



**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																																											
Praktik Komputer M Pemasaran	6120102136		T=2 P=0 ECTS=3.18	6	23 November 2024																																											
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																												
		Yuyun Isbanah, S.E., M.SM.																																												
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																															
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																															
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																															
	Matrik CPL - CPMK																																															
		<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 100px; height: 30px;"></td> <td 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: auto;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 50px; height: 20px;"></td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 20px; text-align: center;">1</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">2</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">3</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">4</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">5</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">6</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">7</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">8</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">9</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">10</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">11</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">12</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">13</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">14</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">15</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">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 Praktik Komputer Pemasaran diberikan kepada mahasiswa S1 Manajemen konsentrasi pemasaran untuk mempelajari keahlian komputer yang berguna di pemasaran, di antaranya adalah: Microsoft Word (form letters dan mail merge), Microsoft Excel (design of worksheets), Microsoft Publisher (desktop publishing), Canva, dan Software Statistik SPSS, Amos, & PLS. Metode pembelajaran yang diterapkan adalah praktikum dalam laboratorium komputer. Strategi belajar yang diterapkan problem based-learning, di mana mahasiswa ditugaskan untuk menerapkan aplikasi komputer sesuai masalah atau proyek pemasaran tentang disepakati dengan dosen. Output matakuliah ini berupa penugasan yang dikumpulkan di setiap akhir perkuliahan dan akhir semester.																																															
Pustaka	Utama :																																															
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hidayatullah, A Taufik. 2011 Belajar Cepat Microsoft Office. PT Elex Media Komputindo Jakarta 2. Purnomo, Catur H. 2011. Panduan Cepat Menguasai Excel. PT Elex Media Komputindo Jakarta 3. Imam Ghozali. 2011. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS. BP Universitas Diponegoro Semarang 4. Singgih Santoso. 2010. Statistik Multivariate. PT Elex Media Komputindo Jakarta 																																															
	Pendukung :																																															
Dosen Pengampu	Dr. Sanaji, S.E., M.Si. Widyastuti, S.Si., M.Si. Tias Andarini Indarwati, S.E., M.M. Rosa Prafitri Juniarti, S.E., M.S.M.																																															
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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 mengoperasikan komputer untuk menguji instrumen	Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk menguji instrumen dengan menggunakan korelasi dan cronbach alpha		Demonstrasi dan praktik 2 X 50			0%
2	Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk menguji instrumen	Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk menguji instrumen dengan menggunakan analisis faktor konfirmatori.		Demonstrasi dan praktik 2 X 50			0%
3	Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk membuat segmentasi	Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk membuat segmentasi dengan menggunakan analisis crosstab		Demonstrasi dan praktik 2 X 50			0%
4	Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk membuat segmentasi.	Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk membuat segmentasi dengan menggunakan analisis cluster		Demonstrasi dan praktik 2 X 50			0%
5	Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk membuat positioning	Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk membuat positioning dengan Excel		Demonstrasi dan praktik 1 X 1			0%
6	Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk membuat positioning	Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk membuat positioning dengan analisis atribut		Demonstrasi dan praktik 2 X 50			0%
7	Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk membuat positioning	Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk membuat positioning dengan analisis non atribut.		Demonstrasi dan praktik 2 X 50			0%
8	Ujian Tengah Semester (UTS)			2 X 50			0%
9	Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk mendesain komunikasi pemasaran tradisional.	1.Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk mendesain logo. 2.Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk mendesain label dan packaging. 3.Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk mendesain iklan.		Demonstrasi dan praktik 2 X 50			0%
10	Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk mendesain komunikasi pemasaran tradisional.	1.Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk mendesain logo. 2.Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk mendesain label dan packaging. 3.Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk mendesain iklan.		Demonstrasi dan praktik 2 X 50			0%

11	Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk mendesain komunikasi pemasaran tradisional.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk mendesain logo. 2.Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk mendesain label dan packaging. 3.Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk mendesain iklan. 		Demonstrasi dan praktik 2 X 50			0%
12	Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk mendesain komunikasi pemasaran digital.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa mampu memotret produk untuk komunikasi pemasaran digital. 2.Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk mendesain contet marketing. 3.Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk mendesain native advertising. 		Demontrasi dan praktik 2 X 50			0%
13	Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk mendesain komunikasi pemasaran digital.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa mampu memotret produk untuk komunikasi pemasaran digital. 2.Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk mendesain contet marketing. 3.Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk mendesain native advertising. 		Demontrasi dan praktik 2 X 50			0%
14	Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk mendesain komunikasi pemasaran digital.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa mampu memotret produk untuk komunikasi pemasaran digital. 2.Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk mendesain contet marketing. 3.Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk mendesain native advertising. 		Demontrasi dan praktik 2 X 50			0%

15	Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk mendesain komunikasi pemasaran media sosial.	Mahasiswa mampu mengoperasikan komputer untuk mendesain komunikasi pemasaran media sosial.		Demonstrasi dan praktik 2 X 50			0%
16							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.