



**UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK & TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH		KODE	BOBO T	SEMEST ER	TGL PENYUSUNAN
Praktikum Aplikasi Komputer		CA121	1	1	3 September 2018
OTORISASI	Dosen Penyusun RPS		Koordinator Rumpun Ilmu		Kaprodi
	Adkhan Sholeh, S.Si., M.Cs.		Aris Wahyu Murdiyanto, S.Kom., M.Cs.		Aris Wahyu Murdiyanto, S.Kom., M.Cs.
CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	CP-PRODI				
	S8	Menginternalisasi Nilai, Norma, Dan Etika Akademik;			
	S9	Menunjukkan Sikap Bertanggungjawab Atas Pekerjaan Di Bidang Keahliannya Secara Mandiri;			
	S11	Mewarisi Nilai - Nilai Kejuangan Jenderal Achmad Yani			
	P3	Menguasai Konsep Teoritis, Metoda Dan Perangkat Analisis Fungsi Organisasi Bisnis			
	KU1	Mampu Menerapkan Pemikiran Logis, Kritis, Sistematis, Dan Inovatif Dalam Konteks Pengembangan Atau Implementasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Yang Memperhatikan Dan Menerapkan Nilai Humaniora Yang Sesuai Dengan Bidang Keahliannya;			
	KU2	Mampu Menunjukkan Kinerja Mandiri, Bermutu, Dan Terukur;			
	KU5	Mampu Mengambil Keputusan Secara Tepat Dalam Konteks Penyelesaian Masalah Di Bidang Keahliannya, Berdasarkan Hasil Analisis Informasi Dan Data;			
	CP-MK				
	4.6	Menggunakan aplikasi komputer untuk bisnis dengan tingkat ketrampilan dasar hingga menengah;			
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah Praktikum Aplikasi Komputer I merupakan matakuliah yang membahas pengajaran aplikasi komputer perkantoran (office application). Pengajaran dilakukan dengan metode praktikum di laboratorium, menggunakan aplikasi Microsoft Word dan Microsoft Excel dari suit aplikasi Microsoft Office.				
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	Pengenalan Fungsi-Fungsi Komponen Microsoft Word, Text and Paragraph Formating, Table Formatting, Insert Media, Page Formatting, Table of Content, References, Pengenalan Fungsi-Fungsi Komponen Microsoft Excel, Excel Formatting, Filtering Data dan Rumus Statistika, Rumus IF, Rumus LOOKUP, Chart.				
Pustaka	1. Frye, C., 2014. Microsoft Excel 2013 Step By Step. United States: Microsoft Press. 2. Lambert, J., & Cox, J., 2013. Microsoft Word 2013 Step By Step 1st Edition. United States: Microsoft Press. 3. Azhar Susanto, 2001, Pengantar Aplikasi Komputer Teori dan Praktika,Edisi Pertama, Lingga Jaya 4. 4. Hengky Alexander Mangkulo, Microsoft Word 2010 untuk Pemula, Elex Media				

	Komputindo 2010.		
Team Teaching	-		
Mata Kuliah Prasyarat	-		
Penilaian	No.	Elemen	Bobot (%)
	1	Ujian Tengah Semester	20
	2	Ujian Akhir Semester	20
	3	Tugas kelas mingguan (presentasi, partisipasi dan kuis)	20
	4	Tugas rumah mingguan (ringkasan, makalah)	20
	5	Tugas besar (laporan tentang perancangan pengelolaan data dan pengetahuan untuk kepentingan bisnis)	20
	Tingkat Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf
	85 - 100	4	A
	80 - 84	3,75	A-
	75 - 79	3,25	B+
	71 - 74	3	B
	65 - 70	2,75	B-
	60 - 64	2,25	C+
	55 - 59	2	C
	40 - 54	1	D
	0 - 39	0	E

Sangat baik

Sangat baik

Baik

Baik

Baik

Cukup

Cukup

Kurang

Sangat kurang

Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
1-2	Mengetahui bagaimana menggunakan microsoft excel	Dasar Microsoft Excel : - Mulai menggunakan excel - Excel workspace - Membuat buku kerja baru - Menjelajah buku kerja - Bekerja dengan angka dan data - Menggunakan formula dan fungsi - Memaksimalkan help - Print, save, and publish workbooks	a. Bentuk: Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok b. Metode: <i>Discovery Learning, Problem based learning</i> c. Alokasi Waktu: TM : 2 x 2 x 50" TT : 2 x 2 x 60" BM : 2 x 2 x 60" PR : 2 x 2 x 170"	a. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai Dasar Microsoft Excel b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.	1. Kriteria Penilaian: Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal. 2. Indikator Penilaian: Ketepatan menjelaskan Dasar Microsoft Excel	10%
3	Memahami bagaimana mengubah data menjadi informasi	Mengubah data menjadi informasi : - Informasi dasar - Menggali informasi - Menciptakan informasi	a. Bentuk: Kuliah/Tutorial, Praktikum b. Metode: <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i> c. Alokasi Waktu: TM : 3 x 2 x 50" TT : 3 x 2 x 60" BM : 3 x 2 x 60" PR : 3 x 2 x 170"	a. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai Mengubah data menjadi informasi b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.	1. Kriteria Penilaian: Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal 2. Indikator Penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan Mengubah data menjadi informasi	5%
4-5	Memahami cara memanipulasi data untuk membentuk opini	Memanipulasi data untuk membentuk opini : - Table pivot untuk informasi opini - Perubahan rupa table pivot - Melakukan kalkulasi dengan table pivot	a. Bentuk: Kuliah/Tutorial, Diskusi kelompok b. Metode: <i>Discovery Learning, Problem based</i>	a. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai ketepatan dalam Memanipulasi data untuk membentuk opini b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan	1. Kriteria Penilaian: Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal 2. Indikator Penilaian:	5%

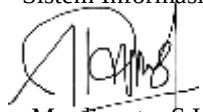
Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
		- Bagan pivot	<i>Learning</i> c. Alokasi Waktu: TM : 2 x 2 x 50” TT : 2 x 2 x 60” BM : 2 x 2 x 60” PR : 2 x 2 x 170”	materi ajar.	Ketepatan dan sistematika penyelesaian soal Manipulasi data untuk membentuk opini	
6	Mengetahui bagaimana menampilkan data secara visual	Menampilkan data secara visual	a. Bentuk: Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok b. Metode: <i>Discovery Learning, Problem based learning</i> c. Alokasi Waktu: TM : 2 x 2 x 50” TT : 2 x 2 x 60” BM : 2 x 2 x 60” PR : 2 x 2 x 170”	a. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai Menampilkan data secara visual b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.	1. Kriteria Penilaian: Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal. c. Indikator Penilaian: Ketepatan menjelaskan Menampilkan data secara visual	5%
7	Memahami cara menganalisa skenario	Analisa skenario : - Fungsi pencari tujuan - Manajer skenario	a. Bentuk: Kuliah/Tutorial, Praktikum b. Metode: <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i> c. Alokasi Waktu: TM : 3 x 2 x 50” TT : 3 x 2 x 60” BM : 3 x 2 x 60” PR : 3 x 2 x 170”	a. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai Analisa skenario b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.	1. Kriteria Penilaian: Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal. 2. Indikator Penilaian: Ketepatan menjelaskan Analisa skenario	5%
8	UJIAN TENGAH SEMESTER Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya (20%)					

Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
9	Mampu mengetahui bagaimana membuat presentasi	Dasar Presentasi : - Lembar kerja powerpoint - Memulai presentasi baru - Desain tema slide anda - Slide basics - Dasar font dan paragraf - Memasukkan table pada slide	a. Bentuk: Kuliah/Tutorial, Praktikum b. Metode: <i>Discovery Learning, Problem based Learning,</i> c. Alokasi Waktu: TM : 2 x 2 x 50" TT : 2 x 2 x 60" BM : 2 x 2 x 60" PR : 2 x 2 x 170"	a. Mengerjakan soal tentang Dasar Presentasi b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.	1. Kriteria Penilaian: Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal 2. Indikator Penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan Dasar Presentasi	5%
10	Mampu menyajikan gambar, smartArt dan bagan	Menyajikan gambar, smartArt, dan bagan : - Menambahkan gambar pada presentasi - Manipulasi gambar - Menarik perhatian menggunakan smart Art - Menggunakan Angka dengan bagan	a. Bentuk: Kuliah/Tutorial, Praktikum b. Metode: <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i> c. Alokasi Waktu: TM : 3 x 2 x 50" TT : 3 x 2 x 60" BM : 3 x 2 x 60" PR : 3 x 2 x 170"	a. Mengerjakan soal tentang Menyajikan gambar, smartArt, dan bagan b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.	1. Kriteria Penilaian: Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal 2. Indikator Penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan Menyajikan gambar, smartArt, dan bagan	5%
11	Mampu menciptakan kehebohan dengan multimedia	Menciptakan kehebohan dengan multimedia dan animasi :	a. Bentuk: Kuliah/Tutorial,	a. Mengerjakan soal tentang Menciptakan	1. Kriteria Penilaian: Jawaban benar dan	5%

Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
	dan animasi	- Mendapatkan emosi dengan multimedia - Mendapatkan focus dengan animasi - Mendapatkan perhatian dengan slide transition - Persiapan slide show - Menyiarkan presentasi - Mencetak presentasi	Praktikum b. Metode: <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i> c. Alokasi Waktu: TM : 3 x 2 x 50” TT : 3 x 2 x 60” BM : 3 x 2 x 60” PR : 2 x 2 x 170”	kehebohan dengan multimedia dan animasi b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.	tepat dalam latihan soal aplikasi aljabar boolean 2. Indikator Penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan Menciptakan kehebohan dengan multimedia dan animasi	
12	Mengetahui dasar dokumen	Dasar dokumen - Ruang kerja word - Membuat dokumen baru - Merencanakan dokumen kita - Memasukkan halaman judul - Dasar pengeditan text dan format font dan paragraf	a. Bentuk: Kuliah/Tutorial, Praktikum b. Metode: <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i> c. Alokasi Waktu: TM : 3 x 2 x 50” TT : 3 x 2 x 60” BM : 3 x 2 x 60” PR : 3 x 2 x 170”	a. Mengerjakan soal tentang Dasar dokumen b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.	1. Kriteria Penilaian: Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal 2. Indikator Penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan Dasar dokumen	5%
13-14	Mampu menambahkan Wow ke laporan	Menambahkan Wow ke laporan : - Menambahkan bagan ke laporan - Mengaplikasikan Word Art - Memasukkan gambar - Mengguakan smartArt untuk mempermanis - Menggunakan header dan footers - Memasukkan table	a. Bentuk: Kuliah/Tutorial, Praktikum b. Metode: <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i> c. Alokasi Waktu: TM : 3 x 2 x 50” TT : 3 x 2 x 60” BM : 3 x 2 x 60” PR : 3 x 2 x 170”	a. Mengerjakan soal tentang Menambahkan Wow ke laporan b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.	1. Kriteria Penilaian: Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal 2. Indikator Penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan Menambahkan Wow ke laporan	5%

Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
		referensi				
15	Mengetahui bagaimana menggunakan dokumen mirip secara cepat	Menggunakan dokumen mirip secara cepat	a. Bentuk: Kuliah/Tutorial, Praktikum b. Metode: <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i> c. Alokasi Waktu: TM : 3 x 2 x 50" TT : 3 x 2 x 60" BM : 3 x 2 x 60" PR : 3 x 2 x 170"	a. Mengerjakan soal tentang Menggunakan dokumen mirip secara cepat b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.	1. Kriteria Penilaian: Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal 2. Indikator Penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan Menggunakan dokumen mirip secara cepat	5%
16	UJIAN AKHIR SEMESTER Melakukan validasi penilaian akhirdan menentukan kelulusan mahasiswa (20%)					

Validasi

Ketua Program Studi Sistem Informasi  Aris Wahyu Murdiyanto, S.Kom., M.Cs.	Koordinator Rumpun Ilmu  Aris Wahyu Murdiyanto, S.Kom., M.Cs.	Penyusun RPS Adkhan Sholeh, S.Si., M.Cs.
--	--	---

