

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

**(PRAKTIKUM APLIKASI KOMPUTER)**

**(Teuku Muhammad Syahrizal, S.H.I., M.Ag)**



**PROGRAM STUDI DIPLOMA III MANAJEMEN PERUSAHAAN  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS SYIAH KUALA  
(TAHUN 2022)**

## **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

Mata Kuliah : Praktikum Aplikasi Komputer  
Program Studi : D3 Manajemen Perusahaan

Semester : 1                      Kode :EBV 109  
Dosen : Teuku Muhammad Syahrizal, S.H.I., M.Ag

SKS : 3

### **Capaian Pembelajaran Program Studi (CPL) :**

S3 :Memiliki integritas dan komitmen yang tinggi terhadap kecendikiaan dan profesinya.

S4 :Memiliki sikap, kepribadian, dan karakter yang mencerminkan nilai-nilai pendidikan.

S5 :Menampilkan akhlak mulia dalam kehidupan professional, keilmuan, dan kemasyarakatan.

PPA2 :Menguasai konsep matematika yang diperlukan untuk studi ke jenjang berikutnya.

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

KU3 :Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu,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

KU6 :Bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.

KU7 :Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.

### **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CP-MK) :**

1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian komputer dan manfaatnya dalam berbagai bidang kehidupan.
2. Mahasiswa mampu memahami dan menguasai Microsoft Office Word, Microsoft Office Power Point, dan Microsoft Office Excel dengan baik.
3. Mahasiswa mampu membuat desain grafis sederhana dengan menggunakan corel draw.
4. Mahasiswa mampu menginstalasi ulang sebuah laptop.

### **Kriteria Penilaian :**

| Nomor | Nilai Angka | Nilai Huruf |
|-------|-------------|-------------|
| 1     | $\geq 87$   | A           |
| 2     | 78 - <87    | AB          |
| 3     | 69 - <78    | B           |
| 4     | 60 - <69    | BC          |
| 5     | 51 - <60    | C           |
| 6     | 41 - <51    | D           |
| 7     | <41         | E           |

|                        |                               |             |
|------------------------|-------------------------------|-------------|
| <b>Item Penilaian:</b> | Sikap, Partisipasi, Kehadiran | 2.5%        |
|                        | Kuis                          | 2.5%        |
|                        | Tugas Individu                | 5%          |
|                        | Case Study                    | 5%          |
|                        | Role Play                     | 5%          |
|                        | Proyek I – Konsultan          | 50%         |
|                        | Ujian Pertengahan Semester    | 15%         |
|                        | Ujian Akhir Semester          | 15%         |
|                        | <b>Total</b>                  | <b>100%</b> |

### JADWAL, URAIAN MATERI DAN KEGIATAN PERKULIAHAN.

RPS minimal memuat komponen-komponen berikut ini : (Sesuai SNPT No 44 Tahun 2015)

| Pertemuan | Kemampuan Akhir Yang Diharapkan                                                     | Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)                                                               | Strategi Pembelajaran                                                                     | Waktu Belajar (menit) | Pengalaman Mahasiswa                                                             | Kriteria Penilaian                                                            | Bobot Nilai                     |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| (1)       | Mahasiswa dapat menjelaskan konsep pengelolaan manajemen sumber daya manusia, serta | Pengenalan computer secara umum<br><br>Sub pokok bahasan<br><br>1. Devinisi komputer secara umum | Model: Ekspostion<br><br>Pendekatan: Deduktif<br><br>Media: Ceramah, diskusi, tanya jawab | 100 menit             | • Menunjukkan kreatifitasnya dalam menjelaskan pengertian komputer dengan bahasa | Keaktifan dalam mengemukakan pendapat<br><br>• Displin<br><br>• Nilai latihan | Sikap Partisipasi Kehadiran 25% |

| Pertemuan | Kemampuan Akhir Yang Diharapkan                                                                | Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)                                                                                                                                                                                                              | Strategi Pembelajaran                                                                                                                                                                                      | Waktu Belajar (menit) | Pengalaman Mahasiswa                                                                                                                                                                                | Kriteria Penilaian                                                                                                             | Bobot Nilai                                                                     |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
|           | bagaimana manajemen SDM menjadi strategi, dan kartu nilai SDM bagi pihak manajer               | <p>Sumber bacaan :</p> <p>Jogiyanto H.M.1995, Pengenalan Komputer, Andi offset, Yogyakarta</p>                                                                                                                                                  | <p>Media: LCD proyektor, Notebook, whiteboard</p> <p>Skenario:</p> <p>Menyampaikan Learning Objective (LO) dan menyajikan materi.</p>                                                                      |                       | <p>sehari-hari agar mudah dimengerti oleh berbagai kalangan, khususnya bagi orang yang belum mengetahui tentang komputer.</p> <p>• Menjelaskan dan membedakan ciri-ciri komputer tiap generasi.</p> | <p>• Mampu memahami komputer dan sejarah munculnya komputer</p>                                                                | <p>Tugas 5%</p> <p>Proyek 50%</p>                                               |
| 2-3       | Mahasiswa mengetahui arti kata computer dari berbagai pakar dan istilah-istilah dalam computer | <p>Sub pokok pembahasan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi computer</li> <li>2. Jenis computer</li> <li>3. Perkembangan generasi computer</li> </ol> <p>Sumber bacaan:</p> <p>Jogiyanto H.M.1995, Pengenalan Komputer,</p> | <p>Model: Ekspositon</p> <p>Pendekatan: Deduktif</p> <p>Media: Ceramah, diskusi, tanya jawab</p> <p>Media: LCD proyektor, Notebook, whiteboard</p> <p>Skenario:</p> <p>Menyampaikan Learning Objective</p> | 2 x 100 Menit         | <p>• Menyebutkan manfaat komputer pada berbagai bidang dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>• Menyebutkan contoh software dan hardware</p>                                                           | <p>• Keaktifan diskusi</p> <p>• Berani</p> <p>• Bertanggung jawab</p> <p>• Mampu memahami perangkat yang ada pada komputer</p> | <p>Sikap Partisipasi Kejha diran 25%</p> <p>Case study 5%</p> <p>Proyek 50%</p> |

| Pertemuan | Kemampuan Akhir Yang Diharapkan                                                                             | Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)                                                                                                                                                                                                                                                                        | Strategi Pembelajaran                                                                                                                                                                                                                | Waktu Belajar (menit) | Pengalaman Mahasiswa                                                                                                                                                                               | Kriteria Penilaian                                                                                                                 | Bobot Nilai                                                                     |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
|           |                                                                                                             | Andi offset, Yogyakarta                                                                                                                                                                                                                                                                                   | (LO) dan menyajikan materi.                                                                                                                                                                                                          |                       |                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                    |                                                                                 |
| 4         | Mahasiswa diharapkan dapat mengetahui gambaran tentang cara computer dalam mengelola data menjadi informasi | <p>Siklus pengolahan data:</p> <p>Sub pokok bahasan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siklus pengolaan data serta pengembangannya</li> <li>2. Pengertian data, pengolahan informasi</li> </ol> <p>Sumber bacaan:</p> <p>Jogiyanto H.M.1995, Pengenalan Komputer, Andi offset, Yogyakarta</p> | <p>Model:Ekspostion</p> <p>Pendekatan: Deduktif</p> <p>Media: Ceramah, diskusi, tanya jawab</p> <p>Media: LCD proyektor, Notebook, whiteboard</p> <p>Skenario:</p> <p>Menyampaikan Learning Objective (LO) dan menyajikan materi</p> | 100 Menit             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan tahapan-tahapan cara kerja komputer.</li> <li>• Menyebutkan bagian-bagian penting dari sebuah komputer dan masingmasing fungsinya.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keaktifan diskusi</li> <li>• Mengidentifikasi perangkat yang ada pada komputer</li> </ul> | <p>Sikap Partisipasi Kejha diran 25%</p> <p>Case study 5%</p> <p>Proyek 50%</p> |

| Pertemuan | Kemampuan Akhir Yang Diharapkan                                                                                                                                 | Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Strategi Pembelajaran                                                                                                                                                                                                                  | Waktu Belajar (menit) | Pengalaman Mahasiswa                                                                                       | Kriteria Penilaian                                                                                                             | Bobot Nilai                                                                     |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| 5         | Mahasiswa dapat mengetahui tentang komponen-komponen penting pada arsitektur system Komputer yang nantinya akan menunjang system pengolahan data pada computer. | <p>Hardware, software, brainware</p> <p>Sub pembahasan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi hardware, software, brainware</li> <li>2. Konfigurasi dan system computer</li> <li>3. Fungsi dan jenis software</li> </ol> <p>Sumber bacaan:</p> <p>Jogiyanto H.M.1995, Pengenalan Komputer, Andi offset, Yogyakarta</p> | <p>Model: Eksposition</p> <p>Pendekatan: Deduktif</p> <p>Media: Ceramah, diskusi, tanya jawab</p> <p>Media: LCD proyektor, Notebook, whiteboard</p> <p>Skenario:</p> <p>Menyampaikan Learning Objective (LO) dan menyajikan materi</p> | 100 Menit             | Menyebutkan beberapa Operating System pada komputer dan menjelaskan kelemahan dan kelebihan masing-masing. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keaktifan diskusi</li> <li>• Tugas</li> </ul>                                         | <p>Sikap Partisipasi Kejha diran 25%</p> <p>Case study 5%</p> <p>Proyek 50%</p> |
| 6&7       | Mahasiswa diharapkan mampu mengetahui macam-macam alat input/output & alat proses pada Komputer                                                                 | <p>Media penyimpanan, pemrosesan dan media Komputer</p> <p>Sub pokok Bahasan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Internal, eksternal storage &amp; media</li> <li>2. Media pemrosesan media komunikasi</li> </ol>                                                                                                            | <p>Model: Eksposition</p> <p>Pendekatan: Deduktif</p> <p>Media: Ceramah, diskusi, tanya jawab</p> <p>Media: LCD proyektor, Notebook, whiteboard</p>                                                                                    | 2 x 100 Menit         | Mengetik "surat lamaran kerja" dengan penempatan 10 jari pada keyboard yang benar.                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keaktifan</li> <li>• Keterampilan dalam mengetik 10 jari.</li> <li>• Tugas</li> </ul> | <p>Sikap Partisipasi Kejha diran 25%</p> <p>Case study 5%</p>                   |

| Pertemuan             | Kemampuan Akhir Yang Diharapkan                                                                                  | Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)                                                                                                                                                                                                        | Strategi Pembelajaran                                                                                                                                                                                                          | Waktu Belajar (menit) | Pengalaman Mahasiswa                                                                                                                                         | Kriteria Penilaian                                                                                                                                                                                | Bobot Nilai                                                              |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
|                       |                                                                                                                  | Sumber bacaan:<br><br>Jogyanto H.M.1995, Pengenalan Komputer, Andi offset, Yogyakarta                                                                                                                                                     | Skenario:<br><br>Menyampaikan Learning Objective (LO) dan menyajikan materi                                                                                                                                                    |                       |                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                   | Proyek 50%                                                               |
| UJIAN TENGAH SEMESTER |                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                |                       |                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                   |                                                                          |
| 9&10                  | Mahasiswa diharapkan mampu memahami macam-macam tipe jaringan Komputer dan dapat menggambarkan hierarki database | Pengolahan database<br><br>Sub pokok bahasan:<br>1. Hierarki database<br>2. Metode pengembangan database<br>3. Komunikasi& jaringan computer<br><br>Sumber bacaan:<br><br>Jogyanto H.M.1995, Pengenalan Komputer, Andi offset, Yogyakarta | Model:Eksposition<br><br>Pendekatan: Deduktif<br><br>Media: Ceramah, diskusi, tanya jawab<br><br>Media: LCD proyektor, Notebook, whiteboard<br><br>Skenario:<br><br>Menyampaikan Learning Objective (LO) dan menyajikan materi | 2 x 100 Menit         | Membuat sebuah presentasi sederhana dengan memasukkan gambar, suara dan video serta menggunakan efek animasi yang menarik pada Microsoft Office Power Point. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keaktifan diskusi</li> <li>• Tugas</li> <li>• Keterampilan dalam membuat presentasi sederhana dengan menggunakan Microsoft Office Power Point</li> </ul> | Sikap Partisipasi Kejha diran 25%<br><br>Case study 5%<br><br>Proyek 50% |

| Pertemuan | Kemampuan Akhir Yang Diharapkan                                                                                               | Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)                                                                                                                                                                                                                           | Strategi Pembelajaran                                                                                                                                                                                                                | Waktu Belajar (menit) | Pengalaman Mahasiswa                                                                                                                                                                         | Kriteria Penilaian                                                                                                                                                                                                | Bobot Nilai                                                                     |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| 11&12     | Mahasiswa dapat mengerti tata cara penyajian data pada computer serta kaitannya dengan system bilangan yang dimiliki computer | <p>Penyajian data dalam computer</p> <p>Sub pokok bahasan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Struktur data</li> <li>2. System bilangan</li> </ol> <p>Sumber bacaan:</p> <p>Jogiyanto H.M.1995, Pengenalan Komputer, Andi offset, Yogyakarta</p> | <p>Model:Ekspostion</p> <p>Pendekatan: Deduktif</p> <p>Media: Ceramah, diskusi, tanya jawab</p> <p>Media: LCD proyektor, Notebook, whiteboard</p> <p>Skenario:</p> <p>Menyampaikan Learning Objective (LO) dan menyajikan materi</p> | 2×100 Menit           | Mempresentasikan slide presentasi sederhana yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya di depan kelas.                                                                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keaktifan diskusi</li> <li>• Keterampilan dalam mempresentasikan slide presentasi sederhana yang telah dibuat</li> </ul>                                                 | <p>Sikap Partisipasi Kejha diran 25%</p> <p>Case study 5%</p> <p>Proyek 50%</p> |
| 13&14     | Mahasiswa diharapkan mampu menguasai pengkongversian antar system bilangan                                                    | <p>Kongversi system bilangan</p> <p>Sub pokok bahasan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dari biner ke desimal octal &amp; hexa</li> <li>2. Dari desimal, octal, hexa ke biner</li> </ol> <p>Sumber bacaan:</p>                                 | <p>Model:Ekspostion</p> <p>Pendekatan: Deduktif</p> <p>Media: Ceramah, diskusi, tanya jawab</p> <p>Media: LCD proyektor, Notebook, whiteboard</p> <p>Skenario:</p> <p>Menyampaikan Learning Objective</p>                            | 2×100 Menit           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengolah suatu data dalam bentuk tabel dan grafik</li> <li>• Menejemahkan operasi dasar matematika sesuai soal yang diberikan dosen pada</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keaktifan diskusi</li> <li>• Tugas</li> <li>• Keterampilan dalam mengolah data dalam bentuk tabel dan grafik serta menejemahkan operasi dasar matematika pada</li> </ul> | <p>Sikap Partisipasi Kejha diran 25%</p> <p>Case study 5%</p> <p>Proyek 50%</p> |

| Pertemuan            | Kemampuan Akhir Yang Diharapkan                                                          | Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)                                                                                         | Strategi Pembelajaran                                                                                                                                                                                                         | Waktu Belajar (menit) | Pengalaman Mahasiswa                                          | Kriteria Penilaian                                                                                            | Bobot Nilai                                                              |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|---------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
|                      |                                                                                          | Jogiyanto H.M.1995, Pengenalan Komputer, Andi offset, Yogyakarta                                                           | (LO) dan menyajikan materi                                                                                                                                                                                                    |                       | Microsoft Office Excel                                        | Microsoft Office Excel                                                                                        |                                                                          |
| 15                   | Mahasiswa diharapkan mampu mengetahui sejauh mana aplikasi dalam proses belajar komputer | Evaluasi pengenalan computer<br><br>Sumber bacaan:<br><br>Jogiyanto H.M.1995, Pengenalan Komputer, Andi offset, Yogyakarta | Model:Ekspostion<br><br>Pendekatan: Deduktif<br><br>Media: Ceramah, diskusi, tanya jawab<br><br>Media: LCD proyektor, Notebook, whiteboard<br><br>Skenario:<br><br>Menyampaikan Learning Objective (LO) dan menyajikan materi | 100 menit             | Menginstal ulang laptop masingmasing dibawah bimbingan dosen. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keaktifan</li> <li>• Keterampilan dalam menginstal laptop</li> </ul> | Sikap Partisipasi Kejha diran 25%<br><br>Case study 5%<br><br>Proyek 50% |
| UJIAN AKHIR SEMESTER |                                                                                          |                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                               |                       |                                                               |                                                                                                               |                                                                          |

#### Sumber Belajar/ Referensi

1. Jogiyanto H. M. 1995, Pengenalan Komputer , Andi Offset, Yogyakarta

**Mengetahui,**

Koordinator

Program Studi D3 Manajemen Perusahaan

Banda Aceh,

Koordinator/ Penanggungjawab

,

Ade Irma Suryani, SE., M.Si.  
NIP. 197206262003122001

Teuku Muhammad Syahrizal, S.H.I., M.Ag  
NIP. 199004172019031013