|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **POLITEKNIK MEDICA FARMA HUSADA MATARAM,**  **PRODI D4 TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK** | | | | | | | | | | | | | | | | | **Kode Dokumen** | |
| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **MATA KULIAH (MK)** | | | | | | **KODE** | | | **Rumpun MK** | | | | | **BOBOT (sks)** | | | **SEMESTER** | | **Tgl Penyusunan** | |
| **KOMPUTER DAN MASYARAKAT** | | | | | | MLRPL402 | | |  | | | | | **T=2** | | **P=0** | 4 | |  | |
| **OTORISASI** | | | | | | **Pengembang RPS** | | | | | **Koordinator** | | | | | | **Ketua PRODI** | | | |
|  | | | | |  | | | | | | **Hendra Setiawan, M.Kom.** | | | |
| **Capaian Pembelajaran (CP)** | | **CPL-PRODI yang dibebankan pada MK** | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |
| CPL -1 | | | Memiliki pengetahuan komprehensip tentang teori, prinsip dan konsep dasar rekayasa perangkat lunak | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -2 | | | Menguasai konsep pengembangan rekayasa perangkat lunak | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -3 | | | Mampu beradaptasi terhadap penggunaan metode baru pada konteks permasalahan yang dinamis | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -4 | | | Mampu menyajikan solusi atas permasalahan pada dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang rekayasa perangkat lunak | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -5 | | | Mampu merancang, mengimplemntasikan dan mengevaluasi solusi inovatif terhadap pengembangan teknologi rekayasa perangkat lunak | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -6 | | | Mampu berkolaborasi dengan berbagai pihak dari disiplin ilmu lain yang relevan secara efektif | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -7 | | | Mampu berkomunikasi secara efektif untuk menyampaikan solusi dalam menjalankan profesinya | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -8 | | | Memiliki komitmen terhadap prinsip dan nilai profesional sebagai landasan hidup dalamkonteks individu maupun organisasi | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL -9 | | | Memiliki jiwa pembelajar sepanjang hayat yang kreatif dan inovatif | | | | | | | | | | | | | | | |
|
| **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** | | | | | | | | |  | | | | | | | | | |
| CPMK -1 | | | Mahasiswa memahami bagaimana teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk sosial, ekonomi, budaya, dan politik. | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK -2 | | | Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menerapkan prinsip-prinsip etika dalam penggunaan teknologi informasi, termasuk privasi, keamanan data, dan hak cipta. | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK -3 | | | Mahasiswa memahami isu-isu sosial dan hukum terkait dengan penggunaan teknologi informasi, seperti regulasi internet, hak atas informasi, dan kejahatan siber. | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK -4 | | | Mahasiswa mampu menganalisis studi kasus yang relevan untuk memahami dampak nyata dari teknologi informasi dalam masyarakat. | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK -5 | | | Mahasiswa memahami dampak lingkungan dari penggunaan teknologi informasi dan dapat memikirkan solusi untuk meminimalkan dampak negatif tersebut | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK -6 | | | Mahasiswa memiliki wawasan tentang perkembangan terbaru dalam teknologi informasi dan bagaimana mereka dapat mempengaruhi masa depan masyarakat. | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK -7 | | | Mahasiswa mampu bekerja dalam tim dan berkomunikasi secara efektif dalam konteks proyek atau diskusi terkait teknologi informasi dan masyarakat. | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPMK -8 | | | Mahasiswa mampu melakukan penelitian sederhana untuk mengeksplorasi isu-isu yang berkaitan dengan komputer dan masyarakat serta menyajikan temuan mereka dengan jelas. | | | | | | | | | | | | | | | |
| CPL->Sub-CPMK | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | |  | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | |  | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Korelasi CPMK Terhadap Sub-CPMK | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | |  | Sub-CPMK 1 | | | | Sub-CPMK 2 | | Sub-CPMK 3 | | | Sub-CPMK 4 | | | Sub-CPMK 5 | | | Sub-CPMK 6 | | |
|  | | CPMK |  | | | |  | |  | | |  | | |  | | |  | | |
| **Deskripsi Singkat MK** | | Mata Kuliah Komputer dan Masyarakat memberi gambaran tentang pemanfaatan komputer di masyarakat, baik dari segi sejarah perkembangan komputer, sampai pada isu-isu pemanfaatan di dunia usaha, pendidikan, pemerintah, industri, dan masyarakat informasi. | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Bahan Kajian / Materi Pembelajaran** | | 1. Antar Muka Manusia – Komputer 2. Profil Pemakai 3. Ragam Dialog 4. Perancangan Tampilan 5. Piranti Interaktif 6. Aspek Ergonomik 7. Pembuatan Komponen Antarmuka Grafis 8. Sistem Penjendelaan 9. Sistem Menu | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Pustaka** | | **Utama :** | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Pendukung :** | | | |  | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Dosen Pengampu** | |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Matakuliah syarat** | | - | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Mg Ke-** | **Sub-CPMK**  **(Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)** | | | | **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** | Dapat mendeskripsikan Antar Muka Manusia – Komputer | | | | Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa dapat :  1. Mendeskripsikan definisi antar muka manusia dan computer  2. Definisi Model atau Jenis Interaksi  3. Menjelaskan Bidang Studi terkait  4. Mendeskripsikan Prinsip utama mendesain antarmuka dan Pengembangan antar muka | | | **Kriteria**:  Ketepatan dan penguasaan materi.  **Bentuk test:**   * Tanya jawab * Keaktifan diskusi   **Bentuk non test:**  Keterampilan Komunikasi dan presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Latihan soal dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Antar Muka Manusia – Komputer mencakup Pendahuluan/Definisi, Model atau jenis interaksi, Bidang Studi terkait, Prinsip utama mendisain antarmuka, Pengembangan antar muka | | | **5%** |
| **2** | Dapat mendeskripsikan Antar Muka Manusia – Komputer | | | | Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa dapat :  1. Mendeskripsikan definisi antar muka manusia dan computer  2. Definisi Model atau Jenis Interaksi  3. Menjelaskan Bidang Studi terkait  4. Mendeskripsikan Prinsip utama mendesain antarmuka dan Pengembangan antar muka | | | **Kriteria**:  Ketepatan dan penguasaan materi.  **Bentuk test:**   * Tanya jawab * Keaktifan diskusi   **Bentuk non test:**  Keterampilan Komunikasi dan presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Latihan soal dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Antar Muka Manusia – Komputer mencakup Pendahuluan/Definisi, Model atau jenis interaksi, Bidang Studi terkait, Prinsip utama mendisain antarmuka, Pengembangan antar muka | | | **5%** |
| **3** | Dapat mendeskripsikan Profil Pemakai | | | | Setelah mengikut mata kuliah ini mahasiswa mampu :  1.Menerapkan fungsi penglihatan, Pendengaran, Sentuhan, Pemodelan Sistem pengolahan,Pengendalian motorik | | | **Kriteria**:  Ketepatan dan penguasaan materi.  **Bentuk test:**   * Tanya jawab * Keaktifan diskusi   **Bentuk non test:**  Keterampilan Komunikasi dan presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Konsep Profil Pemakai, mencakup : Penglihatan, Pendengaran, Sentuhan, Pemodelan sistem pengolahan,Pengendalian motorik. | | | **5%** |
| **4** | Dapat mendeskripsikan Profil Pemakai | | | | Setelah mengikut mata kuliah ini mahasiswa mampu :  1.Menerapkan fungsi penglihatan, Pendengaran, Sentuhan, Pemodelan Sistem pengolahan,Pengendalian motorik | | | **Kriteria**:  Ketepatan dan penguasaan materi.  **Bentuk test:**   * Tanya jawab * Keaktifan diskusi   **Bentuk non test:**  Keterampilan Komunikasi dan presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Konsep Profil Pemakai, mencakup : Penglihatan, Pendengaran, Sentuhan, Pemodelan sistem pengolahan,Pengendalian motorik. | | | **5%** |
| **5** | Dapat mendeskripsikan dan menjelaskan Ragam Dialog | | | | Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa dapat : mempraktekkan berbagai ragam dialog terdiri dari Dialog Interaktif, Dialog berbasis perintah tunggal Dialog berbasis bahasa pemrograman, Antar muka berbasis bahasa alami, System menu, Dialog berbasis pengisian borang, Antar muka berbasis ikon, System penjendelaan, Manipulasi langsung. | | | **Kriteria**:  Ketepatan dan penguasaan materi.  **Bentuk test:**   * Tanya jawab * Keaktifan diskusi   **Bentuk non test:**  Keterampilan Komunikasi dan presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Konsep meliputi :  1.Dialog interaktif, Dialog berbasis perintah tunggal, Dialog berbasis bahasa pemrograman, Antar muka berbasis bahasa alami, System menu, Dialog berbasis pengisian borang, Antar muka berbasis ikon, System penjendelaan, Manipulasi langsung | | | **7,5 %** |
| **6** | Dapat mendeskripsikan dan menjelaskan Ragam Dialog | | | | Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa dapat : mempraktekkan berbagai ragam dialog terdiri dari Dialog Interaktif, Dialog berbasis perintah tunggal Dialog berbasis bahasa pemrograman, Antar muka berbasis bahasa alami, System menu, Dialog berbasis pengisian borang, Antar muka berbasis ikon, System penjendelaan, Manipulasi langsung. | | | **Kriteria**:  Ketepatan dan penguasaan materi.  **Bentuk test:**   * Tanya jawab * Keaktifan diskusi   **Bentuk non test:**  Keterampilan Komunikasi dan presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Konsep meliputi :  1.Dialog interaktif, Dialog berbasis perintah tunggal, Dialog berbasis bahasa pemrograman, Antar muka berbasis bahasa alami, System menu, Dialog berbasis pengisian borang, Antar muka berbasis ikon, System penjendelaan, Manipulasi langsung | | | **7,5 %** |
| **7** | Dapat mendeskripsikan Perancangan Tampilan | | | | Setelah mengikuti matakuliah ini Mahasiswa dapat : Mengaplikasikan berbagai Perancangan Tampilan | | | **Kriteria**:  Ketepatan dan penguasaan materi.  **Bentuk test:**   * Tanya jawab * Keaktifan diskusi   **Bentuk non test:**  Keterampilan Komunikasi dan presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Konsep perancangan tampilan mencakup :  Prinsip dan bentuk perancangan, Perancangan tampilan berbasis grafis, Waktu tanggap, Penanganan kesalahan | | | **7,5 %** |
| **8** | **Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | **30** |
| **9** | Mendeskripsikan konsep Piranti Interaktif | | | | Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa dapat : Mempraktekkan Piranti Interaktif yang meliputi : Piranti masukan tekstual, Piranti penuding dan pengambil, Layar tampilan, Pengolah tampilan, Tipe layar tampilan, Pengaruh buruk  Piranti interaktif | | | **Kriteria**:  Ketepatan dan penguasaan materi.  **Bentuk test:**   * Tanya jawab * Keaktifan diskusi   **Bentuk non test:**  Keterampilan Komunikasi dan presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Piranti Inteaktif mencakup : Piranti masukan tekstual, Piranti penuding dan pengambil, Layar tampilan, Pengolah tampilan, Tipe layar tampilan, Pengaruh buruk piranti interaktif | | | **7,5%** |
| **10** | Mendeskripsikan konsep Piranti Interaktif | | | | Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa dapat : Mempraktekkan Piranti Interaktif yang meliputi : Piranti masukan tekstual, Piranti penuding dan pengambil, Layar tampilan, Pengolah tampilan, Tipe layar tampilan, Pengaruh buruk  Piranti interaktif | | | **Kriteria**:  Ketepatan dan penguasaan materi.  **Bentuk test:**   * Tanya jawab * Keaktifan diskusi   **Bentuk non test:**  Keterampilan Komunikasi dan presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Piranti Inteaktif mencakup : Piranti masukan tekstual, Piranti penuding dan pengambil, Layar tampilan, Pengolah tampilan, Tipe layar tampilan, Pengaruh buruk piranti interaktif | | | **7,5%** |
| **11** | Mendeskripsikan dan Menjelaskan Aspek Ergonomik | | | | Setelah mengikuti mata kuliah ini peserta didik:  Mampu menerapkan konsep Aspek ergonomic dari stasiun kerja, Pencahayaan, Suhu dan kualitas udara, Ganguan suara, Kesehatan dan keamanan kerja, Kebiasaan dalam bekerja. | | | **Kriteria**:  Ketepatan dan penguasaan materi.  **Bentuk test:**   * Tanya jawab * Keaktifan diskusi   **Bentuk non test:**  Keterampilan Komunikasi dan presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Konsep Aspek Ergonomik mencakup : Pengukuran dan Antropometrik, Aspek ergonomic dari stasiun kerja, Pencahayaan, Suhu dan kualitas udara, Ganguan suara, Kesehatan dan keamanan kerja, Kebiasaan dalam bekerja. | | | **7,5%** |
| **12** | Mendeskripsikan dan Menjelaskan Aspek Ergonomik | | | | Setelah mengikuti mata kuliah ini peserta didik:  Mampu menerapkan konsep Aspek ergonomic dari stasiun kerja, Pencahayaan, Suhu dan kualitas udara, Ganguan suara, Kesehatan dan keamanan kerja, Kebiasaan dalam bekerja. | | | **Kriteria**:  Ketepatan dan penguasaan materi.  **Bentuk test:**   * Tanya jawab * Keaktifan diskusi   **Bentuk non test:**  Keterampilan Komunikasi dan presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Konsep Aspek Ergonomik mencakup : Pengukuran dan Antropometrik, Aspek ergonomic dari stasiun kerja, Pencahayaan, Suhu dan kualitas udara, Ganguan suara, Kesehatan dan keamanan kerja, Kebiasaan dalam bekerja. | | | **7,5%** |
| **13** | Mendeskripsikan Pembuatan Komponen Antarmuka Grafis | | | | Setelah mengikuti matakuliah ini peserta didik mampu mengaplikasikan Pembuatan Komponen Antarmuka Grafis meliputi : Komponen antarmuka Grafis, Unit Inisialisasi Mode Grafik, Tombol tekan, Spin box, List box, Combo box, Tombol radio, Check box, Penggeser, Medan isian data, Label box | | | **Kriteria**:  Ketepatan dan penguasaan materi.  **Bentuk test:**   * Tanya jawab * Keaktifan diskusi   **Bentuk non test:**  Keterampilan Komunikasi dan presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Konsep meliputi : Komponen antarmuka Grafis, Unit Inisialisasi Mode Grafik, Tombol tekan, Spin box, List box, Combo box, Tombol radio, Check box, Penggeser, Medan isian data, Label box | | | **7,5 %** |
| **14** | Mendeskripsikan Sistem Penjendelaan | | | | Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa dapat Mengaplikasikan Sistem Penjendelaan, Jendela Dinamis dan Bentuk Kursor Mouse | | | **Kriteria**:  Ketepatan dan penguasaan materi.  **Bentuk test:**   * Tanya jawab * Keaktifan diskusi   **Bentuk non test:**  Keterampilan Komunikasi dan presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Meliputi : Sistem Menu datar, Sistem menu Tarik | | | **7,5%** |
| **15** | Mengaplikasikan Sistem Menu | | | | Setelah mengikuti matakuliah ini Mahasiswa dapat : Mempraktekkan Sistem Menu datar, Sistem Menu Tarik | | | **Kriteria**:  Ketepatan dan penguasaan materi.  **Bentuk test:**   * Tanya jawab * Keaktifan diskusi   **Bentuk non test:**  Keterampilan Komunikasi dan presentasi | | Ceramah & Diskusi  (TM : 1X (2X59))  Pemberian Tugas dengan contoh kasus | | | Video Pembelajaran  Via Zoom Meeting  LMS | | | | Meliputi : Sistem Menu datar, Sistem menu Tarik | | |  |
| **16** | **Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  |
| **BOBOT PENILAIAN** | | | | | **Kehadiran dan Partisipasi dalam kelas : 10%**  **Hasil Praktikum dan Penugasan : 30%**  **Ujian Tengah Semester : 30%**  **Ujian Akhir Semester : 30%**  **Jumlah : 100%** | | | | | | | | | | | | | | | | |