**SILABUS MATA PELAJARAN**

Nama Sekolah : SMK PASUNDAN 2 CIANJUR

Kompetensi Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak

Mata Pelajaran : Produk Kreatif Dan Kewirausahaan

Durasi (Waktu) : 205 JP

Kelas : XII

Tahun Pelajaran : 2022/2023

KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Rekayasa Perangkat Lunak pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang Rekayasa Perangkat Lunak. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

| **Kompetensi Dasar** | **Indikator Pencapaian Kompetensi** | **Materi Pokok** | **Alokasi Waktu (JP)** | **Kegiatan Pembelajaran** | **Penilaian** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| 1. Menganalisa perencanaan produksi massal 2. Membuat perencanaan produksi massal | 1. Menjelaskan proses produksi massal 2. Menjelaskan perencanaan produksi massal 3. mengidentifikasi nilai indicator keberhasilan produksi massal 4. Mengklasifikasikan penyusunan produksi massal 5. Menerapkan nilai indicator keberhasilan produksi massal | Produksi Massal | 30 | * + - * Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah proses produksi massal       * Mengumpulkan data tentang produksi massal       * Mengolah data tentang indicator keberhasilan produksi massal       * Mengomunikasikan tentang proses produksi massal | Pengetahuan:   * + - * Tes Tertulis       * penugasan   Keterampilan:   * + - * Portofolio |
| 1. Menentukan indicator keberhasilan tahapan produksi massal 2. Membuat indicator keberhasilan tahapan produksi massal | 1. Menjelaskan tentang proses perakitan barang/jasa 2. Menjelaskan tentang proses perakitan produk perangkat keras 3. Menjelaskan tentang proses perakitan produk perangkat lunak 4. Menerapkan tahapan proses perakitan produk barang/jasa 5. Menentukan indicator keberhasilan tahapan produksi massal | Perakitan Produk Barang/Jasa | 30 | * + - * Mengamati untuk mengidentifikasi dan menentukan indicator keberhasilan tahapan produksi       * Mengumpulkan data tentang tahapan produksi massal       * Mengolah data tentang indicator keberhasilan tahapan produksi       * Mengomunikasikan tentang indicator keberhasilan tahapan produksi | Pengetahuan:   * + - * Tes Tertulis       * penugasan   Keterampilan:   * + - * Unjuk Kerja       * Portofolio |
| 1. Menerapkan proses produksi massal 2. Melakukan produksi massal | 1. Menjelaskan pengertian hak atas intelektual dan merek dagang 2. Menjelaskan prinsip-prinsip hak atas intelektual dan merek dagang 3. Menjelaskan dasar hukum hak atas intelektual dan merek dagang 4. Mengklasifikasikan hak atas intelektual dan permohonan perlindungan hak merek dagang 5. Mengemukakan hak atas intelektual dan merek dagang | Hak atas intelektual dan merek dagang | 25 | * + - * Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI)       * Mengumpulkan data tentang Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI)       * Melakukan Pengajuan HAKI       * Mengolah data tentang Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI)       * Mengomunikasikan tentang Hak Atas Kekayaan Intelektual | Pengetahuan:   * + - * Tes Tertulis       * penugasan   Keterampilan:   * + - * Portofolio |
|  |
| 1. Menerapkan metode perakitan produk barang/jasa 2. Melakukan perakitan produk barang/jasa | 1. Menjelaskan pengertian dan manfaat desain prototype 2. Mengidentifikasi konsep desain protype dalam kemasan produk hardware dan perangkat lunak 3. Menganalisis konsep desain prototype dalam kemasan produk hardware dan perangkat lunak 4. Menyiapkan konsep desain prototype dalam kemasan produk hardware dan perangkat lunak 5. Membuat konsep desain prototype dalam kemasan produk hardware dan perangkat lunak | Desain Prototype | 30 | * + - * Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah desain prototype       * Mengumpulkan data tentang desain prototype       * Melakukan konsep desain prototype       * Mengomunikasikan tentang desain prototype | Pengetahuan:   * + - * Tes Tertulis       * penugasan   Keterampilan:   * + - * Portofolio |
|  |  |
| 1. Menganalisis prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa 2. Melakukan pengujian produk barang/jasa | 1. Menjelaskan proses kerja pembuatan prototype 2. Mengidentifikasi proses kerja pembuatan prototype 3. Mengidentifikasi aplikasi Teknik rapid prototype dalam pembuatan prototype perangkat lunak 4. Menganalisis proses kerja pembuatan prototype perangkat lunak 5. Menganalisis perancangan dan prototypeing multimedia pembelajaran algoritma dan dasar pemrograman 6. Menyiapkan proses kerja pembuatan prototype perangkat lunak 7. Membuat perancangan dan prototyping multimedia pembelajaran algoritma dan dasar pemrograman | Proses kerja prototype | 30 | * + - * Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah proses kerja pembuatan prototype       * Mengumpulkan data tentang proses kerja pembuatan prototype       * Melakukan perancangan prototype       * Mengomunikasikan tentang perancangan prototype | Pengetahuan:   * + - * Tes Tertulis       * penugasan   Keterampilan:   * + - * Unjuk kerja       * Portofolio |
| 1. Mengevaluasi kesesuaian hasil produk dengan rancangan 2. Melakukan pemeriksaan produk sesuai dengan kriteria kelayakan produk/standar operasional | 1. Menjelaskan tentang perancangan lembar kerja/gambar kerja 2. Mengidentifikasi perancangan lembar kerja/gambar kerja 3. Menganalisis penyajian lembar kerja prototype produk perangkat keras dan perangkat keras 4. Meyiapkan gambar/lembar kerja prototype produk perangkat keras dan perangkat lunak 5. Membuat animasi film kartun dengan komputer multimedia | Lembar/gambar kerja prototype | 35 | * + - * Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah perancangan lembar/gambar kerja prototype       * Mengumpulkan data tentang perancangan lembar/gambar kerja prototype       * Melakukan perancangan lembar/gambar kerja prototype       * Mengomunikasikan tentang perancangan lembar/gambar kerja prototype | Pengetahuan:   * + - * Tes Tertulis       * penugasan   Keterampilan:   * + - * Unjuk kerja       * Portofolio |
|  |  |
| * 1. Memahami paparan deskriptif, naratif, argumentative atau persuasive tentang produk/jasa  1. Menyusun paparan deskriptif, naratif, argumentative atau persuasive tentang produk/jasa | 1. Menjelaskan pengertian biaya produksi 2. Menjelaskan jenis-jenis biaya produksi 3. Menganalisis biaya produksi prototype perangkat keras dan perangkat lunak 4. Menentukan estimasi biaya produksi prototype prangkat keras dan perangkat lunak 5. Menghitung biaya produksi prototype perangkat keras dan perangkat lunak | Biaya Produksi Prototype | 35 | * + - * Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah biaya produksi prototype       * Mengumpulkan data tentang biaya produksi prototype       * Melakukan perhitungan biaya produksi prototype       * Mengomunikasikan tentang biaya produksi prototype | Pengetahuan:   * + - * Tes Tertulis       * penugasan   Keterampilan:   * + - * Portofolio       * tertulis |
| * 1. Menentukan media promosi  1. Membuat media promosi berdasarkan segmentasi pasar | 1. Mengidentifikasi proses kerja pembuatan prototype 2. Menentukan proses kerja ppembuatan prototype produk barang/jasa 3. Menyiapkan prototype produk barang/jasa 4. Membuat prototype produk barang/jasa | Pembuatan Prototype | 30 | * + - * Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah pembuatan prototype       * Mengumpulkan data tentang pembuatan prototype       * Membuat prototype       * Mengolah data tentang pembuatan prototype       * Mengomunikasikan tentang pembuatan prototype |  |
| * 1. Menyeleksi strategi pemasaran  1. Melakukan Pemasaran | 1. Mengidentifikasi pengujian prototype 2. Menganalisis pengujian prototype 3. Menentukan pegujian prototype perangka lunak dan multimedia 4. Menguji prototype perangkat lunak dan multimedia | Pengujian Prototype | 30 | * + - * Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah pengujian prototype       * Mengumpulkan data tentang pengujian prototype       * Melakukan Pengujian prototype       * Mengolah data tentang pengujian prototype       * Mengomunikasikan tentang pengujian prototype |  |
| 3.19 Menilai perkembangan Usaha  4.19 Membuat bagan perkembangan usaha |  |  |  |  |  |
| 3.20 Menentukan standar laporan keuangan  4.20 Membuat laporan keuangan |  |  |  |  |  |

Cianjur, Juli 2022

Kepala Sekolah

Asep Rakhmat, S.Pd.

NUP.102.1476/E.1476.07

Cianjur, Juli 2022

Guru Mata Pelajaran

M. Isman Arsyad, S.Kom.