

		<p align="center">Universitas Negeri Surabaya Fakultas Teknik Program Studi S1 Pendidikan Tata Boga</p>						Kode Dokumen																																		
<p align="center">RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</p>																																										
MATA KULIAH (MK)		KODE		Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																	
Komputer Terapan		8321102027				T=2	P=0	ECTS=3.18	2 18 Desember 2025																																	
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																		
				SRI HANDAJANI																																		
Model Pembelajaran	Case Study																																									
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																									
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																									
	Matrik CPL - CPMK																																									
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">CPMK</div>																																								
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																									
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> </table>									CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																										
Deskripsi Singkat MK	Materi kuliah terdiri dari kemampuan menginstal windows, mendesain materi presentasi menggunakan power point dan videoscribe. Penyuntingan citra (image) dengan Adobe Photoshop serta menggambar grafis berbasis "vektor" dengan CorelDRAW, serta mempublikasikan hasil tugas akhir di website. Aplikasi pengolah citra (image) dengan Adobe Photoshop meliputi: Mengenal Photoshop, Lingkungan Kerja dan Perintah Dasar, Dasar Operasi, Blend dan Lapisan (layer) , Filter, Mengolah Obyek Teks, Memberi Efek, Membentuk Efek 3-D dan Proyek membuat kolase, retouch image . Aplikasi grafis dengan CorelDRAW meliputi: Lingkungan Kerja dan Perintah Dasar, Menggambar Obyek Grafis, Bekerja dengan Obyek Grafis, Memodifikasi Desain Obyek Grafis, Memberi Efek, Bekerja dengan Bitmap, Mengolah Obyek Teks, Membentuk Efek 3-D. Mendesain kemasan produk makanan, serta mendesain tumpeng.																																									
Pustaka	Utama :																																									
	1. Romadhoni. 2016. Hand Out, Corel DRAW, dan Photoshop 2. Hendi Hendratman. 2014. The magic of Corel DRAW. Bandung : Informatika Bandung. 3. Team. Version:3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System. Germany: Richpeace Technology Limited. 4. Yunardi, Eppy. 2003. Trik Membuat Berbagai Efek dengan Photoshop 7.0. Surabaya: Indah.Good, W., 2004. Sosiologi Keluarga. Jakarta: Bumi Aksara. 5. Stallings,. Williams, 2000, Data And Computer Communications, Prentice Hall Inc. 6. Budi Rahardjo, 2000, Memahami Teknologi Informasi, Elex Media Komputindo. 7. Muhammad Noer. http://www.presentasi.net 8. http://www.canva.com 9. https://apoenks.wordpress.com/2017/05/18/tutorial-sparkol-videoscribe-offline-mode-bahasa-indonesia																																									
	Pendukung :																																									
Dosen Pengampu	Dr. Ir. Asrul Bahar, M.Pd. Ita Fatkhur Romadhoni, S.Pd., M.Pd.																																									
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Memahami Windows	1.Menjabarkan RPS 2.Mampu menginstal Windows 3.Mampu menginstal rufus	Kriteria: Berhasil menginstal windows 100% benar sesuai panduan	diskusi, dan tanya jawab 2 X 50			0%
2	Memahami citra bitmap dengan pemindai foto digital/Smartphone	Mengoperasikan perangkat digital untuk mendapatkan citra digital	Kriteria: Mampu menghasilkan foto dengan komposisi sesuai dengan SOP	diskusi dan tanya jawab, praktek mandiri 2 X 50			0%
3	Memahami slide Presentasi Power Point	1.Prinsip desain slide 2.Mendesain Slide Pembuka 3.Memilih Skema Warna 4.Menentukan Komunikasi Visual	Kriteria: Mampu membuat desain PPT secara atraktif dan informatif sesuai dengan SOP	diskusi, Praktek 2 X 50			0%
4	Memahami Videoscribe	1.Pengertian videoscribe 2.Tools videoscribe 3.Mendesain animasi dengan videoscribe	Kriteria: mampu menghasilkan video animasi menggunakan videoscribe 100% dapat bekerja!	diskusi, Praktek 2 X 50			0%
5	Memahami Videoscribe	1.Pengertian videoscribe 2.Tools videoscribe 3.Mendesain animasi dengan videoscribe	Kriteria: mampu menghasilkan video animasi menggunakan videoscribe 100% dapat bekerja!	diskusi, Praktek 2 X 50			0%
6	Mengenal Adobe Photoshop	1.Membuka Adobe Photoshop 2.Mengenali menu-menu Adobe Photoshop 3.Mengenali toolbox Adobe Photoshop 4.Membuka file citra (image) 5.Memanipulasi citra (image) 6.Menyimpan file yang telah dimanipulasi 7.Keluar dari Adobe Photoshop	Kriteria: 1.Mampu mendisain cover majalah dengan benar sesuai SOP 2.Mampu mendesain kolase dengan benar sesuai SOP	diskusi, tanya jawab, praktek mandiri 2 X 50			0%
7	Menerapkan penggunaan layer, seleksi, dan history, serta efek layer untuk penyuntingan citra	1.Mengkopi layer 2.Menghapus layer 3.Membuat layer baru 4.Mengatur citra layer pada bidang kerja 5.Menerapkan penggunaan seleksi marquee, lasso, dan path 6.Menerapkan efek-efek layer (bevel dan emboss, outer glow, dan inner glow)	Kriteria: Mampu membuat desain kolase dengan tema makanan dengan inovatif	diskusi,dan tanya jawab, praktek mandiri 2 X 50			0%
8	UJIAN TENGAH SEMESTER	UJIAN TENGAH SEMESTER	Kriteria: UJIAN TENGAH SEMESTER	UJIAN TENGAH SEMESTER 2 X 50			0%

9	Mengenal CorelDRAW	<ol style="list-style-type: none"> 1.Membuka CorelDRAW 2.Mengenali menu-menu CorelDRAW 3.Mengenali toolbar CorelDRAW 4.Mengolah halaman cetak 5.Menyimpan lembar kerja 6.Membuka lembar kerja 7.Membuat lembar kerja baru 8.Keluar dari CorelDRAW 	Kriteria: Mampu membuat desain logo dengan benar sesuai SOP!	diskusi, dan tanya jawab, praktek mandiri 2 X 50			0%
10	Mengenal CorelDRAW	<ol style="list-style-type: none"> 1.Membuka CorelDRAW 2.Mengenali menu-menu CorelDRAW 3.Mengenali toolbar CorelDRAW 4.Mengolah halaman cetak 5.Menyimpan lembar kerja 6.Membuka lembar kerja 7.Membuat lembar kerja baru 8.Keluar dari CorelDRAW 	Kriteria: Mampu membuat desain logo dengan benar sesuai SOP!	diskusi, dan tanya jawab, praktek mandiri 2 X 50			0%
11	Menggambar dan mengolah obyek dasar dengan CorelDRAW	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mulai menggambar obyek 2.Mengatur ukuran obyek 3.Memilih obyek 4. Mentransformasi obyek 5.Memanipulasi obyek 6.Menerapkan Shape Tool pada obyek 7.Bekerja dengan Outline Tool 8.Bekerja dengan Fill Tool 9.Memberikan efek-efek khusus pada obyek 	Kriteria: mampu membuat desain tumpeng dengan benar sesuai SOP	diskusi, dan tanya jawab, praktek mandiri 2 X 50			0%
12	Menggambar dan mengolah obyek dasar dengan CorelDRAW	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mulai menggambar obyek 2.Mengatur ukuran obyek 3.Memilih obyek 4. Mentransformasi obyek 5.Memanipulasi obyek 6.Menerapkan Shape Tool pada obyek 7.Bekerja dengan Outline Tool 8.Bekerja dengan Fill Tool 9.Memberikan efek-efek khusus pada obyek 	Kriteria: mampu membuat desain tumpeng dengan benar sesuai SOP	diskusi, dan tanya jawab, praktek mandiri 2 X 50			0%

13	Memahami desain kemasan dan brosur	Membuat desain kemasan pangan jajanan menggunakan corel draw	Kriteria: Mampu membuat desain kemasan yang menarik bagi konsumen	diskusi, dan tanya jawab, praktek mandiri 2 X 50			0%
14	Memahami desain kemasan dan brosur	Membuat desain kemasan pangan jajanan menggunakan corel draw	Kriteria: Mampu membuat desain kemasan yang menarik bagi konsumen	diskusi, dan tanya jawab, praktek mandiri 2 X 50			0%
15	Memahami desain kemasan dan brosur	Membuat desain kemasan pangan jajanan menggunakan corel draw	Kriteria: Mampu membuat desain kemasan yang menarik bagi konsumen	diskusi, dan tanya jawab, praktek mandiri 2 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

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, ketrampilan 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-CPMK 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.