

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ekonomika dan Bisnis Program Studi S1 Manajemen					Kode Dokumen																																			
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																										
MATA KULIAH (MK)		KODE		Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																	
Aplikasi Komputer Msdm		6120102016			T=2	P=0	ECTS=3.18	0	6 Oktober 2024																																	
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																		
				Yuyun Isbanah, S.E., M.SM.																																		
Model Pembelajaran	Case Study																																									
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																									
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																									
	Matrik CPL - CPMK																																									
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td colspan="16" style="text-align: center;">CPMK</td> </tr> </table>										CPMK																															
	CPMK																																									
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																									
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 10%;"></td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <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	Matakuliah AplikasiKomputerSumberDaya Manusia (SDM) diberikan kepada mahasiswa S1 Manajemenkonsentrasi SDMuntuk mempelajari keahlian komputer yang berguna di bidang sumber daya manusa, di antaranya : Word 13 form letters dan mail merge, Excel 13 design ofworksheets, Publisher 13 dekstop publishing, dan Access 13 desining database.Melalui matakuliah ini, mahasiswa akan belajar menggunakan aplikasi komputeruntuk mendukung kegiatan-kegiatan dalam lingkup sumber daya manusia. Metode pembelajaran yangditerapkan adalah praktikum dalam laboratorium komputer dengan softwareMicrosoft Word, Excel, Publisher, dan Access. Strategi belajar yang diterapkan problem based-learning,dimana mahasiswaditugaskan untuk menerapkan aplikasi komputer sesuai masalah atau proyekterkait sumber daya manusia.. Output matakuliah ini berupa penugasan yangdikumpulkan di setiap akhir perkuliahan dan akhir semester.																																									
Pustaka	Utama :																																									
		1. Adi, Kusrianto ,2002, Menampilkan dan mengolah Data Excel dengan Formula dan Fungsi, ,Jakarta, PT Elex Media Komputindo 2. Ary Maulana, 2003 Cepatdan Tepat Word 2003, Jakarta, PT Elex Media Komputindo 3. Yahya Kurniawan, 2007, Belajar sendiri Microsoft Office Acces 2007,Jakarta, PT Elex Media Komputindo																																								
	Pendukung :																																									
Dosen Pengampu	Dr. Sanaji, S.E., M.Si. Dr. Andre Dwijanto Witjaksono, S.T., M.Si. Tias Andarini Indarwati, S.E., M.M. Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA. Hafid Kholidi Hadi, S.E., M.SM.																																									
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							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							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.
- 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 6 Oktober 2024 Jam 19:37 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa