

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI SI MANAJEMEN
MATA KULIAH : KOMPUTER APLIKASI BISNIS

	Perguruan Tinggi : STIE Sebelas April Sumedang Jurusan/Prodi : Manajemen / S1				
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	Bobot (sks)	Semester	Tanggal Penyusunan
Komputer Aplikasi Bisnis	AKB 02	Mata Kuliah Dasar / Inti	3 sks	II	15 Februari 2019
OTORISASI	Dosen Pengembang RPS : Atep Ruhiat, M.Kom.	Koordinasi MK : Kiki Alibasah, M.Kom.		Kaprodi : Sukmayadi, M.M.	
	Tanda tangan :	Tanda tangan :		Tanda tangan :	
Capaian Pembelajaran	CPL-Prodi				
	S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila.			
	S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.			
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.			
	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.			
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.				

	KU3	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.
	KK1	Mampu menyelesaikan masalah rutin fungsi manajemen (perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pengendalian) dan fungsi organisasi (pemasaran, sumber daya manusia, operasi dan keuangan) dengan kaidah yang berlaku.
	KK2	Mampu menerapkan rencana stratejik ke dalam rencana operasional di dalam organisasi.
	KK3	Mampu menggunakan konsep teoritis bidang manajemen berdasarkan metode ilmiah dalam pengambilan keputusan.
Capaian Pembelajaran	CPL-MK	
	M1	Mahasiswa mampu memahami komputer aplikasi bisnis di masyarakat (KU1, KK3)
	M2	Mahasiswa mampu memahami konsep pembuatan aplikasi (KU1, KK3)
	M3	Mahasiswa mampu memecahkan permasalahan bisnis dengan menggunakan aplikasi (S3, KU3, KK1)
	M4	Mahasiswa mampu mempraktekan membuat aplikasi (KU2, KK1)
	M5	Mahasiswa mampu menerapkan penggunaan operator aritmatika dalam aplikasi (KU3)
	M6	Mahasiswa mampu merancang, mendesain, dan menciptakan aplikasi bisnis untuk kepentingan masyarakat (S3, S9, KU2, KK1, KK2)
Capaian Pembelajaran	Sub CP-MK	
	L1	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang pengertian komputer, aplikasi, dan bisnis serta hubungannya dimasyarakat (M1)
	L2	Mahasiswa mampu memahami langkah-langkah sistematis pembuatan aplikasi dari awal sampai dengan selesai (M2)
	L3	Mahasiswa mampu menganalisa permasalahan dalam bisnis yang berhubungan dengan pekerjaan yang berkaitan dengan komputerisasi (M3)
	L4	Mahasiswa mampu mempraktekan membuat <i>table</i> (M4)
	L5	Mahasiswa mampu membuat dan menghubungkan/merelasikan tabel dalam database (M4)
	L6	Mahasiswa mampu mempraktekan mendesain <i>form</i> (M4)

	L7	Mahasiswa mampu mempraktekan membuat <i>report</i> (M4)
	L8	Mahasiswa mampu memanipulasi data dengan <i>query</i> (M4)
	L9	Mahasiswa mampu membuat Menu Utama Aplikasi
	L10	Mahasiswa mampu membuat dan mengkombinasikan rumus penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pada <i>form</i> , <i>query</i> , dan <i>report</i> (M5)
	L11	Mahasiswa mampu menciptakan aplikasi berdasarkan studi kasus dalam dunia bisnis (M6)
Deskripsi Singkat MK	Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar tentang konsep pembuatan aplikasi berbasis komputer yang meliputi perencanaan projek, <i>database</i> , <i>relationship</i> , <i>interface</i> , dan <i>report</i> sebagai alternative dalam memecahkan permasalahan yang terjadi dalam pekerjaan, sehingga hasil akhirnya mahasiswa tidak hanya mendapatkan keterampilan membuat aplikasi saja namun mampu menjawab kebutuhan penggunaan sistem berbasis komputer dalam dunia bisnis.	
Materi Pembelajaran / Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan <i>Tools</i> (Microsoft Access 2007/versi lainnya) 2. Pembuatan Project dan <i>Database</i> 3. Struktur <i>Table</i> 4. <i>Primary dan Relationship</i> 5. Desain <i>Form</i> 6. Membuat <i>Report</i> 7. Memanipulasi data dengan <i>Query</i> 8. Validasi <i>Table</i>, <i>Query</i>, dan <i>Report</i> 9. Menggunakan <i>Tools Box</i> 10. <i>Case Study</i> 	
Pustaka	Utama :	
	<i>Curtis D. Frye, Joan Preppernau, Joyce K. Cox, Steve Lambert (2007). 2007 Microsoft Office System Step by Step. Online Training Solutions Inc.,(ebook)</i>	
	Pendukung :	
	Tim Pengajar (2018). Modul Praktikum Komputer Aplikasi Bisnis. STIE Sebelas April Sumedang.	
Media Pembelajaran	Perangkat Keras : Laptop, Komputer, Proyektor, LCD, dan <i>White Board</i>	Perangkat Lunak : Microsoft Access 2007/versi lainnya.
Tim Pengajar	Kiki Alibasah, M.Kom., Ahmad Arifin, M.Kom.	
Mata Kuliah Prasyarat	-	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

(1) Minggu ke-	(2) Kemampuan Akhir Yang Diharapkan	(3) Bahan Kajian	(4) Bentuk Pembelajaran	(5) Waktu	(6) Pengalaman Belajar Mahasiswa	(7) Kriteria Penilaian dan Indikator	(8) Bobot Nilai	(9) Referensi
1	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang pengertian komputer, aplikasi, dan bisnis serta hubungannya dimasyarakat (M1)	Teori Tentang Komputer Aplikasi Bisnis	Tutorial, Diskusi, dan Tanya Jawab	2 x 50 “ Tutorial, Diskusi, dan Tanya Jawab	-	Pemahaman tentang gambaran Komputer Aplikasi Bisnis	5%	Modul Praktikum (tim)
2	Mahasiswa mampu memahami langkah-langkah sistematis pembuatan aplikasi dari awal sampai dengan selesai (M2)	Pengenalan <i>Tools</i> (Microsoft Access 2007/ versi lainnya)	Demonstrasi <i>Software</i> , Diskusi, dan Tanya Jawab	1 x 50” Demo 2 x 50” Diskusi dan Tanya Jawab	-	Praktikum	5%	Modul Praktikum (tim)
3	Mahasiswa mampu menganalisa permasalahan dalam bisnis yang berhubungan dengan pekerjaan yang berkaitan dengan komputerisasi (M3)	Contoh Implementasi Aplikasi	Demonstrasi Aplikasi, Diskusi, dan Tanya Jawab	1 x 50” Demo 2 x 50” Diskusi dan Tanya Jawab	-	Menyebutkan studi kasus berbasis komputerisasi	5%	Modul Praktikum (tim)
4	Mahasiswa mampu mempraktekan membuat <i>table</i> (M4)	<i>Project, Database, dan Table Design</i>	Praktikum	2 x 50” Praktikum	-	Praktikum	5%	Modul Praktikum (tim)
5	Mahasiswa mampu membuat dan menghubungkan/	<i>Table Design, Primary, dan Relationship</i>	Praktikum	2 x 50” Praktikum	-	Praktikum	5%	Modul Praktikum (tim)

(1) Minggu ke-	(2) Kemampuan Akhir Yang Diharapkan	(3) Bahan Kajian	(4) Bentuk Pembelajaran	(5) Waktu	(6) Pengalaman Belajar Mahasiswa	(7) Kriteria Penilaian dan Indikator	(8) Bobot Nilai	(9) Referensi
	merelasikan tabel dalam database (M4)							
6 & 7	Mahasiswa mampu mempraktekan mendesain <i>form</i> (M4)	<i>Table Design dan Form Wizard</i>	Praktikum	2 x 50" Praktikum	-	Praktikum	5%	Modul Praktikum (tim)
8	Mahasiswa mampu mempraktekan membuat <i>report</i> (M4)	<i>Report Wizard</i>	Praktikum	2 x 50" Praktikum <u>Tugas :</u> Mendesain report	-	Praktikum	15%	Modul Praktikum (tim)
UTS								
9	Mahasiswa mampu memanipulasi data dengan <i>query</i> (M4)	<i>Query Design</i>	Praktikum	2 x 50" Praktikum	-	Praktikum	5%	Modul Praktikum (tim)
10	Mahasiswa mampu membuat Menu Utama Aplikasi	<i>Command Button Wizard</i>	Praktikum	2 x 50" Praktikum <u>Tugas :</u> Mendesain Menu Utama	-	Praktikum	10%	Modul Praktikum (tim)
11 & 12	Mahasiswa mampu membuat dan mengkombinasikan rumus pertambahan, pengurangan, perkalian, dan	Validasi <i>Table, Query, dan Report</i>	Praktikum	2 x 50" Praktikum	-	Praktikum	10%	Modul Praktikum (tim)

(1) Minggu ke-	(2) Kemampuan Akhir Yang Diharapkan	(3) Bahan Kajian	(4) Bentuk Pembelajaran	(5) Waktu	(6) Pengalaman Belajar Mahasiswa	(7) Kriteria Penilaian dan Indikator	(8) Bobot Nilai	(9) Referensi
	pembagian pada <i>form, query, dan report</i> (M5)							
13 & 14	Mahasiswa mampu menciptakan aplikasi berdasarkan studi kasus dalam dunia bisnis (M6)	<i>Case Study, Project, Database, Table, Relationship, Query, dan Report</i>	Praktikum	2 x 50" Praktikum <u>Tugas :</u> Membuat Aplikasi Berdasarkan Studi Kasus	-	Praktikum dan Pemilihan Kasus	30%	Modul Praktikum (tim)
UAS								