	Universitas Negeri Surabaya **Fakultas Ekonomika dan Bisnis** **Program Studi S1 Akuntansi**	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Metode Kuantitatif dan Bisnis	6220103063		T=3	P=0	ECTS=4.77	2	22 November 2024

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	.....	.....	Dr. Rohmawati Kusumaningtias, S.E., Ak., MSA.

Model Pembelajaran	**Case Study**
Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)
	Matrik CPL - CPMK

CPMK

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

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas tentang konsep dasar riset operasi dan pendekatan berbagai metode pemodelan deterministik seperti linear programming, model transportasi, penugasan, sistem antrian, game theory dan manajemen proyek. Aplikasi pembelajarannya melalui analisis contoh-contoh kasus di kelas. Perkuliahan dilaksanakan dengan sistem analisis studi kasus, ceramah, diskusi, tugas, dan refleksi.
Pustaka	**Utama :**

1. Taylor III, Bernard W., 2004, Introduction to Management Science, 8th Ed., Pearson, Prentice Hall.
2. Mulyono, Sri. 2004. Operation Research. Jakarta: Lembaga Penerbitan FE UI.
3. Render, B. Stair, R.M., Jr. and Hana, Michael E., 2009, Quantitative Analysis for Management, 10th Ed., Pearson, Prentice Hall.
4. Zamit, Yulian. 2009. Manajemen Kuantitatif untuk Bisnis. Yogyakarta:BPFE

Pendukung :

Dosen Pengampu	Dr. Nadia Asandimitra Haryono, S.E., M.M. Widyastuti, S.Si., M.Si. Aisyaturrahmi, S.E., M.A.,Ak. Merlyana Dwinda Yanthi, S.E., S.T., M.SA.Ak. Cantika Sari Siregar, S.E., M.Acc., Ak. Insyirah Putikadea , S.E., M.A. Rediyanto Putra, S.E., M.S.A.

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	Menjelaskan definisi dan kegunaan metode kuantitatif	1. Menjelaskan sejarah metode kuantitatif 2. Menyebutkan manfaat metode kuantitatif 3. Menjelaskan tahapan dalam metode kuantitatif		Ceramah dan diskusi 3 X 50			0%
2	Menganalisis pemecahan masalah berdasarkan model yang telah disusun dengan metode grafis	Tercapainya fungsi tujuan yang memberikan nilai paling optimum dengan metode grafis		Ceramah, diskusi, problem solving 3 X 50			0%
3	Menganalisis pemecahan masalah berdasarkan model yang telah disusun dengan metode simpleks	1. Tercapainya fungsi tujuan minimum yang memberikan nilai paling optimum dengan metode simpleks 2. Tercapainya fungsi tujuan maksimum yang memberikan nilai paling optimum dengan metode simpleks		Ceramah, diskusi, problem solving 3 X 50			0%
4	Menganalisis pemecahan masalah penyelesaian proyek PERT/CPM	1. Terselesaikannya pemecahan masalah penyelesaiaan proyek yang optimum dengan metode CPM 2. Terselesaikannya pemecahan masalah penyelesaiaan proyek yang optimum dengan metode PERT		Ceramah, diskusi, problem solving 3 X 50			0%
5	Menganalisis pemecahan masalah penyelesaian proyek PERT/CPM	1. Terselesaikannya pemecahan masalah penyelesaiaan proyek yang optimum dengan metode CPM 2. Terselesaikannya pemecahan masalah penyelesaiaan proyek yang optimum dengan metode PERT		Ceramah, diskusi, problem solving 3 X 50			0%
6	Menerapkan model penugasan untuk mencari solusi yang optimal	1. Mampu membuat table penugasan 2. Menentukan solusi optimal untuk jumlah tugas sama dengan jumlah pekerja 3. Menentukan solusi optimal untuk jumlah tugas tidak sama dengan jumlah pekerja		Ceramah, diskusi, problem solving 3 X 50			0%

7	Menerapkan model penugasan untuk mencari solusi yang optimal	1. Mampu membuat table penugasan 2. Menentukan solusi optimal untuk jumlah tugas sama dengan jumlah pekerja 3. Menentukan solusi optimal untuk jumlah tugas tidak sama dengan jumlah pekerja		Ceramah, diskusi, problem solving 3 X 50			0%
8	UTS			3 X 50			0%
9	Menganalisis pemecahan masalah transportasi dengan metode North West Corner, Stepping Stone,Least Cost, Vogel&rsquos Approximation Method	1. Terselesaikannya persoalan transportasi yang optimum dengan metode North West Corner dan Stepping Stone 2. Terselesaikannya persoalan transportasi yang optimum dengan metode Least Cost dan Vogel&rsquos Approximation Method Vogel&rsquos Approximation Method 3. Terselesaikannya persoalan transportasi yang optimum dengan Modified Distribution		Ceramah, diskusi, problem solving 3 X 50			0%
10	Menganalisis pemecahan masalah transportasi dengan metode North West Corner, Stepping Stone,Least Cost, Vogel&rsquos Approximation Method	1. Terselesaikannya persoalan transportasi yang optimum dengan metode North West Corner dan Stepping Stone 2. Terselesaikannya persoalan transportasi yang optimum dengan metode Least Cost dan Vogel&rsquos Approximation Method Vogel&rsquos Approximation Method 3. Terselesaikannya persoalan transportasi yang optimum dengan Modified Distribution		Ceramah, diskusi, problem solving 3 X 50			0%

11	Menganalisis pemecahan masalah transportasi dengan metode North West Corner, Stepping Stone,Least Cost, Vogel&rsquos Approximation Method	1. Terselesaikannya persoalan transportasi yang optimum dengan metode North West Corner dan Stepping Stone 2. Terselesaikannya persoalan transportasi yang optimum dengan metode Least Cost dan Vogel&rsquos Approximation Method Vogel&rsquos Approximation Method 3. Terselesaikannya persoalan transportasi yang optimum dengan Modified Distribution		Ceramah, diskusi, problem solving 3 X 50			0%
12	Menganalisis pengawasan persediaan	1.Mendiskusikan fungsi dan macam persediaan 2. Terselesaikannya masalah persediaan menggunakan model EOQ		Ceramah, diskusi, problem solving 3 X 50			0%
13	Menentukan strategi optimal menggunakan Game Theory	Terselesaikannya pemecahan masalah untuk penentuan strategi yang optimal dengan Game Theory menggunakan strategi murni dan campuran		Ceramah, diskusi, problem solving 3 X 50			0%
14	Menganalisis permasalahan antrian	1. Terselesaikannya pemecahan masalah antrian dengan metode single server 2. Terselesaikannya pemecahan masalah antrian dengan metode multiple server		Ceramah, diskusi, problem solving 3 X 50			0%
15							0%
16	UAS			3 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

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, ketrampulan

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.

File PDF ini digenerate pada tanggal 22 November 2024 Jam 11:11 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa