



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S1 Teknik Mesin**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan																																		
Desain Produk	2120102015		T=2 P=0 ECTS=3.18	7	23 April 2025																																		
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																		
		Ir. Priyo Heru Adiwibowo, S.T., M.T.																																		
Model Pembelajaran	Case Study																																						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																						
	Matrik CPL - CPMK																																						
		<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 10%;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> </table>					CPMK	Minggu Ke																	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
CPMK	Minggu Ke																																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																							
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																							
Deskripsi Singkat MK	Pengertian desain produk;Proses desain; Task, Function and Requirement on product; Quality functiondeployment; Pengembangan konsep; Seleksi konsep; Perancangan komponen;Perancangan untuk manufaktur; Perancangan untuk perakitan.																																						
Pustaka	Utama :																																						
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Batan, I Made Londen. 2007. Pengembangan Produk . Surabaya: Jurusan Teknik Mesin FTI-ITS. 2. Batan, I Made Londen. 2004. Spesifikasi GeometriProduk . Surabaya: Jurusan Teknik Mesin FTI-ITS. 3. Henzold, G . 1995. Handbook of geometrical Tolerancing-Desain , Manufacturing and Inspection. England: Wiley and Sons Ltd. Singapore. 4. Yoji Akao. 2004. Quality Function Deployment : Integrating Customer Requirements Into Product Design . Jakarta: Productivity Press. 																																						
	Pendukung :																																						
Dosen Pengampu																																							
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	Memahami konsep proses desain produk	Menjelaskan definisi desain produk Mengidentifikasi proses desain produk	Kriteria: Kesesuaian dengan kunci jawaban mendapat nilai 100	Pendekatan: Pembelajaran berbasis Kontekstual Metode: Ceramah tanya jawab Model: Pembelajaran langsung Strategi: Latihan terbimbing dan penugasan 2 X 50		0%
2	Memahami konsep proses desain produk	Menjelaskan definisi desain produk Mengidentifikasi proses desain produk	Kriteria: Kesesuaian dengan kunci jawaban mendapat nilai 100	Pendekatan: Pembelajaran berbasis Kontekstual Metode: Ceramah tanya jawab Model: Pembelajaran langsung Strategi: Latihan terbimbing dan penugasan 2 X 50		0%
3	Memahami konsep proses desain produk	Menjelaskan definisi desain produk Mengidentifikasi proses desain produk	Kriteria: Kesesuaian dengan kunci jawaban mendapat nilai 100	Pendekatan: Pembelajaran berbasis Kontekstual Metode: Ceramah tanya jawab Model: Pembelajaran langsung Strategi: Latihan terbimbing dan penugasan 2 X 50		0%
4	Memahami konsep proses desain produk	Menjelaskan definisi desain produk Mengidentifikasi proses desain produk	Kriteria: Kesesuaian dengan kunci jawaban mendapat nilai 100	Pendekatan: Pembelajaran berbasis Kontekstual Metode: Ceramah tanya jawab Model: Pembelajaran langsung Strategi: Latihan terbimbing dan penugasan 2 X 50		0%
5	Memahami konsep proses desain produk	Menjelaskan definisi desain produk Mengidentifikasi proses desain produk	Kriteria: Kesesuaian dengan kunci jawaban mendapat nilai 100	Pendekatan: Pembelajaran berbasis Kontekstual Metode: Ceramah tanya jawab Model: Pembelajaran langsung Strategi: Latihan terbimbing dan penugasan 2 X 50		0%

6	Memahami konsep proses desain produk	Menjelaskan definisi desain produk Mengidentifikasi proses desain produk	Kriteria: Kesesuaian dengan kunci jawaban mendapat nilai 100	Pendekatan: Pembelajaran berbasis Kontekstual Metode: Ceramah tanya jawab Model: Pembelajaran langsung Strategi: Latihan terbimbing dan penugasan 2 X 50		0%
7	Memahami konsep proses desain produk	Menjelaskan definisi desain produk Mengidentifikasi proses desain produk	Kriteria: Kesesuaian dengan kunci jawaban mendapat nilai 100	Pendekatan: Pembelajaran berbasis Kontekstual Metode: Ceramah tanya jawab Model: Pembelajaran langsung Strategi: Latihan terbimbing dan penugasan 2 X 50		0%
8	UTS	UTS	Kriteria: Kesesuaian dengan kunci jawaban mendapat nilai 100	UTS 2 X 50		0%
9	Memahami konsep proses desain produk	Menjelaskan definisi desain produk Mengidentifikasi proses desain produk	Kriteria: Kesesuaian dengan kunci jawaban mendapat nilai 100	Pendekatan: Pembelajaran berbasis Kontekstual Metode: Ceramah tanya jawab Model: Pembelajaran langsung Strategi: Latihan terbimbing dan penugasan 2 X 50		0%
10	Memahami konsep proses desain produk	Menjelaskan definisi desain produk Mengidentifikasi proses desain produk	Kriteria: Kesesuaian dengan kunci jawaban mendapat nilai 100	Pendekatan: Pembelajaran berbasis Kontekstual Metode: Ceramah tanya jawab Model: Pembelajaran langsung Strategi: Latihan terbimbing dan penugasan 2 X 50		0%
11	Memahami konsep proses desain produk	Menjelaskan definisi desain produk Mengidentifikasi proses desain produk	Kriteria: Kesesuaian dengan kunci jawaban mendapat nilai 100	Pendekatan: Pembelajaran berbasis Kontekstual Metode: Ceramah tanya jawab Model: Pembelajaran langsung Strategi: Latihan terbimbing dan penugasan 2 X 50		0%

12	Memahami konsep proses desain produk	Menjelaskan definisi desain produk Mengidentifikasi proses desain produk	Kriteria: Kesesuaian dengan kunci jawaban mendapat nilai 100	Pendekatan: Pembelajaran berbasis Kontekstual Metode: Ceramah tanya jawab Model: Pembelajaran langsung Strategi: Latihan terbimbing dan penugasan 2 X 50		0%
13	Memahami konsep proses desain produk	Menjelaskan definisi desain produk Mengidentifikasi proses desain produk	Kriteria: Kesesuaian dengan kunci jawaban mendapat nilai 100	Pendekatan: Pembelajaran berbasis Kontekstual Metode: Ceramah tanya jawab Model: Pembelajaran langsung Strategi: Latihan terbimbing dan penugasan 2 X 50		0%
14	Memahami konsep proses desain produk	Menjelaskan definisi desain produk Mengidentifikasi proses desain produk	Kriteria: Kesesuaian dengan kunci jawaban mendapat nilai 100	Pendekatan: Pembelajaran berbasis Kontekstual Metode: Ceramah tanya jawab Model: Pembelajaran langsung Strategi: Latihan terbimbing dan penugasan 2 X 50		0%
15	Memahami konsep proses desain produk	Menjelaskan definisi desain produk Mengidentifikasi proses desain produk	Kriteria: Kesesuaian dengan kunci jawaban mendapat nilai 100	Pendekatan: Pembelajaran berbasis Kontekstual Metode: Ceramah tanya jawab Model: Pembelajaran langsung Strategi: Latihan terbimbing dan penugasan 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.