

		Universitas Negeri Surabaya S2 Informatika					Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pemerintahan Cerdas		5510003028			3			25 Agustus 2026
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi		
				Dr. Ir. Ricky Eka Putra, S.Kom., M.Kom.		RICKY EKA PUTRA		
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Pemerintahan Cerdas pada jenjang S2 program studi Informatika bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, prinsip, dan implementasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam tata kelola pemerintahan modern. Fokus utama mata kuliah ini adalah pada integrasi TIK untuk meningkatkan transparansi, efisiensi, partisipasi publik, serta pengambilan keputusan yang berbasis data dalam konteks pemerintahan pusat maupun daerah. Mahasiswa akan mempelajari kebijakan, arsitektur sistem pemerintahan digital, keamanan data, interoperabilitas sistem, dan penggunaan teknologi seperti big data, IoT, dan AI dalam mendukung tata kelola pemerintahan yang cerdas dan inklusif. Mata kuliah ini juga menekankan pada studi kasus nasional dan global untuk memahami praktik terbaik dalam e-Government dan Smart Governance.							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	CPL	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya						
	CPL	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan						
	CPL	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan						
	CPL	Mampu mengaplikasikan keahlian lanjut dalam bidang Informatika, khususnya Sains Data dan Kecerdasan Artifisial, Jaringan Cerdas dan Multimedia, serta Rekayasa Sistem Informatika, sesuai dengan kebutuhan riset, industri, pendidikan, dan masyarakat.						
	CPL	Mampu menganalisis kebutuhan, memformulasikan masalah, dan merancang alternatif solusi terhadap permasalahan kompleks di bidang Informatika dengan menggunakan metode analitis, komputasional, dan berbasis data.						
	CPL	Mampu mengembangkan solusi informatika yang inovatif, efektif, efisien, aman, adaptif, dan berkelanjutan untuk meningkatkan kinerja organisasi, industri, pendidikan, atau masyarakat.						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	CPMK-1	Mahasiswa mampu menunjukkan etika akademik, nilai-nilai kebangsaan, dan karakter profesional dalam implementasi sistem pemerintahan cerdas.						
	CPMK-2	Mahasiswa mampu mengembangkan karakter adaptif dan kolaboratif dalam merancang inovasi layanan publik berbasis teknologi informasi.						
	CPMK-3	Mampu menerapkan pemikiran kritis, logis, dan sistematis dalam mengevaluasi sistem pemerintahan digital dari aspek etika, sosial, dan kebijakan publik.						
	CPMK-4	Mahasiswa mampu menguasai teori, konsep, dan arsitektur sistem dalam konteks e-Government dan Smart City.						
	CPMK-5	Mahasiswa mampu menganalisis dan menyelesaikan permasalahan dalam sistem pemerintahan digital dengan pendekatan ilmiah dan berbasis data.						

CPMK-6		Mahasiswa mampu merancang solusi inovatif dalam tata kelola pemerintahan berbasis teknologi informasi.																	
Matrik CPL - CPMK																			
		CPMK	CPL	CPL	CPL	CPL	CPL	CPL											
		CPMK-1	✓																
		CPMK-2		✓															
		CPMK-3			✓														
		CPMK-4					✓												
		CPMK-5						✓											
		CPMK-6								✓									
		Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																	
		CPMK	Minggu Ke																
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
		CPMK-1	✓	✓															
		CPMK-2			✓	✓													
		CPMK-3															✓		
		CPMK-4					✓	✓											
		CPMK-5							✓	✓	✓	✓							
		CPMK-6											✓	✓	✓	✓		✓	
Pustaka	Utama :		1. Janssen, M., Charalabidis, Y., & Zuiderwijk, A. (2017). Innovating Government: Open and Collaborative Approaches to Digital Governance. Springer. 2. Anthopoulos, L. (2017). Understanding Smart Cities: A Tool for Smart Government or an Industrial Trick?. Springer. 3. Scholl, H.J. (2020). E-Government: Information, Technology, and Transformation. Routledge. 4. Nam, T., & Pardo, T.A. (2011). Smart City as Urban Innovation: Focusing on Management, Policy, and Context. Proceedings of the 5th International Conference on Theory and Practice of Electronic Governance. 5. Dawes, S.S. (2009). Governance in the Information Age: A Research Agenda for Public Administration. Public Administration Review.																
	Pendukung :																		
			1. Thohari, M. A., dan Yamasari, Y. (2025). Pengembangan dan Pengujian Aplikasi Absensi Pegawai Honorer (Studi Kasus Dinas Koperasi Usaha Kecil dan Menengah Kabupaten Magetan). J. Inform. Comput. 2. Pradangga, A., dan Yamasari, Y. (2025). Validasi Data Kemiskinan Berbasis Web Menggunakan Algoritma Isolation Forest di Mojo Surabaya. J. Inform. Comput. 3. Kurniawan, A., dan Yamasari, Y. (2025). Evaluasi Performa Aplikasi Sistem Informasi Pemerintahan Daerah (SIPD) Menggunakan Pagespeed Insights di Kecamatan Kawedanan. J. Inform. Comput. 4. Praptama, E., dan Yamasari, Y. (2025). Evaluasi Kualitas Perangkat Lunak SIMPADU Berdasarkan ISO/IEC 25010:2011 pada DPMPSTP Kabupaten Magetan. J. Inform. Comput. 5. Setiawan, A., dan Yamasari, Y. (2025). Evaluasi Performa Website Sistem Informasi Kesejahteraan Sosial (SIKS-NG) di Kelurahan Lembeyan Kulon Kabupaten Magetan dengan Google Light House. J. Inform. Comput.																
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran		Bobot Penilaian (%)											
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)														
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)												
1	Menjelaskan nilai-nilai etika dan kebangsaan dalam konteks pemerintahan cerdas	Partisipasi, ketepatan pemahaman	Keaktifan dan akurasi dalam diskusi	Ceramah dan Diskusi serta Studi Literatur				5%											
2	Menerapkan prinsip profesionalisme dan etika akademik pada sistem pemerintahan digital	Kesesuaian analisis studi kasus	Ketepatan penerapan prinsip etika akademik	Studi Kasus dan Diskusi serta Refleksi Video				5%											

3	Berkolaborasi dalam merancang inovasi pelayanan publik berbasis TIK	Keaktifan kerja tim dan hasil desain kolaboratif	Kualitas kerjasama dan keluaran desain	Diskusi Kelompok dan Simulasi serta Kolaborasi Daring			5%
4	Mengembangkan solusi inovatif dalam sistem layanan publik yang adaptif dan responsif	Orisinalitas dan relevansi solusi	Kreativitas dan ketepatan terhadap masalah	Problem Based Learning dan Desain Solusi Bersama			5%
5	Menjelaskan arsitektur e-Government dan Smart City	Kemampuan mendeskripsikan dan menyusun arsitektur sistem	Ketepatan dan kelengkapan	Ceramah dan Visualisasi Skema serta Presentasi Video			5%
6	Mengkaji konsep big data dan interoperabilitas dalam tata kelola pemerintahan	Kedalaman analisis data dan relevansinya	Kejelasan hubungan konsep dan implementasi	Diskusi Kritis dan Studi Artikel serta Tugas Refleksi			5%
7	Menganalisis permasalahan sistem pemerintahan digital menggunakan pendekatan ilmiah	Ketepatan identifikasi masalah	Analisis logis dan sistematis	Diskusi Studi Kasus			5%
8	Mampu menjelaskan dengan lebih baik materi-materi dari minggu ke-1 s.d. ke-7	1. Menerapkan konsep yang telah dipelajari 2. Mengalisis dan memecahkan masalah 3. Menjawab soal esai dan studi kasus	Kedalaman jawaban	Menyelesaikan soal ujian Sub-Sumatif			15%
9	Merancang pemodelan solusi berbasis data untuk perbaikan layanan pemerintahan	Struktur dan kelengkapan model solusi	Relevansi dan inovasi	Simulasi dan Presentasi serta workshop			5%
10	Mengevaluasi penggunaan teknologi informasi untuk mendukung proses pengambilan keputusan publik	Kemampuan menilai peran teknologi	Argumentasi dan bukti validitas	Diskusi Reflektif dan Video Analisis			5%
11	Menyusun rekomendasi strategis berbasis TIK untuk transformasi digital pemerintah	Relevansi dan kelayakan strategi	Ketajaman analisis dan rekomendasi	Problem-based Task dan Google Docs Kolaboratif			5%
12	Mengintegrasikan teknologi inovatif dalam proyek transformasi digital pemerintahan	Inovasi dan kelengkapan implementasi	Orisinalitas solusi	Workshop Desain Proyek dan Tool Simulasi Prototyping			5%
13	Mempresentasikan hasil proyek pemerintahan cerdas berbasis studi kasus nyata	Kesesuaian solusi dengan studi kasus nyata	Kejelasan penyampaian dan argumentasi	Presentasi Kelompok dan Video pitch			5%
14	Menyusun laporan akademik proyek inovasi pemerintahan cerdas	Struktur dan kerapian laporan	Kepatuhan terhadap format akademik	Diskusi Revisi Laporan dan Editing Kolaboratif			5%

15	Mengevaluasi menyeluruh terhadap sistem pemerintahan digital dalam konteks etika, sosial, dan kebijakan publik	Argumentasi dan relevansi evaluasi	Keseimbangan nilai etis dan teknis	Refleksi dan Studi Video Dokumenter serta diskusi			5%
16	Mampu menjelaskan dengan lebih baik materi-materi dari minggu ke-9 s.d. ke-15	Mengintegrasikan seluruh materi Pemerintahan Cerdas yang telah dipelajari dalam mata kuliah	Kemampuan menyelesaikan soal terkait semua CPMK	Menyelesaikan soal Ujian Sumatif			15%

SDGS (Sustainable Development Goals)



Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.