



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (SEMESTER LESSON PLAN)

Nomor Dok	: FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	: 03
Tgl. Berlaku	: 21 September 2021
Klausa ISO	: 7.5.1 & 7.5.5

Disusun oleh (<i>Prepared by</i>)	Diperiksa oleh (<i>Checked by</i>)	Disetujui oleh (<i>Approved by</i>)	Tanggal Validasi (<i>Valid date</i>)
Ade Putra, M.Kom.	Dr. Noviria Sukmawati, M.Pd.	Nuzep Almigo, S.Psi., M.Si., Ph.D.	

penjabaran bahan kajian

- | | | | |
|--|-----------------------------------|---------------------------------------|--|
| 1. Fakultas (<i>Faculty</i>) | : Humaniora | | |
| 2. Program Studi (<i>Study Program</i>) | : Bidang Olahraga | Jenjang (<i>Grade</i>) | : S1 |
| 3. Mata Kuliah (<i>Course</i>) | : Teori dan Praktek Ilmu Komputer | SKS (<i>Credit</i>) | : 3 sks Semester (<i>Semester</i>): 6 |
| 4. Kode Mata Kuliah (<i>Code</i>) | : 2213323014 | Sertifikasi (<i>Certification</i>): | <input type="checkbox"/> Ya (<i>Yes</i>) <input checked="" type="checkbox"/> Tidak (<i>No</i>) |
| 5. Mata Kuliah Prasyarat (<i>Prerequisite</i>) | : - | | |
| 6. Dosen Koordinator (<i>Coordinator</i>) | : | | |
| 7. Dosen Pengampuh (<i>Lecturer</i>) | : Ade Putra, M.Kom. | Tim (<i>Team</i>) | - Mandiri (<i>Personal</i>) |
| 8. Capaian Pembelajaran (<i>Learning Outcomes</i>) | : | | |

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) (<i>Programme Learning Outcomes</i>)	CPL 04 CPL 06	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) (<i>Course Learning Outcomes</i>)	CPMK-09 CPMK-10	Mahasiswa mampu Menguraikan Dasar Penggunaan Komputer (manfaat dan Cara Kerja, OS, Hardware, Software) dalam Mendukung Kegiatan di Bidang Bidang Olahraga Mahasiswa mampu Menguraikan Penggunaan Aplikasi Komputer serta software Citasi dalam Mendukung Kegiatan Karya Ilmiah / Karya Akhir

SUB-CPMK-1	Mahasiswa mampu menguraikan konsep dasar dan ruang lingkup Komputer Dasar
SUB-CPMK-2	Mahasiswa mampu menguraikan Manfaat dan cara kerja komputer
SUB-CPMK-3	Mahasiswa mampu menguraikan pemahaman mengenai OS, Software dan Hardware
SUB-CPMK-4	Mahasiswa mampu menguraikan pemahaman mengenai Internet dan dasar jaringan komputer dalam Informatika
SUB-CPMK-5	Mahasiswa mampu menguraikan Keamanan komputer dan Etika Komputer dalam Informatika
SUB-CPMK-6	Mahasiswa mampu menguraikan Pemahaman Sistem Informasi (Sistem Pakar dan SPK) dalam Bidang Olahraga
SUB-CPMK-7	Mahasiswa mampu menguraikan Pengolah Kata / Ms. Word dalam karya ilmiah / Karya Akhir
SUB-CPMK-8	Mahasiswa mampu menguraikan Pengolah Angka / Ms. Excel dalam persiapan Penelitian Survey

Matriks Sub-CPMK terhadap CPL dan CPMK	SUB-CPMK	CPL 04	CPL 06
		CPMK-09	CPMK-10
	SUB-CPMK-1	√	
	SUB-CPMK-2	√	
	SUB-CPMK-3	√	
	SUB-CPMK-4	√	
	SUB-CPMK-5	√	
	SUB-CPMK-6	√	
	SUB-CPMK-7		√
	SUB-CPMK-8		√

9. Deskripsi Mata Kuliah (*Course Description*)

Mata kuliah Aplikasi Komputer Bidang Olahraga Informatika berisi mengenai materi-materi yang memberikan rerangka pemahaman kepada mahasiswa mengenai pemahaman dasar pada Aplikasi Komputer khususnya untuk Bidang Olahraga.. Oleh karena itu, materi yang dibahas dalam mata kuliah ini meliputi pemahaman dasar dari computer baik dari software dan hardware, pemahaman dasar mengenai internet dan konsep dasar jaringan dalam teknologi komunikasi dan informasi, pemahaman dasar mengenai keamanan dan etika dalam menggunakan perangkat informatika dalam teknologi dan komunikasi, pemahaman dasar Aplikasi Komputer seperti Ms office baik Ms word dalam kegunaannya untuk suatu karya ilmiah / karya akhir mahasiswa, Ms. Excel dalam persiapan untuk melakukan penelitian survey

Bobot (SKS)	Komponen*	Persentase	Bobot Kredit (SKS)	Konversi Kredit ke Jam (dalam 14 pertemuan)**
	Kuliah	85 %	3,4	19,83 jam
	Diskusi Forum Elearning	15 %	0,6	3,5 jam
	Praktikum	-	-	0 jam

	Total	100%	4	23,33 jam
*Tidak termasuk tugas terstruktur dan tugas mandiri **[(Bobot SKS x 50 menit) x 14 pertemuan]/60				

10. Bahan Kajian (*Main Study Material*)

- a. Pengantar Komputer
- b. Manfaat dan cara kerja komputer
- c. OS, Software dan Hardware
- d. Internet dan dasar jaringan komputer dalam Informatika
- e. Keamanan komputer dan Etika Komputer dalam Informatika
- f. Pengantar Pemahaman Sistem Informasi (Sistem Pakar dan SPK) dalam Bidang Olahraga
- g. Pengolah Kata / Ms. Word dalam karya ilmiah / Karya Akhir
- h. Pengolah Angka / Ms. Excel dalam persiapan Penelitian Survey

11. Implementasi Pembelajaran Mingguan (*Implementation Process of weekly learning time*)

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
1	Mahasiswa mampu menguraikan konsep dasar dan ruang lingkup pengantar komputer (SUB CPMK 1) Pertemuan 1	Pengantar Komputer	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50” Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120”	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam memahami konsep dasar computer dan ruang lingkup omputer	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 1 Kriteria : Rubrik	1
1	Mahasiswa mampu menguraikan Manfaat dan cara kerja komputer (SUB CPMK 2) Pertemuan 2	Manfaat dan cara kerja komputer	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50”	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menerapkan menguraikan Manfaat dan cara	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab,	1

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
			Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120''		kerja komputer	latihan dan tugas 2 Kriteria : Rubrik	
2	Mahasiswa mampu menganalisis pengembangan OS, Software dan Hardware (SUB CPMK - 3) Pertemuan 3 dan 4	OS, Software dan Hardware	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50'' Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120''	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menjelaskan pengembangan OS, Software dan Hardware	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 3 Kriteria : Rubrik	1
3	Mahasiswa mampu menguraikan pemahaman mengenai Internet dan dasar jaringan komputer dalam Informatika (SUB CPMK - 4) Pertemuan 5 dan 6	Internet dan dasar jaringan komputer dalam Informatika	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50'' Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120''	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menjelaskan Internet dan dasar jaringan komputer dalam Informatika	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 3 Kriteria : Rubrik	1
4	Keamanan komputer dan Etika Komputer dalam Informatika (SUB CPMK - 5) Pertemuan 7 dan 8	Keamanan komputer dan Etika Komputer dalam Informatika	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50''	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menjelaskan Keamanan komputer dan	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab,	1

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
			Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120"		Etika Komputer dalam Informatika	latihan dan tugas 3 Kriteria : Rubrik	
5	Mahasiswa mampu menguraikan Pemahaman Sistem Informasi (Sistem Pakar dan SPK) dalam Bidang Olahraga (SUB CPMK - 6) Pertemuan 9 dan 10	Sistem Informasi (Sistem Pakar dan SPK) dalam Bidang Olahraga	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120"	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menjelaskan Sistem Informasi (Sistem Pakar dan SPK) dalam Bidang Olahraga	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 3 Kriteria : Rubrik	1
6	Mahasiswa mampu mereview kembali materi pertemuan 1 - 10 Mahasiswa mampu Menguraikan Dasar Penggunaan Komputer (manfaat dan Cara Kerja, OS, Hardware, Software) dalam Mendukung Kegiatan di Bidang Bidang Olahraga (CPMK 09) Pertemuan 11 dan 12	Meresume Soal Quis Materi Pertemuan 1 - 6	Bentuk Pembelajaran: Kuliah virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 4 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120"	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menjawab pertanyaan Quis	Bentuk : Soal Quis Kriteria : Rubrik	15

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
7	Mahasiswa mampu menguraikan Pengolah Kata / Ms. Word dalam karya ilmiah / Karya Akhir (SUB CPMK - 7) Pertemuan 13 dan 14	Pengantar Ms. Office / Ms. Word 1	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120"	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menjelaskan Ms. Word 1	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 3 Kriteria : Rubrik	1
8	Mahasiswa mampu menguraikan Pengolah Kata / Ms. Word dalam karya ilmiah / Karya Akhir (SUB CPMK - 7) Pertemuan 15 dan 16	Penggunaan Software Citasi Zotero	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120"	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menjelaskan Penggunaan Software Citasi Zotero	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 3 Kriteria : Rubrik	2
9	Mahasiswa mampu menguraikan Pengolah Kata / Ms. Word dalam karya ilmiah / Karya Akhir (SUB CPMK - 7) Pertemuan 17 dan 18	Penggunaan Software Citasi Mendeley	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120"	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menjelaskan Penggunaan Software Citasi Mendeley	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 3 Kriteria : Rubrik	1

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
10	Mahasiswa mampu menguraikan Pengolah Kata / Ms. Word dalam karya ilmiah / Karya Akhir (SUB CPMK - 7) Pertemuan 19 dan 20	Table of Content and Reference Ms. Word dalam Karya Ilmiah / Karya Akhir	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120"	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menjelaskan Penggunaan Table of Content and Reference Ms. Word dalam Karya Ilmiah / Karya Akhir	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 3 Kriteria : Rubrik	1
11	Mahasiswa mampu menguraikan Pengolah Angka / Ms. Excel dalam persiapan Penelitian Survey (SUB CPMK - 8) Pertemuan 21 dan 22	Ms. Excel dalam Pengolahan Data	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120"	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menjelaskan Penggunaan Ms. Excel dalam Pengolahan Data	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 3 Kriteria : Rubrik	1
12	Mahasiswa mampu menguraikan Pengolah Angka / Ms. Excel dalam persiapan Penelitian Survey (SUB CPMK - 8) Pertemuan 23 dan 24	Kuisisioner dan Pengolahan Data Dengan Ms. Excel	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120"	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menjelaskan Penggunaan Kuisisioner dan Pengolahan Data Dengan Ms. Excel	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 3 Kriteria : Rubrik	1

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
13	Mahasiswa mampu mereview kembali materi pertemuan 11 - 22 Mahasiswa mampu Menguraikan Penggunaan Aplikasi Komputer serta software Citasi dalam Mendukung Kegiatan Karya Ilmiah / Karya Akhir (CPMK 10) Pertemuan 25 dan 26	Meresume Soal UTS Materi Pertemuan 11 - 22	Bentuk Pembelajaran: Kuliah virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 4 x 50” Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120”	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menjawab pertanyaan UTS	Bentuk : Soal UTS Kriteria : Rubrik	30
14	Mahasiswa mampu menguraikan Pengolah Angka / Ms. Excel dalam persiapan Penelitian Survey (SUB CPMK - 8) Pertemuan 27 dan 28	Visualisasi Data Dengan MS. Excel	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50” Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120”	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menjelaskan Visualisas Data Dengan Ms. Excel	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 3 Kriteria : Rubrik	1
15	Mahasiswa mampu menguraikan Pengolah Angka / Ms. Excel dalam persiapan Penelitian Survey (SUB CPMK - 8) Pertemuan 29 dan 30	Pengolahan Data dan Rumus	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50” Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menjelaskan Konsep Pengolahan Data dan Rumus	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 3 Kriteria : Rubrik	2

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
			4 x 120"				
16	Mahasiswa mampu memahami materi pertemuan 1 s.d 31	UAS Untuk materi pada pertemuan minggu 1s/d 31	Bentuk Pembelajaran: Ujian Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50"	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam Menyelesaikan soal UAS yang berkaitan	Bentuk : Ujian Akhir Semester Kriteria : Rubrik	40

12. Pengalaman Belajar Mahasiswa (*Student Learning Experiences*) : Pembelajaran yang dilakukan secara *contextual* dan *discovery*, untuk menyelesaikannya dilakukan secara studi kasus (soal latihan) dalam bentuk *hardskill* dan *softskill*.

Note :

- *Contextual Learning* adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan mahasiswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkan dengan situasi kehidupan nyata.
- *Discovery Learning* adalah proses pencarian pengetahuan yang dilakukan oleh mahasiswa untuk memahami konsep, arti, dan menemukan suatu pemecahan masalah atau fakta.
- *Hardskill* : Penyelesaian studi kasus dengan memperhatikan ketepatan pendekatan masalah dan ketepatan perumusan masalah.
- *Softskill* : Penyelesaian studi kasus dengan memperhatikan memiliki personal *attitude* yang baik, strategi komunikasi dan kualitas kerjasama dalam tim

13. Kriteria dan Rubrik Penilaian (*Criteria and Evaluation*)

CPL	CPMK	MBKM	Observasi (Praktek)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tugas	Tes Tertulis			Tes Lisan (Tgs Kel)
						Kuis	UTS	UAS	
CPL 04	CPMK-09				√	√	√		
CPL 06	CPMK-10							√	√

CPL	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen	Kriteria	Bobot
CPL 04	CPMK-09	Perkuliahan Sebelum UTS	Tugas Tertulis	Rubrik	Kelengkapan Berkas dan Kelengkapan Jawaban	7,5%
	CPMK-09	Quis	Ujian Tertulis			15%

	CPMK09	UTS	Ujian Tertulis			25%
CPL 06	CPMK-10	Perkuliahan Setelah UTS	Tugas Tertulis	Rubrik	Kelengkapan Berkas dan Kelengkapan Jawaban	7,5%
		Quis	Ujian Tertulis			15%
		UAS	Ujian Tertulis			30%

Rubrik Penilaian MK Aplikasi Komputer Bidang Olahraga Informasi

No	Kategori / Metode Evaluasi	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian			
				Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1	Tugas Mandiri	CPMK09	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menyebutkan Dasar Penggunaan Komputer (manfaat dan Cara Kerja, OS, Hardware, Software) dalam Mendukung Kegiatan di Bidang Bidang Olahraga <p>Menguraikan Mahasiswa mampu Menguraikan Penggunaan Aplikasi Komputer serta software Citasi dalam Mendukung Kegiatan Karya Ilmiah / Karya Akhir</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa tidak Mampu menyebutkan Dasar Penggunaan Komputer (manfaat dan Cara Kerja, OS, Hardware, Software) dalam Mendukung Kegiatan di Bidang Bidang Olahraga 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa cukup menyebutkan Dasar Penggunaan Komputer (manfaat dan Cara Kerja, OS, Hardware, Software) dalam Mendukung Kegiatan di Bidang Bidang Olahraga 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa dapat Mampu menyebutkan Dasar Penggunaan Komputer (manfaat dan Cara Kerja, OS, Hardware, Software) dalam Mendukung Kegiatan di Bidang Bidang Olahraga 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa dengan sangat baik dapat Mampu Dasar Penggunaan Komputer (manfaat dan Cara Kerja, OS, Hardware, Software) dalam Mendukung Kegiatan di Bidang Bidang Olahraga
		CPMK10	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan Penggunaan Aplikasi Komputer serta software Citasi dalam Mendukung Kegiatan Karya Ilmiah / Karya Akhir 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa tidak Mampu Menjelaskan Penggunaan Aplikasi Komputer serta software Citasi 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa cukup Menjelaskan Penggunaan Aplikasi Komputer serta software Citasi 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa dapat Mampu Menjelaskan Penggunaan Aplikasi Komputer serta software Citasi 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa dengan sangat baik dapat Mampu Menjelaskan Penggunaan Aplikasi Komputer serta software Citasi dalam Mendukung

No	Kategori / Metode Evaluasi	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian			
				Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
				dalam Mendukung Kegiatan Karya Ilmiah / Karya Akhir	dalam Mendukung Kegiatan Karya Ilmiah / Karya Akhir	dalam Mendukung Kegiatan Karya Ilmiah / Karya Akhir	Kegiatan Karya Ilmiah / Karya Akhir
2	Quiz	CPMK 09	Mampu menyelesaikan soal yang berkaitan dengan Dasar Penggunaan Komputer (manfaat dan Cara Kerja, OS, Hardware, Software) dalam Mendukung Kegiatan di Bidang Bidang Olahraga	Mahasiswa tidak mampu menyelesaikan soal yang berkaitan dengan Dasar Penggunaan Komputer (manfaat dan Cara Kerja, OS, Hardware, Software) dalam Mendukung Kegiatan di Bidang Bidang Olahraga	Mahasiswa cukup mampu menyelesaikan soal yang berkaitan dengan Dasar Penggunaan Komputer (manfaat dan Cara Kerja, OS, Hardware, Software) dalam Mendukung Kegiatan di Bidang Bidang Olahraga	Mahasiswa dapat menyelesaikan soal yang berkaitan dengan Dasar Penggunaan Komputer (manfaat dan Cara Kerja, OS, Hardware, Software) dalam Mendukung Kegiatan di Bidang Bidang Olahraga	Mahasiswa dapat dengan sangat baik menyelesaikan soal yang berkaitan dengan Dasar Penggunaan Komputer (manfaat dan Cara Kerja, OS, Hardware, Software) dalam Mendukung Kegiatan di Bidang Bidang Olahraga
3	UTS	CPMK10	Mampu menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi Penggunaan Aplikasi Komputer serta software Citasi dalam Mendukung Kegiatan Karya Ilmiah / Karya Akhir	Mahasiswa tidak mampu menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi Penggunaan Aplikasi Komputer serta software Citasi dalam Mendukung Kegiatan Karya Ilmiah / Karya Akhir	Mahasiswa cukup mampu menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi tentang Penggunaan Aplikasi Komputer serta software Citasi dalam Mendukung Kegiatan Karya Ilmiah / Karya Akhir	Mahasiswa dapat menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi tentang Penggunaan Aplikasi Komputer serta software Citasi dalam Mendukung Kegiatan Karya Ilmiah / Karya Akhir	Mahasiswa dapat dengan sangat baik menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi tentang Penggunaan Aplikasi Komputer serta software Citasi dalam Mendukung Kegiatan Karya Ilmiah / Karya Akhir
4	UAS	CPMK10	Mampu menyelesaikan secara cepat soal yang	Mahasiswa tidak mampu	Mahasiswa cukup mampu	Mahasiswa dapat menyelesaikan	Mahasiswa dapat dengan sangat baik

No	Kategori / Metode Evaluasi	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian			
				Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
			berkaitan dengan materi pertemuan 1 s.d 31	menyelesaikan secara cepat soal yang berkaitan dengan materi pertemuan 1 s.d 31	menyelesaikan secara cepat soal yang berkaitan dengan materi pertemuan 1 s.d 31	secara cepat soal yang berkaitan dengan materi pertemuan 1 s.d 31	menyelesaikan secara cepat soal yang berkaitan dengan materi pertemuan 1 s.d 31

Rubrik Penilaian Tugas Mandiri

Aspek	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
	<40	41-60	61-75	76-85	>86
Laporan					
Komponen yang harus ada: <ul style="list-style-type: none"> Pendahuluan (latar belakang, rumusan masalah, tujuan) Pembahasan (Perkembangan Komputer) Penutup (Kesimpulan dan saran) 	Menuliskan isi Komponen laporan tidak lengkap atau tidak sesuai	Menuliskan sebagian komponen yang diminta tapi sebagian kurang benar.	Menuliskan semua komponen yang diminta tapi banyak yang kurang tepat.	Menuliskan semua komponen yang diminta tapi sebagian kurang benar.	Menuliskan semua komponen yang diminta dengan baik dan benar.
Total					

14. RENCANA ASSESMENT DAN EVALUASI

Minggu Ke	SUB-CPMK-	ASESMEN	BOBOT
1	SUBCPMK 1	Tugas 1 : Pengantar Komputer	1 %
2	SUBCPMK 2	Tugas 2 : manfaat dan cara kerja komputer	1 %
3	SUBCPMK 3	Tugas 3 : OS, Software dan Hardware	1 %

4	SUBCPMK 4	Tugas 4 : Internet dan jaringan komputer	1 %
5	SUBCPMK 5	Tugas 5 : Keamanan Komputer dan Etika Komputer	1 %
6	SUBCPMK 6	Tugas 6 : Sistem Informasi (Sistem Pakar dan SPK) dalam bidang Bidang Olahraga	1 %
7	SUBCPMK 1 - 6	QUIS	15 %
8	SUBCPMK 7	Tugas 7 : Pengantar Ms. Office (Word 1)	1 %
9	SUBCPMK 7	Tugas 8 : Citasi dengan menggunakan Software Zotero dan Mendeley	2 %
10	SUBCPMK 7	Tugas 9 : Table of Content dan Reference	1 %
11	SUBCPMK 7	Tugas 10 : Ms. Excel dalam Pengolahan Data	1 %
12	SUBCPMK 7	Tugas 11 : Kuisisioner dan Pengolahan Data Dengan Ms. Excel	1 %
13	SUBCPMK 7	UTS	30 %
14	SUBCPMK 7	Tugas 12: Visualisasi Data Dengan Ms. Excel	1 %
15	SUBCPMK 8	Tugas 13 : Pengolahan Data dan Rumus	2 %
16	Evaluasi Akhir Semester : SUBCPMK 1 S.D SUBCPMK 9	UAS	40 %
1-16	Evaluasi CPMK		
Total Bobot CPMK			100%
Total Bobot CPL			100%

15. Pembobotan Asesmen Terhadap CPL dan CPMK

CPL	CPMK	MBKM	Observasi (Praktek)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tugas	Tes Tertulis			Tes Lisan (Tes Kelompok)	Total
						Kuis	UTS	UAS		
CPL 04	CPMK-09	-	-	-	3	15	-	-	-	18

	CPMK-10	-	-	-	4.5	-	-	-	-	4.5
CPL 06	CPMK-09	-	-	-	15	-	30	40	-	77.5
	CPMK-10	-	-	-						
Jumlah Total MK Sistem Informasi Manajemen :										100

Distribusi Pembobotan Asesmen Tugas

No.	Bentuk Asesmen	CPL 04		CPL 06		Total
		CPMK 09	CPMK 10	CPMK 09	CPMK 10	
1	Tugas 1	1 %				1 %
2	Tugas 2	1 %				1 %
3	Tugas 3	1 %				1 %
4	Tugas 4		1 %			1 %
5	Tugas 5		1 %			1 %
6	Tugas 6		1 %			1 %
7	Tugas 7			1 %		1 %
8	Tugas 8			2 %		2 %
9	Tugas 9			1 %		1 %
10	Tugas 10			1 %		1 %
11	Tugas 11				1 %	1 %
12	Tugas 12				1 %	1 %
13	Tugas 13				2 %	2 %
Total Bobot Tugas		5 %	3 %	5 %	4 %	15 %

Kriteria dan Bobot Penilaian (Criteria and Evaluation)

Kriteria Penilaian:

Partisipasi	= 30%
Hasil Proyek	= 50%
Tugas	= 5%
Kuis	= 5%
UTS/MID	= 5%
UAS	= 5%

Bobot Penilaian:

a. ≥ 85	= A
b. ≥ 70 s.d < 85	= B
c. ≥ 60 s.d < 70	= C
d. ≥ 50 s.d < 60	= D
e. < 50	= E

Daftar Pustaka

Andi Dwi Bayu Buwono. 2006. Pengantar Aplikasi Komputer. Surakarta

Agus, mulyanto., 2009, Sistem Informasi konsep & Aplikasi. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.

Wahyono, Teguh. Etika.2004 Komputer dan Tanggung Jawab Profesional di Bidang Teknologi Informasi , Andi Publisher. Jogjakarta

Supandi, Dede. 2006. Instalasi dan konfigurasi jaringan Komputer. Informatika. Bandung

Jogiyanto, Hartono. 2004. Pengenalan Komputer : Dasar Ilmu Komputer, Pemrograman, Sistem Informasi dan Intelegensi Buatan. Yogyakarta: CV. Andi Offset.