah,

Ketut Agus Seputra, S.ST., M.T.
NIP. 199008152019031018

Ni Luh Dewi Sintiar, Ph.D.
NIR. 1992050820220102014