



**Universitas Negeri Surabaya**  
**Fakultas Teknik**  
**Program Studi S1 Pendidikan Tata Boga**

Kode Dokumen

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Aplikasi Komputer	8321102144	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	3	14 Maret 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Andika Kuncoro Widagdo, M.Pd		Dr. ir. Asrul Bahar, M.Pd			Dr. Hj. Sri Handajani, S.Pd., M.Kes.	

<b>Model Pembelajaran</b>	<b>Project Based Learning</b>
---------------------------	-------------------------------

<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>
----------------------------------	--

<b>CPL-3</b>	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
--------------	--

<b>CPL-6</b>	Mampu merancang, melaksanakan, menganalisis dan mengimplementasikan hasil penelitian dalam bidang pendidikan Tata Boga
--------------	--

<b>CPL-9</b>	Mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip pengetahuan adaptif dan normatif yang menunjang bidang pendidikan tata boga
--------------	---

<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
--	--

<b>CPMK - 1</b>	Mahasiswa mampu memanfaatkan IPTEKS melalui penguasaan komputer untuk mengembangkan media ajar dan media bahan ajar
-----------------	---

<b>CPMK - 2</b>	Mahasiswa menguasai program komputer yang mendukung pembelajaran di bidang tata boga
-----------------	--

<b>CPMK - 3</b>	Mahasiswa mampu mengambil keputusan strategis berdasarkan analisis informasi dan data, dan memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi terhadap dinamika masalah di lingkungan kerja
-----------------	---

<b>CPMK - 4</b>	Mahasiswa memiliki karakter bertanggung jawab, kreatif, aktif, percaya diri, dan dedikasi dalam mengembangkan keahlian berbasis komputer
-----------------	--

<b>CPMK - 5</b>	Mahasiswa mampu mengimplementasikan aplikasi komputer kuliner pada bidang boga
-----------------	--

<b>Matrik CPL - CPMK</b>	
--------------------------	--

	CPMK	CPL-3	CPL-6	CPL-9															
	CPMK-1				✓														
	CPMK-2			✓															
	CPMK-3	✓																	
	CPMK-4	✓																	
	CPMK-5			✓															

<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>	
---	--

	CPMK	Minggu Ke																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
	CPMK-1	✓					✓			✓									
	CPMK-2			✓		✓						✓	✓						
	CPMK-3																		
	CPMK-4		✓																
	CPMK-5				✓			✓			✓								

<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah Aplikasi Komputer Kuliner ini bertujuan untuk mengimplementasikan tentang konsep, metode, dan teknik penggunaan aplikasi pendukung di bidang pendidikan kuliner yang meliputi pembuatan media ajar dan media bahan ajar. Aplikasi yang dipelajari antara lain yaitu prezi sebagai media presentasi, uizziz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis online, powtoon sebagai media penyajian secara audio visual, edpuzzle sebagai media interaktif. Selain itu, mahasiswa diharapkan mampu mengumpulkan sumber referensi menggunakan mendeley, melakukan editing video sederhana di bidang kuliner, membuat aplikasi sederhana berbasis android, serta mampu menggunakan SPSS untuk kepentingan analisis karya ilmiah. Pembelajaran dilakukan dengan metode pembelajaran langsung. Penilaian dilakukan dengan menggunakan proyek yang dikumpulkan setiap tatap muka.
-----------------------------	--

<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>	

1. Christian Korunka, Peter Hoonakker. 2016. The Impact of ICT on Quality of Working Life. Netherlands: Springer
2. YeaRimDang. 2021. Why? Computer - Komputer. Elex Media Komputindo
3. Computer Applications In Business - SBPD Publications. (2021). (n.p.): SBPD Publications.
4. Deep Learning for Computer Vision: Image Classification, Object Detection, and Face Recognition in Python. (2019). (n.p.): Machine Learning Mastery.
5. Dutta, S. (2018). Computer Storage Fundamentals. India: Bpb Publications.
6. Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Berbagai Aspek Kehidupan Masyarakat. (2021). (n.p.): Media Sains Indonesia.
7. Pengantar Teknologi Informasi (Dalam Perkembangan Data Science). (2021). (n.p.): umsu press.
8. Hopkins, E. (2017). Creating Videos for Teachers and Students: Learn How to Use Powtoon. ISTE.
9. Brown, A., & Smith, D. (2020). "Using Powtoon to Enhance Student Learning and Engagement in Higher Education". Journal of Interactive Media in Education, 34(3), 78-85.

**Pendukung :**

1. Mauludi, S. (2018). Socrates café: bijak, kritis, & inspiratif seputar dunia & masyarakat digital. Indonesia: PT Elex Media Komputindo.
2. Handbook of Research on Scripting, Media Coverage, and Implementation of E-Learning Training in LMS Platforms. (2023). United States: IGI Global.
3. Rusyfan, Zurrahma (2016). Prezi : solusi presentasi masa kini. Bandung : Informatika Bandung
4. sugiarto (2019)/. Mudahnya membuat soal online dengan Quizizz / Akhmad Sugiarto. Jobang : Kunf
5. anggraini, Lya Dewi (2021). (Modul Pembuatan Video Kreatif: Premier Pro, Canva & powtoon. Bandung : Jejak Publisier
6. Aprinastuti, Christiyanti (2023). Special Book For Media tutorial ICT-Based Learning/. Yogyakarta : Stiletto Book
7. Ramadhan, Arief (2023). Mengelola Referensi Karya Ilmiah dengan Mendeley. Jalarta : Gudang Penerbit
8. Rahman, Su (2020). Buku Pintar Video Editing. Jakarta : Elex Media Komputindo
9. Suharto, Agus (2022). Tutorial Mudah Membuat Aplikasi Android Dengan MIT APP INVENTOR (AI2). Indramayu : Adanu Abimata
10. Pranowo Galih (2013). Belajar Trik Tersembunyi Dari Coreldraw X6. Yogyakarta : 2013
11. Hopkins, E. (2017). Creating Videos for Teachers and Students: Learn How to Use Powtoon. ISTE.

**Dosen Pengampu**  
 Ita Fatkhur Romadhoni, S.Pd., M.Pd.  
 Andika Kuncoro Widagdo, M.Pd.  
 Diwyacitta Antya Putri, S.TP., M.Sc., M.P.  
 Rendra Lebdoyono, S.T.P., M.Sc.

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 memanfaatkan aplikasi Prezi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka Prezi</li> <li>2. Mengenali menu-menu prezi</li> <li>3. Mengenali toolbox prezi</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi Slide – Sesuai dengan CP yang ada pada KM serta kedalaman materi dengan mengacu pada pedoman SK 033_H_KR_2022 Salinan SK Kabadan tentang Perubahan SK 008 tentang Capaian Pembelajaran</li> <li>2. Desain Slide – Tidak banyak menggunakan kalimat atau gambar yang menyebabkan audiens kesulitan memahami pesan utama sebuah slide.</li> <li>3. Urutan Slide – Mulai slide pertama hingga terakhir berisi rangkaian gagasan yang sistematis, logis dan tidak loncat-loncat .</li> <li>4. Ukuran Huruf – Menggunakan jenis font yang sederhana dan jelas, sehingga mudah dibaca audiens yang duduk di barisan depan hingga paling belakang.</li> <li>5. Kesesuaian Gambar – Memilih gambar atau foto yang relevan, proporsional dan memperkuat gagasan dalam sebuah slide.</li> <li>6. Kontras Warna – Menggunakan tulisan dengan warna yang kontras dengan latar belakang slide. Misalkan, tulisan hitam untuk slide dengan latar belakang putih</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	diskusi, dan tanya jawab 2 X 50	Presentasi hasil proyek 2 X 50	<p><b>Materi:</b> Prezy  <b>Pustaka:</b> Rusyfan, Zurrahma (2016). Prezi : solusi presentasi masa kini. Bandung : Informatika Bandung</p>	5%
---	---	--	--	------------------------------------	-----------------------------------	---	----

2	Memahami manfaat aplikasi prezi	Mengoperasikan aplikasi prezi di bidang tata boga	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Materi Slide – Sesuai dengan CP yang ada pada KM serta kedalaman materi dengan mengacu pada pedoman SK 033_H_KR_2022 Salinan SK Kabadan tentang Perubahan SK 008 tentang Capaian Pembelajaran</li> <li>2.Desain Slide – Tidak banyak menggunakan kalimat atau gambar yang menyebabkan audiens kesulitan memahami pesan utama sebuah slide.</li> <li>3.Urutan Slide – Mulai slide pertama hingga terakhir berisi rangkaian gagasan yang sistematis, logis dan tidak loncat-loncat .</li> <li>4.Ukuran Huruf – Menggunakan jenis font yang sederhana dan jelas, sehingga mudah dibaca audiens yang duduk di barisan depan hingga paling belakang.</li> <li>5.Kesesuaian Gambar – Memilih gambar atau foto yang relevan, proporsional dan memperkuat gagasan dalam sebuah slide.</li> <li>6.Kontras Warna – Menggunakan tulisan dengan warna yang kontras dengan latar belakang slide. Misalkan, tulisan hitam untuk slide dengan latar belakang putih</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	diskusi dan tanya jawab, praktek mandiri 2 X 50	melihat video tutorial 2 X 50	<p><b>Materi:</b> Prezzy <b>Pustaka:</b> <i>Rusyfan, Zurrahma (2016). Prezi : solusi presentasi masa kini. Bandung : Informatika Bandung</i></p>	6%
3	Memahami slide Presentesai Quizizz	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Prinsip desain slide Quizizz</li> <li>2.Mendesain Slide Quizizz</li> <li>3.Memilih Skema Quizizz</li> <li>4.Menentukan Komunikasi Visual pada Quizizz</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Mampu membuat desain Quizizz secara atraktif dan informatif sesuai dengan SOP</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes</p>	diskusi, Praktek 2 X 50		<p><b>Materi:</b> Quizizz <b>Pustaka:</b> <i>sugiarto (2019)/. Mudahnya membuat soal online dengan Quizizz / Akhmad Sugiarto. Jobang : Kunf</i></p>	6%
4	Memahami Quizizz	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.cara membuat soal menggunakan Quizizz</li> <li>2.Tools pada Quizizz</li> <li>3.Mendesain kuis interaktif dengan Quizizz</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> mampu menghasilkan materi presentasi menggunakan Quizizz 100% dapat bekerja!</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	diskusi, Praktek 2 X 50		<p><b>Materi:</b> Quizizz <b>Pustaka:</b> <i>sugiarto (2019)/. Mudahnya membuat soal online dengan Quizizz / Akhmad Sugiarto. Jobang : Kunf</i></p>	6%

5	Memahami Aplikasi Powtoon	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Konsep aplikasi powtoon</li> <li>2.Tools aplikasi powtoon</li> <li>3.Cara mendesain animasi video dengan powtoon</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> mampu menghasilkan video animasi menggunakan powtoon 100% dapat bekerja!</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja</p>	diskusi, latihan dan praktek 2 X 50		<p><b>Materi:</b> Powtoon</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>anggraini, Lya Dewi (2021). (Modul Pembuatan Video Kreatif: Premier Pro, Canva &amp; powtoon. Bandung : Jejak Publiser</i></p>	6%
6	Menerapkan aplikasi Powtoon	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Membuka Powtoon</li> <li>2.Mengenal menu-menu Powtoon</li> <li>3.Mengenal toolbox Powtoon</li> <li>4.Mendubbing suara</li> <li>5.Mengekstrak video</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Mampu mendesain video pembelajaran dengan baik sesuai dengan SOP di bidang boga</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	diskusi, tanya jawab, praktek mandiri 2 X 50		<p><b>Materi:</b> Powtoon</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>anggraini, Lya Dewi (2021). (Modul Pembuatan Video Kreatif: Premier Pro, Canva &amp; powtoon. Bandung : Jejak Publiser</i></p>	6%
7	Mengenal aplikasi media pembelajaran Edpuzzle	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mencermati aplikasi Edpuzzle</li> <li>2.Membedakan aplikasi Edpuzzle dengan powtoon</li> <li>3.Memilih video untuk Edpuzzle</li> <li>4.Mengatur jumlah pertanyaan pada video Edpuzzle</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Mampu membuat video interaktif dengan menggunakan Edpuzzle dengan baik sesuai SOP!</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	diskusi,dan tanya jawab, praktek mandiri 2 X 50		<p><b>Materi:</b> Edpuzzle</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Aprinastuti, Christiyanti (2023). Special Book For Media tutorial ICT-Based Learning/. Yogyakarta : Stiletto Book</i></p>	6%
8	UJIAN TENGAH SEMESTER	UJIAN TENGAH SEMESTER	<p><b>Kriteria:</b> UJIAN TENGAH SEMESTER</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Portofolio</p>	Presentasi 2 X 50		<p><b>Materi:</b> Perkembangan hasil proyek</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Computer Applications In Business - SBPD Publications. (2021). (n.p.): SBPD Publications.</i></p>	0%
9	Mengenal Mendeley	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Membuka Mendeley</li> <li>2.Mengenal menu-menu Mendeley</li> <li>3.Mengenal toolbar Mendeley</li> <li>4.Mengolah sumber referensi</li> <li>5.Menambah sumber referensi secara manual</li> <li>6.Melakukan sitasi</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Mampu membuat referensi menggunakan mendeley dengan benar sesuai SOP!</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum</p>	diskusi, dan tanya jawab, praktek mandiri 2 X 50		<p><b>Materi:</b> Mendeley</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Ramadhan, Arief (2023). Mengelola Referensi Karya Ilmiah dengan Mendeley. Jalarta : Gudang Penerbit</i></p>	6%
10	Mempraktekkan aplikasi Mendeley	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Membuka Mendeley</li> <li>2.Mengenal menu-menu Mendeley</li> <li>3.Mengenal toolbar Mendeley</li> <li>4.Mengolah sumber referensi</li> <li>5.Menambah sumber referensi secara manual</li> <li>6.Melakukan sitasi</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Mampu menggunakan Mendeley dengan benar sesuai SOP!</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	diskusi, dan tanya jawab, praktek mandiri 2 X 50		<p><b>Materi:</b> Mendeley</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Ramadhan, Arief (2023). Mengelola Referensi Karya Ilmiah dengan Mendeley. Jalarta : Gudang Penerbit</i></p>	6%
11	Melakukan editing video	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mahasiswa mampu menggunakan beberapa aplikasi editing video</li> <li>2.Mahasiswa mampu menghasilkan video pembelajaran</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> mampu membuat video tutorial memasak dengan baik dan benar sesuai dengan SOP</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja</p>	diskusi, dan tanya jawab, praktek mandiri 2 X 50		<p><b>Materi:</b> Video Editing</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Rahman, Su (2020). Buku Pintar Video Editing. Jakarta : Elex Media Komputindo</i></p>	5%

12	Membuat video tutorial memasak	Mahasiswa mampu membuat video tutorial memasak	<b>Kriteria:</b> mampu membuat video tutorial memasak dengan menarik  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	diskusi, dan tanya jawab, praktek mandiri 2 X 50		<b>Materi:</b> Video Editing <b>Pustaka:</b> <i>Rahman, Su (2020). Buku Pintar Video Editing. Jakarta : Elex Media Komputindo</i>	6%
13	Memahami aplikasi android	Membuat desain aplikasi android dengan MIT	<b>Kriteria:</b> Mampu membuat desain aplikasi android yang bermanfaat untuk pembelajaran  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	diskusi, dan tanya jawab, praktek mandiri 2 X 50		<b>Materi:</b> Aplikasi ANdroid <b>Pustaka:</b> <i>Pengantar Teknologi Informasi (Dalam Perkembangan Data Science). (2021). (n.p.): umsu press.</i>	10%
14	Memahami desain kemasan dan brosur	Membuat desain kemasan pangan jajan menggunakan corel draw	<b>Kriteria:</b> Mampu membuat desain kemasan yang menarik bagi konsumen  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	diskusi, dan tanya jawab, praktek mandiri 2 X 50		<b>Materi:</b> Desain Packaging <b>Pustaka:</b> <i>Dutta, S. (2018). Computer Storage Fundamentals. India: Bpb Publications.</i>	5%
15	Menghasilkan proyek di bidang kuliner	Membuat desain pangan jajan menggunakan corel draw	<b>Kriteria:</b> Mampu membuat desain kemasan yang menarik bagi konsumen  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum, Tes	diskusi, dan tanya jawab, praktek mandiri 2 X 50		<b>Materi:</b> Presentasi hasil konten marketing <b>Pustaka:</b> <i>Pengantar Teknologi Informasi (Dalam Perkembangan Data Science). (2021). (n.p.): umsu press.</i>	9%
16	Menghasilkan proyek di bidang kuliner	Membuat desain kemasan pangan jajan menggunakan corel draw	<b>Kriteria:</b> Mampu membuat desain kemasan yang menarik bagi konsumen  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum	diskusi, dan tanya jawab, praktek mandiri 2 X 50		<b>Materi:</b> Presentasi hasil konten marketing <b>Pustaka:</b> <i>Pengantar Teknologi Informasi (Dalam Perkembangan Data Science). (2021). (n.p.): umsu press.</i>	11%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	6.67%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	56.51%
3.	Penilaian Portofolio	10.34%
4.	Penilaian Praktikum	9.67%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	8.34%
6.	Tes	7.5%
		99.03%

#### 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Koordinator Program Studi S1  
Pendidikan Tata Boga



Dr. Hj. Sri Handajani, S.Pd., M.Kes.  
NIDN 0010027105

**UPM** Program Studi S1 Pendidikan  
Tata Boga



Mauren Gita Miranti, S.Pd., M.Pd.  
NIDN 0012038901

File PDF ini digenerate pada tanggal 18 Januari 2025 Jam 14:38 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

