	Fakultas sains teknologi Universitas bina darma	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Sistem Informasi Enterprise			T=3	P=0	ECTS=4.77	5	

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	.....	.....	

Model Pembelajaran	**Project Based Learning**	
Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	1. Sikap	
	CPL 1.A	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious;
	CPL 1.B	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;
	CPL 1.C	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
	CPL 1.D	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
	CPL 1.E	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
	CPL 1.F	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
	CPL 1.G	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
	CPL 1.H	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
	CPL 1.I	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
	2. Keterampilan Umum	
	CPL 2.A	Menguasai dasar-dasar ilmiah dan keterampilan dalam bidang keahlian tertentu serta memiliki inisiatif dan kreativitas sehingga mampu menemukan, memahami, menjelaskan, mengkaji dan merumuskan cara penyelesaian masalah yang ada di dalam kawasan keahliannya. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur;
	CPL 2.B	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
	CPL 2.C	Mampu mengemas permasalahan, deskripsi saintifik dan pemikiran dalam memcahkan masalah menjadi informasi yang komunikatif baik secara lisan maupun tulisan;
	CPL 2.D	Mampu terlibat dalam pengembangan profesi berkelanjutan dengan mengikuti dan mengkaji perkembangan serta implementasi ilmu pengetahuan dan/ atau teknologi yang merupakan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain dan melaksanakan pekerjaan yang lebih kompleks dengan kemampuan analisis yang lebih tajam;
	CPL 2.E	Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/ atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya dalam kegiatan produktif;
	CPL 2.F	Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/ atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya dalam kegiatan produktif;
	CPL 2.G	Mampu bersikap dan berperilaku dalam membawakan diri berkarya di bidang keahliannya maupun dalam berkehidupan bersama di masyarakat sesuai dengan tata kehidupan bersama;
	CPL 2.H	Mempunyai keahlian meneliti dan mensintesa berbagai problematika dunia nyata dengan aplikasi, pengembangan dan penciptaan pengetahuan dari proses pembelajaran sebelumnya sesuai dengan metodologi penelitian;
	3. Keterampilan Khusus	
	CPL 3.A	Menguasai konsep dan keahlian dalam bahasa pemrograman komputer;
	CPL 3.B	Mempunyai kemampuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem pemecahan masalah berbasiskan komputer;
	CPL 3.C	Mempunyai keahlian dalam mengevaluasi, mengidentifikasi pengembangan sistem dan melakukan pemeliharaan sistem;
	CPL 3.D	Mempunyai keahlian dalam instalasi dan administrasi jaringan;
	CPL 3.E	Mempunyai keahlian dalam melakukan komputasi dan optimasi.
	4. Pengetahuan	
	CPL 4.A	Mampu menerapkan pengetahuan di bidang komputasi, jaringan komputer dan pemrograman yang sesuai dengan disiplin ilmu;

	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	1. Kemampuan memahami sistem enterprise dan pembuatan keputusan	
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
	Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu menganalisa Perkembangan Sistem Informasi Perusahaan
	Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu, memahami konsep Strategic Decision making
	Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu memahami prinsip- prinsip Business Proses Integration
	Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu dan memahami system ERP
	Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu dan memahami EnterpriseArchitecture IS
	Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu memahami konsep Enterprise Application
	Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menguraikan nilai tambah dari sistem informasi bisnis
	Sub-CPMK8	UTS
	Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu menguraikan dan mengaplikasikan sistem informasi bisnis personal
	Sub-CPMK10	Mahasiswa mampu menguraikan dan mengaplikasikan sistem informasi bisnis personal
	Sub-CPMK11	Mahasiswa mampu menjelaskan dan merancang sistem informasi bisnis workgroup
	Sub-CPMK12	Mahasiswa mampu menjelaskan dan merancang sistem informasi bisnis workgroup
	Sub-CPMK13	Mahasiswa mampu bekerja dan mengembangkan sistem informasi bisnis
	Sub-CPMK14	Mahasiswa mampu bekerja dan mengembangkan sistem informasi bisnis
Deskripsi Singkat MK	Maatkuliah ini membahas suatu sistem yang digunakan oleh perusahaan Multinasional(Khususnya Manufaktur yang memproduksi produk atau sebagai distribusi), dalamarti perusahaan yang sudah memiliki cabang-cabang yang saling terhubung danterintegrasi sehingga dapat dikatakan terpadu karena saling berhubungan danterpusat	
Pustaka	**Utama :**	
	1. Cruz-Cunha, Maria Manuela. 2010. Enterprise Information Systems for BusinessIntegration in SMEs: Technological, Organizational, and Social Dimensions.Polytechnic Institute of Cavado and Ave. Portugal. 2. Olson, David L. 2009. Enterprise Information Systems. Contemporary Trends and Issues, World Scientific PublishingCompany. 3. Dunn, Cheryl. 2004. Enterprise Information Systems: A Pattern-Based Approach.McGraw-Hill/Irwin.	
	Pendukung :	
Dosen Pengampu	Aries Dwi Indriyanti, S.Kom., M.Kom. Ardhini Warih Utami, S.Kom., M.Kom. Ronggo Alit, M.M., M.T.	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	Daring (*online*)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu menganalisa Perkembangan Sistem Informasi Perusahaan	1. Menjelaskan pengertian Sistem Informasi 2. Menjelaskan pengertian Enterprise 3. Membedakan kegiatan perusahaan yang belum menggunakan dan sudah menggunaka n Sistem Enterprise 4. Memahami manfaat yang didapatkan dari pemanfaatan Sistem Enterprise 5. Mengerti tipe-tipe Sistem Enterprise		Metoda : contextualinstruction Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial 3 X 50			0%
2	Mahasiswa mampu, memahami konsep Strategic Decision making	Menguraikan pengertian dan peran sistem informasi untuk kegiatan teknologi informasi dalam persaingan international		Metoda : contextualinstruction Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial (Multimedia) 3 X 50			0%

3	Mahasiswa mampu memahami prinsip-prinsip Business Proses Integration	Memahami prisip 13 prinsip kerja komponen hardware computer	**Bentuk Penilaian** : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	1. Metoda : contextual instruction2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial (Multimedia) 3 X 50			0%
4	Mahasiswa mampu dan memahami system ERP	Memahami prisip 13 prinsip kerja komponen ERP		Metoda : contextualinstruction Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial (Multimedia) 3 X 50			0%
5	Mahasiswa mampu dan memahami EnterpriseArchitecture IS	Menguraikan konsep basis data dalam IS	**Bentuk Penilaian** : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	1. Metoda : contextual instruction2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial (Multimedia) 3 X 50			0%
6	Mahasiswa mampu memahami konsep Enterprise Application	Menguraikan kosep jaringan komputer untuk mendukung pembangunan sistem informasi dalam penerapan Enterprise Application		1. Metoda : contextual instruction2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial (Multimedia) 3 X 50			0%
7	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menguraikan nilai tambah dari sistem informasi bisnis	mampu membuat presentasi dan menjelaskan nilai tambah sistem informasi bisnis	**Bentuk Penilaian** : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	1. Metoda : contextual instruction2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial (Multimedia) 3 X 50			0%
8	UTS	UTS		3 X 50			0%
9	Mahasiswa mampu menguraikan dan mengaplikasikan sistem informasi bisnis personal	Membuat presentasi kelompok tentang sistem informasi personal dan menjelaskanya dalam pleno	**Bentuk Penilaian** : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Metoda : contextual instructionMedia : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial(Multimedia) 3 X 50			0%
10	Mahasiswa mampu menguraikan dan mengaplikasikan sistem informasi bisnis personal	Membuat presentasi kelompok tentang sistem informasi personal dan menjelaskanya dalam pleno		Metoda : contextual instructionMedia : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial(Multimedia) 3 X 50			0%
11	Mahasiswa mampu menjelaskan dan merancang sistem informasi bisnis workgroup	Mejelaskan konsep dan implementasi sistem informasi bisnis workgroup	**Bentuk Penilaian** : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Metoda contextual instructionMedia : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial(Multimedia) 3 X 50			0%
12	Mahasiswa mampu menjelaskan dan merancang sistem informasi bisnis workgroup	Mejelaskan konsep dan implementasi sistem informasi bisnis workgroup		Metoda contextual instructionMedia : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial(Multimedia) 3 X 50			0%
13	Mahasiswa mampu bekerja dan mengembangkan sistem informasi bisnis	Merancang dan menjelaskan proyek bisnis kelompok		3 X 50			0%
14	Mahasiswa mampu bekerja dan mengembangkan sistem informasi bisnis	Merancang dan menjelaskan proyek bisnis kelompok	**Bentuk Penilaian** : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	3 X 50			0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampulan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.