



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Vokasi
Program Studi D4 Manajemen Informatika**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan																																										
Sistem Informasi Manajemen	5730103175		T=3 P=0 ECTS=4.77	4	2 Oktober 2024																																										
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																										
		Dodik Arwin Dermawan, S.ST., S.T., M.T.																																										
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																														
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																														
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																														
	Matrik CPL - CPMK																																														
		CPMK																																													
Deskripsi Singkat MK	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																														
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 5%;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 2%;">1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> </table>														CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
CPMK	Minggu Ke																																														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																															
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah sistem informasi manajemen memberikankajian yang berisi pemahaman tentang peran sistem informasi dalam mengubah bisnis global, sistem bisnis elektronik (E-Business), sumber dayakomputasi dan komunikasi, dan perlindungan sistem informasi, aplikasi sistem informasi, sistem pendukung pengambilan keputusan, sumber daya dalam mengelolateknologi informasi sebagai dasar pertimbangan mengelola bisnis dengan tepat. Disamping itu, mata kuliah ini juga membantu dalam membuat manajemen basis datadengan mudah dalam organisasi bisnis. Metode pembelajaran yang digunakan adalah perpaduan antara metode pembelajaran langsung, pembelajaran kooperatif, diskusi kelompok, praktik dan drill yang mana disesuaikan dengan masing-masing pokok bahasan dalam setiap kalipertemuan.																																														
Pustaka	Utama :																																														
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laudon, Kenneth C. , Laudon, Jane P. 2015. Sistem Informasi Manajemen. Edisi 2. Salemba Empat. Jakarta 3. Mc Leod, Raymond. 2008. Sistem Informasi Manajemen. Edisi 4. Jakarta : Salemba Empat. O 19 Brien. 2014. Sistem Informasi Manajemen. Edisi 9. Jakarta : Salemba Empat. Scott, George M. , 2010, Prinsip-Prinsip Sistem Informasi Manajemen, Edisi Bahasa Indonesia, PT. Rajawali Pers: Jakarta. 																																														
	Pendukung :																																														
Dosen Pengampu	Asmunin, S.Kom., M.Kom. Andi Iwan Nurhidayat, S.Kom., M.T. Salaman Rohman Nudin, S.Kom., M.Kom.																																														
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)																																								
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)																																										
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																																								

1	Mampu memahami peran sistem informasi dalam bisnis global	<ol style="list-style-type: none"> 1. menjelaskan peran sistem informasi dalam mengubah bisnis dan hubungannya dengan globalisasi 2. Mampu menjelaskan pentingnya sistem informasi melalui diskusi 3. menjelaskan tentang sistem informasi, cara kerjanya, manajemen, organisasi dan komponen teknologinya 4. menyebutkan cabang ilmu yang digunakan untuk mempelajari sistem informasi & kontribusinya dalam memahami sistem informasi 		Pembelajaran kooperatif Diskusi 3 X 50			0%
2	Mampu memahami sistem bisnis elektronik (E-Business)	<ol style="list-style-type: none"> 1. menjelaskan definisi proses bisnis dan hubungannya dengan sistem informasi 2. menjelaskan cara sistem melayani kelompok manajemen yang berbeda 3. menjelaskan cara sistem yg saling menghubungkan perusahaan untuk meningkatkan kinerja organisasi bisnis 4. menjelaskan pentingnya sistem untuk kolaborasi, bisnis jejaring social dan teknologi yg digunakan 5. menyebutkan peran dan fungsi sistem informasi 		Pembelajaran kooperatif Diskusi 3 X 50			0%

3	Mampu mengetahui dan memahami Sumber daya Komputasi dan Komunikasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. menyebutkan macam-macam komponen komputer 2. menyebutkan alat-alat komputasi pribadi 3. menyebutkan sumber daya input dan output 4. menjelaskan berbagai strategi jaringan komputer 5. membedakan komunikasi melalui sistem telepon umum & jaringan 6. membedakan intranet, ekstranet, dan Internet 		Pembelajaran kooperatif Diskusi 3 X 50			0%
4	Mampu mengetahui perlindungan sistem informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. menjelaskan kerentanan dan penyalahgunaan sistem 2. menyebutkan hukum dan peraturan dalam keamanan dan pengendalian sistem informasi 3. menyebutkan komponen kerangka organisasi untuk keamanan dan pengendalian sistem informasi 4. menyebutkan teknologi dan sarana untuk melindungi sumber-sumber informasi melalui diskusi 5. menjelaskan penerapan etika dalam teknologi informasi 		Pembelajaran Kooperatif Diskusi 3 X 50			0%
5	Mampu memahami aplikasi sistem informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. mengembangkan sistem informasi yang efektif 2. menjelaskan proses-proses sistem pemrosesan transaksi 3. menjelaskan sistem informasi organisasi dikembangkan untuk area bisnis dan tingkat organisasi 		Pembelajaran kooperatif Diskusi 3 X 50			0%
6	Mampu memahami aplikasi sistem informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. mencontohkan arsitektur sistem informasi pemasaran, sumber daya manusia, manufaktur, dan keuangan dari berbagai jenis perusahaan 2. mencontohkan arsitektur sistem informasi eksekutif dari berbagai jenis perusahaan 		Pembelajaran kooperatif Diskusi 3 X 50			0%

7	Mampu memahami sistem pendukung pengambilan keputusan	<ol style="list-style-type: none"> 1.membedakan jenis-jenis dan proses pengambilan keputusan secara runtut 2.menjelaskan pentingnya sistem informasi mendukung aktivitas pengambilan keputusan 3.menjelaskan cara intelijen bisnis dan analisis bisnis membantu mendukung pengambilan keputusan 4.menjelaskan peran sistem informasi membantu orang-orang yang bekerja dalam kelompok utk mengambil keputusan yang efisien 		Pembelajaran Kooperatif Diskusi 3 X 50			0%
8	UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)			3 X 50			0%
9	Mampu memahami bagaimana sumber daya yang dapat membantu dalam mengelola TI	<ol style="list-style-type: none"> 1.menyebutkan sumber daya yang dapat membantu mengelola TI melalui diskusi 2.menyebutkan sumber-sumber dalam membeli software atau mendapatkan secara gratis untuk menjaga keamanan komputer 3.menjelaskan pentingnya e-mail 		Pembelajaran Langsung Diskusi 3 X 50			0%
10	Mampu memahami dan membuat basis data dengan Microsoft Acces	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu menjelaskan data base dan Microsoft access 2.Mampu membuat tabel basis data secara mandiri 3.Mampu membuat query basis data secara mandiri 		Pembelajaran Langsung Praktik dan Drill 3 X 50			0%
11	Mampu membuat laporan basis data	membuat fungsi tabel secara mandiri		Praktik dan Drill 3 X 50			0%
12	Mampu membuat laporan basis data	membuat dan mengolah query basis data secara mandiri		Praktik dan Drill 3 X 50			0%
13	Mampu membuat laporan basis data	mengoperasikan relationship secara mandiri		Praktik dan Drill 3 X 50			0%
14	Mampu membuat laporan basis data	Mampu membuat form dan mengoperasikan formula secara mandiri		3 X 50			0%
15	Mampu membuat laporan basis data	Mampu mengintegrasikan menu-menu dalam membuat basis data secara mandiri		Praktik dan Drill 3 X 50			0%

16	UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)			3 X 50			0%
----	----------------------------	--	--	--------	--	--	----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

- 1. Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- 3. CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- 4. Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- 5. Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- 6. Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- 7. Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 8. Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- 9. Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- 10. Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- 11. Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- 12. TM=**Tatap Muka, **PT=**Penugasan terstruktur, **BM=**Belajar mandiri.