

A. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

		UNIVERSITAS TADULAKO FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM JURUSAN FARMASI PROGRAM STUDI FARMASI		N0. Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)					
Pengesahan		No. Revisi		Jumlah Hal	
				Tanggal Penyusunan 7 Juni 2024	
Mata Kuliah (MK): Farmasi Digital		Kode Mata Kuliah G06241018		Rumpun MK Farmasi Umum	
				BOBOT (sks)	
				Semester	
Program Studi: S1 Farmasi		Dosen Pengampu/Penanggung Jawab: 1. apt. Muhamad Rinaldhi Tandah, M.Sc. 2. apt. Afriani Kusumawati, S.Farm., M.Si. 3. Dwi Shinta Angreni, S.Si., M.Kom.		Koord Prodi  Dr. apt. Yuliet, S.Si., M.Si.	
Mata kuliah Prasyarat		-			
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)		CPL-3: Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri dan menginternalisasi semangat ketadulakoan (S3); CPL-4: Menguasai teori, metode, aplikasi ilmu, dan teknologi farmasi (farmasetika, kimia farmasi, farmakognosi, farmakologi), konsep dan aplikasi ilmu biomedik (biologi, anatomi manusia, mikrobiologi, bioteknologi, fisiologi, patofisiologi, etik biomedik, biostatistik), konsep farmakoterapi, <i>pharmaceutical care</i> , <i>pharmacy practice</i> , serta prinsip <i>pharmaceutical calculation</i> , epidemiologi, pengobatan berbasis bukti, dan farmakoekonomi (P1); CPL-6: 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 (KU1); CPL-7: Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni (KU2); CPL-10: Mampu menggunakan teknologi informasi dalam perancangan, pengembangan sediaan, pengelolaan dan pelayanan kefarmasian (KK2).			

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)	1. A1 Mahasiswa memahami sejarah dan perkembangan ilmu komputer. 2. A4 Mahasiswa dapat membedakan fungsi perangkat lunak (operating system, driver, aplikasi) dan perangkat keras komputer. 3. C3 Mahasiswa menjalankan sistem informasi kefarmasian berbasis website dan Windows. 4. C6 Mahasiswa membuat media edukasi kesehatan digital untuk masyarakat.
Deskripsi Matakuliah	Pada mata kuliah ini memberikan pemahaman tentang sejarah dan perkembangan ilmu komputer, perbedaan fungsi perangkat lunak dan keras, serta cara kerjanya. Mahasiswa akan belajar membuat algoritma, mengenali berbagai bahasa pemrograman, dan memahami perjalanan data menjadi informasi. Selain itu, mereka akan mempelajari peran internet dan cloud computing dalam pelayanan informasi, serta mengaplikasikan dan mengevaluasi sistem informasi kefarmasian berbasis website dan Windows. Pemahaman tentang identitas pelayanan kesehatan, sistem billing, dan pengelolaan informasi digital juga akan diajarkan, termasuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi informasi kefarmasian digital sesuai kebutuhan masyarakat.
Bahan Kajian	1. Sejarah perkembangan ilmu komputer 2. Perangkat keras dan lunak 3. Data, informasi, dan pengetahuan 4. <i>Cloud computing</i> 5. Algoritma dan bahasa pemrograman 6. Aplikasi-aplikasi kefarmasian 7. Identitas pelayanan kesehatan, pengguna, dan <i>billing system</i> 8. Data rutin dan data tidak rutin dalam pelayanan kesehatan 9. Aplikasi kefarmasian berbasis website 10. Aplikasi kefarmasian berbasis Windows 11. Peran dan tanggung jawab dalam pengelolaan informasi kefarmasian digital 12. Jenis-jenis media dalam pengembangan informasi kefarmasian digital 13. Model penyajian data 14. Merancang dan mengembangkan informasi kefarmasian digital 15. mengevaluasi kebutuhan masyarakat untuk pengembangan informasi kefarmasian digital

Pert Ke	Kemampuan Yang Diharapkan (SUB-CPMK)	Indikator	Materi Pembelajaran	Pendekatan/ Model/ Bentuk dan Metode		Media Pembelajaran	Pustaka	Waktu (Menit)	Pengalaman Belajar	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)
1	Mahasiswa memahami perkembangan komputer dari waktu ke waktu	a. Partisipasi b. UAS	a. Sejarah dan perkembangan komputer	a. Ceramah b. Diskusi c. Kuis	-	a. LCD proyektor b. Laptop c. Microsoft Power Point	[1]	Kuliah: 2 x 50 menit	a. Mengetahui sejarah dan perkembangan komputer	
2	Mahasiswa memahami cara kerja perangkat keras dan lunak komputer	a. Partisipasi b. Tugas	a. Perangkat keras b. Perangkat lunak	a. Ceramah b. Diskusi c. Kuis	-	a. LCD proyektor b. Laptop c. Microsoft Power Point	[1]	Kuliah: 2 x 50 menit	a. Mengenali perangkat komputer yang terurai b. Mengidentifikasi persyaratan perangkat lunak yang akan digunakan	
3	Mahasiswa menjelaskan perjalanan data yang dikelola menjadi sumber informasi dan pengetahuan	a. Partisipasi b. Tugas	a. Data b. Informasi	a. Ceramah b. Diskusi c. Kuis	-	a. LCD proyektor b. Laptop c. Microsoft Power Point	[1]	Kuliah: 2 x 50 menit	a. Memahami perjalanan data menjadi informasi	

Pert Ke	Kemampuan Yang Diharapkan (SUB-CPMK)	Indikator	Materi Pembelajaran	Pendekatan/ Model/ Bentuk dan Metode		Media Pembelajaran	Pustaka	Waktu (Menit)	Pengalaman Belajar	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)
4	Mahasiswa menjelaskan peranan internet dan <i>cloud computing</i> terhadap pelayanan informasi	a. Partisipasi b. Tugas	a. <i>Internet</i> b. <i>Cloud computing</i>	a. Ceramah b. Diskusi c. Kuis	-	a. LCD proyektor b. Laptop c. Microsoft Power Point	[1]	Kuliah: 2 x 50 menit	a. Mengenali aplikasi yang termasuk cloud computing	
5	Mahasiswa memahami cara membuat algoritma dan perbedaan beberapa bahasa pemrograman	a. Partisipasi b. Tugas	a. Algoritma b. Bahasa pemrograman	a. Ceramah b. Diskusi c. Kuis	-	a. LCD proyektor b. Laptop c. Microsoft Power Point	[1]	Kuliah: 2 x 50 menit	a. Membuat algoritma perintah sederhana b. Mengenali Bahasa pemrograman	
6	Mahasiswa mengenali aplikasi-aplikasi kefarmasian	a. Partisipasi b. Tugas	a. Jenis-jenis aplikasi kefarmasian	a. Ceramah b. Diskusi c. Kuis	-	a. LCD proyektor b. Laptop c. Microsoft Power Point	[2], [3]	Kuliah: 2 x 50 menit	a. Melihat/menggunakan aplikasi kefarmasian	
7	Mahasiswa memahami identitas pelayanan kesehatan,	a. Partisipasi b. Tugas	a. Identitas pelayanan kesehatan	a. Ceramah b. Diskusi c. Kuis	-	a. LCD proyektor b. Laptop	[2], [3]	Kuliah: 2 x 50 menit	a. Mengidentifikasi layanan kesehatan	

Pert Ke	Kemampuan Yang Diharapkan (SUB-CPMK)	Indikator	Materi Pembelajaran	Pendekatan/ Model/ Bentuk dan Metode		Media Pembelajaran	Pustaka	Waktu (Menit)	Pengalaman Belajar	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)
	pengguna, dan billing system (pembatasan hak akses)		b. Akun pengguna c. Hak akses			c. Microsoft Power Point		Tugas CBL: 2 x 60 menit	b. Menggunakan akun dengan hak akses yang banyak dan terbatas	
8	Mahasiswa dapat menghubungkan data rutin dan data tidak rutin dalam pelayanan kesehatan	a. Partisipasi b. Tugas	a. Data rutin di pelayanan kesehatan b. Data tidak rutin di pelayanan kesehatan	a. Ceramah b. Diskusi c. Kuis	-	a. LCD proyektor b. Laptop c. Microsoft Power Point	[4]	Kuliah: 2 x 50 menit	a. Melakukan uji regresi linear	
9	Mahasiswa menggunakan aplikasi kefarmasian berbasis website, kelebihan, dan keterbatasannya	a. Partisipasi	a. Aplikasi berbasis <i>website</i>	a. Ceramah b. Diskusi c. Kuis	-	a. LCD proyektor b. Laptop c. Microsoft Power Point	[2], [3]	Kuliah: 2 x 50 menit	a. Menggunakan aplikasi berbasis <i>website</i>	
10	Mahasiswa menggunakan aplikasi kefarmasian	a. Partisipasi b. Tugas	a. Aplikasi berbasis <i>operating system</i>	a. Ceramah b. Diskusi c. Kuis	-	a. LCD proyektor b. Laptop	[2], [3]	Kuliah: 2 x 50 menit	a. Menggunakan aplikasi berbasis	

Pert Ke	Kemampuan Yang Diharapkan (SUB-CPMK)	Indikator	Materi Pembelajaran	Pendekatan/ Model/ Bentuk dan Metode		Media Pembelajaran	Pustaka	Waktu (Menit)	Pengalaman Belajar	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)
	berbasis Windows, kelebihan, dan keterbatasannya					c. Microsoft Power Point			Microsoft Windows	
11	Mahasiswa menjelaskan peran dan tanggung jawab dalam pengelolaan informasi kefarmasian digital	a. Partisipasi b. Tugas	a. Peran dan tanggung jawab dalam pengelolaan kefarmasian digital	a. Ceramah b. Diskusi c. Kuis	-	a. LCD proyektor b. Laptop c. Microsoft Power Point	[2], [3], [4]	Kuliah: 2 x 50 menit	a. Memahami peran dan tanggung jawab dalam pengelolaan kefarmasian digital	
12	Mahasiswa memahami jenis-jenis media dalam pengembangan informasi kefarmasian digital	a. Partisipasi b. Tugas	a. Media informasi digital	a. Ceramah b. Diskusi c. CBL: menentukan media informasi berdasarkan masyarakat sasaran	-	a. LCD proyektor b. Laptop c. Microsoft Power Point	[1]	Kuliah: 2 x 50 menit	a. Mengenali media gambar dan video edukasi	
13	Mahasiswa memahami model penyajian data dalam pengembangan	a. Partisipasi b. Tugas	a. Penyajian data	a. Ceramah b. Diskusi c. Kuis	-	a. LCD proyektor b. Laptop	[1]	Kuliah: 2 x 50 menit Tugas PBL:	a. Memahami model penyajian data	

Pert Ke	Kemampuan Yang Diharapkan (SUB-CPMK)	Indikator	Materi Pembelajaran	Pendekatan/ Model/ Bentuk dan Metode		Media Pembelajaran	Pustaka	Waktu (Menit)	Pengalaman Belajar	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)
	informasi kefarmasian digital					c. Microsoft Power Point		2 x 60 menit		
14	Mahasiswa merancang dan mengembangkan informasi kefarmasian digital untuk masyarakat	a. Partisipasi	a. Media informasi masyarakat	a. Ceramah b. Diskusi c. Tugas	-	a. LCD proyektor b. Laptop c. Microsoft Power Point	[1]		a. Membuat poster edukasi	
15	Mahasiswa mengevaluasi kebutuhan masyarakat untuk pengembangan informasi kefarmasian digital	a. Partisipasi b. Tugas	a. Pengembangan Media Informasi	a. Diskusi	-	a. LCD proyektor b. Laptop c. Microsoft Power Point	[1]		a. Membuat video edukasi berdurasi pendek	
16	UJIAN AKHIR SEMESTER									

Daftar Referensi:

- [1] J. Dalle, A. Akrim, and Baharuddin, *Pengantar Teknologi Informasi*. Depok: Rajawali Press, 2020.
- [2] Y. Mauluddin, R. Setiawan, and H. Ainu Tazkia, "Rancangan Proses Bisnis Sistem Informasi Gudang Farmasi Rumah Sakit Medina," *J. Algoritma*, vol. 19, no. 2, pp. 567–577, 2022, doi: 10.33364/algoritma/v.19-2.1150.
- [3] M. P. Baybo, W. A. Lolo, and M. Jayanti, "Analisis Pengendalian Persediaan Obat Di Puskesmas Teling Atas," *J. Farm. Medica/Pharmacy Med. J.*, vol. 5, no. 1, p. 7, 2022, doi: 10.35799/pmj.v5i1.41434.
- [4] A. Ansyori, A. Sonita, and S. A. Saputra, "Sistem Informasi Sekolah Menengah Pertama Negeri 33 Rejang Lebong," *J. Media Infotama*, vol. 18, no. 2,

p. 187, 2022.

B. PENILAIAN:**1. Tes Formatif**

Pertemuan ke-	Indikator	Penilaian			Bobot
		Strategi	Bentuk	Instrumen	
1	1. Dapat memilih jawaban yang tepat	Tes tertulis	Pilihan berganda	Terlampir	5
2	2. Dapat memilih jawaban yang tepat	Tes tertulis	Pilihan berganda	Terlampir	5
3	3. Dapat memilih jawaban yang tepat	Tes tertulis	Pilihan berganda	Terlampir	5
4	4. Dapat memilih jawaban yang tepat	Tes tertulis	Pilihan berganda	Terlampir	5
5	5. Dapat memilih jawaban yang tepat	Tes tertulis	Pilihan berganda	Terlampir	5
6	6. Dapat memilih jawaban yang tepat	Tes tertulis	Pilihan berganda	Terlampir	5
7	7. Dapat memilih jawaban yang tepat	Tes tertulis	Pilihan berganda	Terlampir	5
8	8. Dapat memilih jawaban yang tepat	Tes tertulis	Pilihan berganda	Terlampir	5
9	9. Dapat memilih jawaban yang tepat	Tes tertulis	Pilihan berganda	Terlampir	5
10	10. Dapat memilih jawaban yang tepat	Tes tertulis	Pilihan berganda	Terlampir	5
11	11. Dapat memilih jawaban yang tepat	Tes tertulis	Pilihan berganda	Terlampir	5
13	13. Dapat memilih jawaban yang tepat	Tes tertulis	Pilihan berganda	Terlampir	5

2. Sifat Tugas: Terstruktur

Pertemuan-ke	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran	Tugas		Waktu	Hasil Tugas dan Kriteria Penilaian
14	Pokok bahasan: Media Informasi: Poster Edukasi Kesehatan	Mandiri	-	-	-
		Terstruktur	Tugas: Membuat Poster Edukasi Kesehatan dari 16 Masalah Penyakit terbesar di Indonesia	2x120 menit	1. Desain 2. Konten
15	Pokok bahasan: Media Informasi: Video Edukasi Kesehatan	Mandiri	-	-	-
		Terstruktur	Tugas:	2x120 menit	1. Desain 2. Konten

Pertemuan-ke	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran	Tugas		Waktu	Hasil Tugas dan Kriteria Penilaian
			Membuat Video Edukasi Kesehatan dari 16 Masalah Penyakit terbesar di Indonesia		3. Durasi

3. Case Based Learning

Pertemuan-ke	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran	Tugas		Waktu	Hasil Tugas dan Kriteria Penilaian
12	Pokok bahasan: Media informasi kefarmasian digital	Mandiri	-	-	-
		Terstruktur	Tugas: Memilih flyer atau video dari <i>website</i> Kementerian Kesehatan atau Badan POM dan menerapkannya di masyarakat	2x120 menit	1. Desain 2. Konten

4. Ujian Akhir Semester (UAS)

No	Penilaian			Bobot
	Strategi	Bentuk	Instrumen	
1	Tes Tertulis	1. Esai 2. Pilihan Ganda	Terlampir	15
2	Tes Kinerja	1. Project Based Learning	Terlampir	15

5. Bobot Penilaian

- (1) Bobot Kuis
- (2) Bobot Tugas
- (3) Bobot Nilai Ujian Akhir Semester (UAS)
- (4) Nilai Akhir

Rentang nilai	Nilai Mutu	Angka Mutu
85,01-100	A	4,00
80,01-85	A-	3,75
75,01-80	B+	3,50
70,01-75	B	3,00
65,01-70	B-	2,75
50,01-65	C	2,50
45,01-50	D	1,00
0-45	E	0,00

Pada hari ini tanggal bulan Mei tahun 2024 Rencana Pembelajaran Semester Mata Kuliah Program Studi Farmasi Fakultas MIPA telah diverifikasi oleh Ketua Jurusan/ Ketua Program Studi.

Mengetahui
Ketua Jurusan

Palu, 2024
Dosen Pengampu/
Penanggung Jawab MK

apt. Yonelian Yuyun, S.Farm., M.Si., Ph.D.
NIP. 19840617 200912 2 004

apt. Muhamad Rinaldhi Tandah, S.Farm., M.Sc.
NIP. 19860202 201504 2 003

C. Tata Cara Pengisian Kolom Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

No	Komponen	Penjelasan Pengisian
1	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	- o Rumusan kompetensi untuk mendukung terbentuknya profil lulusan, diperoleh dalam dokumen kurikulum Prodi. - o CPL terdiri dari ranah sikap, keterampilan umum, ketrampilan khusus, dan pengetahuan yang dibebankan merujuk pada SN-DIKTI dan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) - o Capaian Pembelajaran Lulusan diisi sesuai dengan CPL (sikap / pengetahuan / ketrampilan) yang terkait dengan matakuliah yang sudah ada dalam matrik CPL-Bahan Kajian-Matakuliah dalam kurikulum Program Studi masing-masing.
2	Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)	- o Capaian Pembelajaran Matakuliah adalah kemampuan akhir yang diharapkan setelah mahasiswa menyelesaikan mata kuliah yang bersangkutan sesuai dengan bahan kajian yang telah dirumuskan, pada CPMK memuat aspek Afektif, Kognitif dan Psikomotorik. - o CPMK bersifat spesifik terhadap mata kuliah mencakup aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan yg dirumuskan berdasarkan beberapa CPL yang dibebankan pada matakuliah.
3	Deskripsi Matakuliah	• Deskripsi matakuliah yang telah dirumuskan dalam kurikulum. • Deskripsi mata kuliah dibuat dalam bentuk narasi yang menguraikan mengenai konten (isi) matakuliah dan garis besar strategi dominan yang ditempuh: misalnya Mk ini disajikan secara teori dan praktek.
4	Pertemuan ke	Menunjukkan kapan suatu kegiatan dilaksanakan, yakni mulai minggu ke 1 sampai ke 16 (Satu semester) bisa 1/2/3/4 mingguan).
5	Kemampuan yang diharapkan (SUB-CPMK)	• Rumusan kemampuan dibidang kognitif, psikomotorik , dan afektif diusahakan lengkap dan utuh (<i>hard skills & soft skills</i>) untuk setiap pokok bahasan • Kemampuan akhir yang akan dicapai setelah menyelesaikan bahan kajian tertentu. Kemampuan akhir-akhir ini kalau semuanya dicapai akan mendukung pencapaian CPMK/kompetensi matakuliah)
6	Indikator	• Indikator ditulis di sini terdiri dari KATA KERJA OPERASIONAL dan REFERENS (KONTEN) • Berisi indikator yang dapat menunjukkan unsur kemampuan yang dinilai (bisa kualitatif, misal ketepatan analisis, kerapian sajian, kreativitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan/unsur yang dibahas, kebenaran hitungan, dll). • 1 SUB-CPMK bisa terdiri dari 1 atau lebih indikator
7	Bahan kajian (Materi Pembelajaran)	Bisa diisi pokok bahasan/sub pokok bahasan, atau topik bahasan (dengan asumsi tersediabahan ajar/diktat/modul ajar untuk setiap pokok bahasan).
8	Pendekatan/Model/Strategi Pembelajaran	• Bisa berupa ceramah, diskusi, presentasi tugas, seminar, simulasi, responsi, praktikum, latihan, kuliah lapangan, prakti

		k bengkel, survai lapangan, bermain peran, atau gabungan berbagai bentuk. • Penetapan bentuk pembelajaran didasarkan pada keniscayaan bahwa kemampuan yang diharapkan diatas akan tercapai dengan bentuk / model pembelajaran tersebut. • Strategi yang dipilih, adalah yang melibatkan mahasiswa secara intensif. • Untuk mendukung IKU, maka gunakan <i>case method</i> dan/atau <i>team-based project</i> sebagai sebagian bobot evaluasi. • Di sini ditulis strategi yang dipilih, seyogyanya yang melibatkan mahasiswa secara intensif: <i>Luring atau Daring</i>
9	Sumber Belajar/Media	Disini ditulis sumber belajar yang digunakan untuk mencapai indikator yang bersangkutan. Ditulis misalnya buku-1 halaman 10-15. Buku 1 artinya nomor buku pada daftar referensi
10	Waktu	Tulis rancangan waktu yang dialokasikan untuk mencapai kemampuan akhir yang terkait. (Takaran waktu yang menyatakan beban belajar dalam satuan SKS (Satuan Kredit Semester). Satu SKS setara dengan 170 (Seratus tujuh Puluh) menit kegiatan belajar per minggu per semester)
11	Pengalaman Belajar	Dijelaskan secara singkat pengalaman belajar yang diharapkan pada mahasiswa. (Rancangan pengalaman belajar: mengandung tiga aspek secara eksplisit yaitu aktivitas mahasiswa, konten perkuliahan dan sumber belajar)
12	Bobot	Disesuaikan dengan kedalaman dan keluasan bahan kajian atau secara sederhana tercermin dari waktu yang digunakan untuk membahas atau mengerjakan tugas, atau besarnya sumbangan suatu kemampuan. Ujian Tengah semester dan Ujian Akhir tidak diberi bobot, tetapi diberi bobot ketika menentukan nilai akhir kelulusan dalam suatu matakuliah.
13	Referensi	Ditulis referensi mutakhir, kecuali karena sifat matakuliah memerlukan referensi lama (sejarah, evolusi, dll). Disarankan ada referensi acuan yang berisi sebagian konten kuliah. DAFTAR REFERENSI INI AKAN DIJADIKAN ACUAN PENGADAAN BAHAN PUSTAKA

D. LEMBAR PENILAIAN PRODUK

No	Deskripsi Aspek yang Dinilai	Skor			
		4	3	2	1
1	Kemampuan menyusun latar belakang secara sistematis				
2	Kesesuaian tujuan penelitian dengan masalah penelitian				
3	Tinjauan pustaka relatif baru				
4	Tinjauan pustaka relevan dan mutakhir				
5	Ketepatan metode sesuai referensi				
6	Hasil <i>plagiarism checker</i>				

7	Penggunaan <i>referensi tool</i> (Mendeley/Zotero/Endnote)			
	Skor Rerata			

Yang Menilai

(.....)

Rubrik Penskoran Penilaian Produk

Skor	Aspek yang Dinilai
4	Jika aspek ini dirumuskan sesuai dengan uraian deskripsi pada kolom uraian aspek yang diamati pada lembar pengamatan
3	Jika aspek ini dirumuskan sebagian besar seperti uraian pada deskripsi aspek yang diamati, tetapi ada sebagian kecil yang tidak memenuhi kriteria
2	Jika aspek ini dirumuskan hanya sebagian kecil memenuhi kriteria pada deskripsi aspek, sebagian besar tidak memenuhi
1	Aspek ini dirumuskan sama sekali berbeda dengan deskripsi yang ditentukan

E. LEMBAR PENILAIAN PRESENTASI

JUDUL MAKALAH	(judul proposal penelitian PKM/Skripsi)		
NAMA PENYAJI			
NIM/NAMA ANGGOTA PENYAJI	1		

FASE	ASPEK	SKOR			
Pendahuluan	1. Menyampaikan tujuan dari presentasi	4	3	2	1
	2. Menghubungkan topik dengan pengetahuan lain yang relevan	4	3	2	1
Kegiatan Inti	3. Signifikansi [Kesesuaian/kebermaknaan topik yang dibahas]	4	3	2	1
	4. Pemahaman [Pemahaman terhadap hakikat dan ruang lingkup masalah yang disajikan]	4	3	2	1
	5. Argumentasi [Alasan yang diberikan terkait permasalahan yang dibicarakan]	4	3	2	1
	6. Responsifness [Kesesuaian jawaban yang diberikan dengan pertanyaan yang muncul]	4	3	2	1
	7. Penampilan [Rasa percaya diri dalam mempresentasikan makalahnya]	4	3	2	1
	8. Penyajian [Menyajikan materi secara sistematis dan runtut]	4	3	2	1
Penutup	9. Memberikan Rangkuman/kesimpulan	4	3	2	1
	10. Memberikan Penguatan	4	3	2	1
11. Kemenarikan presentasi		4	3	2	1
12. Kerjasama		4	3	2	1
Skor Rerata					

Rubruk Penskoran Penilaian Presentasi

Skor	Aspek yang Dinilai
4	Jika aspek ini dirumuskan sesuai dengan uraian deskripsi pada kolom uraian aspek yang diamati pada lembar pengamatan
3	Jika aspek ini dirumuskan sebagian besar seperti uraian pada deskripsi aspek yang diamati, tetapi ada sebagian kecil yang tidak memenuhi kriteria
2	Jika aspek ini dirumuskan hanya sebagian kecil memenuhi kriteria pada deskripsi aspek, sebagian besar tidak memenuhi
1	Aspek ini dirumuskan sama sekali berbeda dengan deskripsi yang ditentukan

Yang Menilai

(_____)

F. Portofolio Penilaian dan Evaluasi Ketercapaian CPL Mahasiswa

Pert	CPL	CPMK	Sub-CPMK	Indikator	Teknik Penilaian	Bobot (%)	Bobot (%) Sub-CPMK	Nilai Mhs	$\Sigma(\text{Nilai Mhs}) \times (\text{Bobot}\%)$	Ketercapaian CPL pada MK (%)
1	CPL-1	Mahasiswa memahami sejarah dan perkembangan ilmu komputer	Mahasiswa memahami perkembangan komputer dari waktu ke waktu	a. Partisipasi b. Kuis	Kuis	5	5	100	5	5
2	CPL-1 CPL-6	Mahasiswa dapat membedakan fungsi perangkat lunak (<i>operating system, driver, aplikasi</i>) dan perangkat keras komputer.	Mahasiswa memahami cara kerja perangkat keras dan lunak komputer	a. Partisipasi b. Kuis	Kuis	5	5	100	5	5
3	CPL-1 CPL-6	Mahasiswa dapat membedakan fungsi perangkat lunak	Mahasiswa menjelaskan perjalanan data yang dikelola menjadi sumber	a. Partisipasi b. Kuis	Kuis	5	5	100	5	5

Pert	CPL	CPMK	Sub-CPMK	Indikator	Teknik Penilaian	Bobot (%)	Bobot (%) Sub-CPMK	Nilai Mhs	$\Sigma(\text{Nilai Mhs}) \times (\text{Bobot}\%)$	Ketercapaian CPL pada MK (%)
		(<i>operating system, driver, aplikasi</i>) dan perangkat keras komputer.	informasi dan pengetahuan							
4	CPL-1 CPL-6	Mahasiswa dapat membedakan fungsi perangkat lunak (<i>operating system, driver, aplikasi</i>) dan perangkat keras komputer.	Mahasiswa menjelaskan peranan internet dan <i>cloud computing</i> terhadap pelayanan informasi	a. Partisipasi b. Kuis	Kuis	5	5	100	5	5
5	CPL-1 CPL-6	Mahasiswa dapat membedakan fungsi perangkat lunak (<i>operating system, driver, aplikasi</i>) dan perangkat keras komputer.	Mahasiswa memahami cara membuat algoritma dan perbedaan beberapa bahasa pemrograman	a. Partisipasi b. Kuis	Kuis	5	5	100	5	5

Pert	CPL	CPMK	Sub-CPMK	Indikator	Teknik Penilaian	Bobot (%)	Bobot (%) Sub-CPMK	Nilai Mhs	$\Sigma(\text{Nilai Mhs}) \times (\text{Bobot}\%)$	Ketercapaian CPL pada MK (%)
6	CPL-7 CPL-10	Mahasiswa dapat membedakan fungsi perangkat lunak (<i>operating system, driver, aplikasi</i>) dan perangkat keras komputer.	Mahasiswa mengenali aplikasi-aplikasi kefarmasian	a. Partisipasi b. Kuis	Kuis	5	5	100	5	5
7	CPL-7 CPL-10	Mahasiswa dapat membedakan fungsi perangkat lunak (<i>operating system, driver, aplikasi</i>) dan perangkat keras komputer.	Mahasiswa memahami identitas pelayanan kesehatan, pengguna, dan billing system (pembatasan hak akses)	a. Partisipasi b. Kuis	Kuis	5	5	100	5	5
8	CPL-7 CPL-10	Mahasiswa dapat membedakan fungsi perangkat lunak (<i>operating</i>	Mahasiswa dapat menghubungkan data rutin dan data tidak rutin dalam pelayanan kesehatan	a. Partisipasi b. Kuis	Kuis	5	5	100	5	5

Pert	CPL	CPMK	Sub-CPMK	Indikator	Teknik Penilaian	Bobot (%)	Bobot (%) Sub-CPMK	Nilai Mhs	$\Sigma(\text{Nilai Mhs}) \times (\text{Bobot}\%)$	Ketercapaian CPL pada MK (%)
		<i>system, driver, aplikasi</i>) dan perangkat keras komputer.								
9	CPL-7 CPL-10	Mahasiswa menjalankan sistem informasi kefarmasian berbasis <i>website</i> dan Windows	Mahasiswa menggunakan aplikasi kefarmasian berbasis <i>website</i> , kelebihan, dan keterbatasannya	a. Partisipasi b. Kuis	Kuis	5	5	100	5	5
10	CPL-7 CPL-10	Mahasiswa menjalankan sistem informasi kefarmasian berbasis <i>website</i> dan Windows	Mahasiswa menggunakan aplikasi kefarmasian berbasis Windows, kelebihan, dan keterbatasannya	a. Partisipasi b. Kuis	Kuis	5	5	100	5	5
11	CPL-4 CPL-7 CPL-10	Mahasiswa membuat media edukasi kesehatan digital untuk masyarakat.	Mahasiswa menjelaskan peran dan tanggung jawab dalam pengelolaan informasi kefarmasian digital	a. Partisipasi b. Kuis	Kuis	5	5	100	5	5

Pert	CPL	CPMK	Sub-CPMK	Indikator	Teknik Penilaian	Bobot (%)	Bobot (%) Sub-CPMK	Nilai Mhs	$\Sigma(\text{Nilai Mhs}) \times (\text{Bobot}\%)$	Ketercapaian CPL pada MK (%)
12	CPL-7 CPL-10	Mahasiswa membuat media edukasi kesehatan digital untuk masyarakat.	Mahasiswa memahami jenis-jenis media dalam pengembangan informasi kefarmasian digital	a. Partisipasi b. Tugas	Tugas: CBL	10	10	100	10	10
13	CPL-7 CPL-10	Mahasiswa membuat media edukasi kesehatan digital untuk masyarakat.	Mahasiswa memahami model penyajian data dalam pengembangan informasi kefarmasian digital	a. Partisipasi b. Kuis	Kuis	5	5	100	5	5
14	CPL-4 CPL-7 CPL-10	Mahasiswa menyusun karya ilmiah yang benar	Mahasiswa merancang dan mengembangkan informasi kefarmasian digital untuk masyarakat	a. Partisipasi b. Tugas	Tugas: Membuat poster edukasi	5	5	100	5	5
15	CPL-4 CPL-7 CPL-10	Mahasiswa membuat media edukasi kesehatan digital untuk masyarakat.	Mahasiswa mengevaluasi kebutuhan masyarakat untuk pengembangan informasi	a. Partisipasi b. Tugas	Tugas: membuat video edukasi berdurasi pendek	5	5	100	5	5

Pert	CPL	CPMK	Sub-CPMK	Indikator	Teknik Penilaian	Bobot (%)	Bobot (%) Sub-CPMK	Nilai Mhs	$\Sigma(\text{Nilai Mhs}) \times (\text{Bobot}\%)$	Ketercapaian CPL pada MK (%)
			kefarmasian digital							
16	CPL-4 CPL-7 CPL-10	Ujian Akhir Semester		a. Ujian Akhir Semester b. Tugas akhir semester	UAS: Esai dan pilihan ganda Tugas: PBL membuat proyek algoritma sederhana yang berfungsi	30	30	100	30	30
Total Bobot (%)						100	100	100		
Nilai Akhir Mahasiswa $\Sigma(\text{Nilai Mhs}) \times (\text{Bobot}\%)$										

G. Rencana Tugas

	UNIVERSITAS TADULAKO FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM JURUSAN FARMASI PROGRAM STUDI FARMASI				
RENCANA TUGAS MAHASISWA					
MATA KULIAH	FARMASI DIGITAL (<i>Digital Pharmacy</i>)				
KODE		SKS	2	SEMESTER	4
DOSEN PENGAMPU	1. apt. Muhamad Rinaldhi Tandah, M.Sc. 2. apt. Afriani Kusumawati, S.Farm., M.Si. 3. Dwi Shinta Angreni, S.Si., M.Kom.				
BENTUK TUGAS					
Terstruktur					
JUDUL TUGAS					
Memilih media edukasi yang tepat untuk kelompok masyarakat sasaran					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Sub-CPMK: Mahasiswa memahami jenis-jenis media dalam pengembangan informasi kefarmasian digital					
DESKRIPSI TUGAS					
Tugas ini bertujuan agar mahasiswa mampu memilih media edukasi yang tepat untuk kelompok masyarakat sasaran.					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Mahasiswa mendownload media <i>flyer</i> atau video berbahasa Indonesia dari link Kementerian Kesehatan atau Badan Pengawas Obat dan Makanan; 2. Mahasiswa menentukan masyarakat sasaran; 3. Mahasiswa mensosialisasikan materi yang telah diunduh; 4. Mahasiswa mengukur keberhasilan media yang digunakan berdasarkan kuesioner pemahaman masyarakat.					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
1. Objek Garapan : memilih media edukasi yang tepat 2. Bentuk Luaran: a. Pemahaman masyarakat					
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN					

Indikator: 1. Partisipasi mahasiswa 2. Unjuk kerja mahasiswa: dapat memilih media edukasi kesehatan yang tepat dan mengukur keberhasilan edukasi. Kriteria: 1. Mahasiswa dapat memilih media edukasi kesehatan; 2. Mahasiswa dapat mengukur keberhasilan media. Bobot penilaian Mensosialisasikan media $3\% \times 100$ (nilai maksimal) = 4 Mengukur keberhasilan $2\% \times 100$ (nilai maksimal) = 2
JADWAL PELAKSANAAN
1. Minggu kedua belas Semester Genap: pengumuman pemberian tugas 2. Minggu ketiga belas Semester Genap: pengumpulan dokumen tugas.
LAIN-LAIN
.....
DAFTAR RUJUKAN
1. Badan Riset dan Inovasi Nasional, “Klirens Etik dan Perizinan Penelitian.” [Online]. Available: https://klirensetik.brin.go.id/

	UNIVERSITAS TADULAKO FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM JURUSAN FARMASI PROGRAM STUDI FARMASI				
RENCANA TUGAS MAHASISWA					
MATA KULIAH	FARMASI DIGITAL (Digital Pharmacy)				
KODE		SKS	2	SEMESTER	4
DOSEN PENGAMPU	1. apt. Muhamad Rinaldhi Tandah, M.Sc. 2. apt. Afriani Kusumawati, S.Farm., M.Si. 3. Dwi Shinta Angreni, S.Si., M.Kom.				
BENTUK TUGAS					
Project Based Learning Tugas Akhir Semester					
JUDUL TUGAS					
Membuat algoritma dan program sederhana yang berfungsi.					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Sub-CPMK: Mahasiswa membuat program sederhana					
DESKRIPSI TUGAS					
Tugas ini bertujuan agar mahasiswa mampu membuat					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Mahasiswa membuat algoritma perintah/fitur sederhana; 2. Mahasiswa memilih dan menginstal di komputer bahasa pemrograman yang mudah dilakukan; 3. Mahasiswa menyusun sesuai algoritma yang dikehendaki; 4. Mahasiswa mengujicobakan kepada responden independen.					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
1. Objek Garapan : membuat algoritma dan program sederhana 2. Bentuk Luaran: b. aplikasi					
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
Indikator: 1. Partisipasi mahasiswa 2. Unjuk kerja mahasiswa: dapat membuat algoritma fitur dan membuat program sederhana.					

Kriteria: 1. Mahasiswa dapat membuat algoritma fitur; 2. Mahasiswa dapat membuat program sederhana. Bobot penilaian Membuat algoritma 2% x 100 (nilai maksimal) = 2 membuat program 3% x 100 (nilai maksimal) = 3
JADWAL PELAKSANAAN
1. Minggu kesembilan Semester Genap: pengumuman pemberian tugas 2. Minggu Keenam belas Semester Genap: pengumpulan tugas.
LAIN-LAIN
.....
DAFTAR RUJUKAN
1. A. Ansyori, A. Sonita, and S. A. Saputra, "Sistem Informasi Sekolah Menengah Pertama Negeri 33 Rejang Lebong," J. Media Infotama, vol. 18, no. 2, p. 187, 2022.