



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Program Studi S1 Ilmu Administrasi Negara**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan																																											
Electronic Government	6320102025		T=2 P=0 ECTS=3.18	5	29 September 2024																																											
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																											
		Eva Hany Fanida, S.AP., M.AP.																																											
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)																																															
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td colspan="15" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 5%;">1</td> <td style="width: 5%;">2</td> <td style="width: 5%;">3</td> <td style="width: 5%;">4</td> <td style="width: 5%;">5</td> <td style="width: 5%;">6</td> <td style="width: 5%;">7</td> <td style="width: 5%;">8</td> <td style="width: 5%;">9</td> <td style="width: 5%;">10</td> <td style="width: 5%;">11</td> <td style="width: 5%;">12</td> <td style="width: 5%;">13</td> <td style="width: 5%;">14</td> <td style="width: 5%;">15</td> <td style="width: 5%;">16</td> </tr> </table>															Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	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 perihal perubahan paradigma manajemen pemerintahan, jenis layanan E-Gov serta aplikasi E-Gov.																																															
Pustaka	Utama :																																															
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Noeherino. 2014. Perencanaan Aplikasi dan Pengembangan Indikator Kinerja Utama (IKU) Bisnis dan Publik. Rajawali Pers 2. Mergel, Ines. 2013. Social Media in the Public Sector Field Guide. Jossey Bass 3. Mueller, Milton L. 2010. Network and States. MIT Press 4. Indrajit, Richardus Eko. 2002. Electronic Government. Andi Offset. 5. Rianto, Budi. 2012. Polri dan Aplikasi E-Government dalam Pelayanan Publik. Putra Media Nusantara. 6. Laura Gutman, Patricia J. Ayers, Donald S. Booth. 2002. Inside Dr eamweaver MX. New Riders Publishing. 7. Madcoms. 2008. Adobe in Design CS3 Untuk Pemula. Andi Offset. 																																															
	Pendukung :																																															
Dosen Pengampu	Eva Hany Fanida, S.AP., M.AP. Badrudin Kurniawan, S.AP., M.AP. Trenda Aktiva Oktariyanda, S.AP., M.AP. Galih Wahyu Pradana, S.A.P., M.Si. Deby Febriyan Eprilianto, S.Sos., MPA.																																															
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	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep serta manfaat e-gov	Mahasiswa mampu menjelaskan latar belakang sampai dengan proses lahirnya e-gov	Kriteria: Menilai pemahaman tentang konsep serta manfaat e-gov	- Kuliah mimbar - Tanya jawab. - Diskusi 2 X 50			0%																																									

2	Mahasiswa mampu menjelaskan tipe relasi dan jenis layanan e-gov	- Mahasiswa dapat dengan tepat menguraikan tipe relasi e-gov - Mahasiswa mampu menjelaskan jenis layanan e-gov - Mahasiswa mampu mengategorikan karakteristik layanan e-gov - Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan implementasi e-procurement	Kriteria: Menilai pemahaman tentang tipe relasi dan jenis layanan e-gov	- Kuliah mimbar - Tanya jawab - Diskusi 2 X 50			0%
3	Mahasiswa mampu menjelaskan perubahan paradigma manajemen pemerintahan.	- Mahasiswa paham dan mengerti tentang perubahan paradigma manajemen pemerintahan yang mengarah pada penerapan e-gov - Mahasiswa dapat menjabarkan secara detail disertai dengan contoh tentang lapisan Three Tier e-gov	Kriteria: Menilai pemahaman tentang perubahan paradigma manajemen pemerintahan.	- Kuliah mimbar - Tanya jawab - Diskusi 2 X 50			0%
4	Mahasiswa mampu menjelaskan faktor penunjang serta penghambat dalam pengembangan e-gov	- Mahasiswa dapat menjabarkan beberapa elemen sukses pengembangan e-gov - Mahasiswa mampu menguraikan faktor penghambat dalam pengembangan e-gov	Kriteria: Menilai pemahaman tentang faktor penunjang serta penghambat dalam pengembangan e-gov	- Kuliah mimbar - Tanya jawab - Diskusi 2 X 50			0%
5	Mahasiswa mampu menjelaskan transformasi dan evolusi e-gov	- Mahasiswa dapat menjelaskan secara runtut tahapan evolusi e-gov - Mahasiswa mampu menggambarkan transformasi e-gov	Kriteria: Menilai pemahaman tentang transformasi dan evolusi e-gov	- Diskusi Kelompok - Presentasi Kelompok 4 X 50			0%
6							0%
7	Mahasiswa mampu mengategorikan serta menganalisis tingkat efektifitas situs web organisasi publik	- Mahasiswa dapat menjelaskan karakteristik situs web pemerintah - Mahasiswa mampu mengakses dan menganalisis tingkat efektifitas situs web pemerintah (aplikasi e-gov)	Kriteria: Menilai pemahaman tentang kategorisasi dan analisis tingkat efektifitas situs web organisasi publik	- Kuliah mimbar - Praktek telusur situs Pemerintah di Lab. Komputer - Diskusi 2 X 50			0%
8	Mahasiswa mampu memahami materi pertemuan 1-7	Menjelakan materi pertemuan 1-7	Kriteria: Bobot Soal No 1- 4 = 25	Tes tertulis 2 X 50			0%
9	Mahasiswa dapat mengaplikasikan program macromedia dreamweaver	- Mahasiswa dapat mengetahui dasar-dasar cara pengoperasionalan macromedia dreamweaver. - Mahasiswa mampu membuat desain web sederhana.	Kriteria: Menilai pemahaman tentang aplikasi program macromedia dreamweaver.	- Praktikum Laboratorium - Simulasi program - Diskusi 4 X 50			0%
10	Mahasiswa dapat mengaplikasikan program macromedia dreamweaver	- Mahasiswa dapat mengetahui dasar-dasar cara pengoperasionalan macromedia dreamweaver. - Mahasiswa mampu membuat desain web sederhana.	Kriteria: Menilai pemahaman tentang aplikasi program macromedia dreamweaver.	- Praktikum Laboratorium - Simulasi program - Diskusi 4 X 50			0%

11	Mahasiswa dapat mengaplikasikan program macromedia dreamweaver	- Mahasiswa dapat mengetahui dasar-dasar cara pengoperasionalan macromedia dreamweaver - Mahasiswa mampu membuat desain web sederhana	Kriteria: Menilai pemahaman tentang aplikasi program macromedia dreamweaver.	- Praktik Laboratorium - Simulasi program - Diskusi 4 X 50		0%
12	Mahasiswa dapat mengaplikasikan program macromedia dreamweaver	- Mahasiswa dapat mengetahui dasar-dasar cara pengoperasionalan macromedia dreamweaver - Mahasiswa mampu membuat desain web sederhana	Kriteria: Menilai pemahaman tentang aplikasi program macromedia dreamweaver.	- Praktik Laboratorium - Simulasi program - Diskusi 4 X 50		0%
13	Mahasiswa dapat memahami serta menjelaskan berbagai sistem aplikasi e-gov	- Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian e-budgeting, e-document, e-letter, e-musrenbang dan beberapa sistem aplikasi e-gov lainnya - Mahasiswa secara langsung mengakses portal situs milik pemerintah yang menyediakan fitur sistem aplikasi e-gov	Kriteria: Menilai pemahaman tentang sistem aplikasi e-gov	- Kuliah mimbar - Praktik laboratorium - Tanya jawab 2 X 50		0%
14	Mahasiswa dapat mengaplikasikan program Adobe Indesign	Mahasiswa memahami beberapa trik dasar dalam penggunaan adobe indesign Mahasiswa mampu membuat newsletter dengan menggunakan program adobe indesign	Kriteria: Menilai pemahaman tentang aplikasi program Adobe Indesign.	- Kuliah dan praktik laboratorium - Tanya jawab 2 X 50		0%
15	Mahasiswa dapat mengaplikasikan program Adobe Indesign	Mahasiswa memahami beberapa trik dasar dalam penggunaan adobe indesign Mahasiswa mampu membuat newsletter dengan menggunakan program adobe indesign	Kriteria: Menilai pemahaman tentang aplikasi program Adobe Indesign.	- Kuliah dan praktik laboratorium - Tanya jawab 2 X 50		0%
16						0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.