

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Teknik Program Studi S1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga						Kode Dokumen																																																			
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																											
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																			
Aplikasi Komputer		8320603009		T=3	P=0	ECTS=4.77	1	22 Desember 2025																																																			
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																				
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> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td> </tr> </table>								CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																	
CPMK	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: Word & form letters dan mail merge, Excel & design of worksheets, Publisher & dekstop publishing, dan Access & desining database. Melalui matakuliah ini, mahasiswa akan belajar menggunakan aplikasi komputer untuk mendukung kegiatan-kegiatan dalam lingkup pemasaran. Metode pembelajaran yang diterapkan adalah praktikum dalam laboratorium komputer dengan software Microsoft Word, Excel, Power Point, dan Software Statistik SPSS, Amos, & PLS. 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 : - Hidayatullah, A Taufik. Belajar Cepat Microsoft Office 2010. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo - Purnomo, Catur. H. Panduan Cepat Menguasai Excel 2010. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo - Imam Ghazali. 2011. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IbM SPSS 19. Semarang: BP Universitas Diponegoro - Singgih Santoso. 2010. Statistik Multivariate. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo																																																									
		Pendukung :																																																									
Dosen Pengampu		Dr. Ir. Asrul Bahar, M.Pd. Ita Fatkhur Romadhoni, S.Pd., M.Pd.																																																									
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

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.