### **Rencana Pembelajaran/Silabus**

**Komputer Bisnis**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Berkas:Logo UnivLampung.png | **UNIVERSITAS LAMPUNG**  **FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**  **ILMU ADMINISTRASI BISNIS** | | | | | | | | | **Kode Dokumen** |
| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER** | | | | | | | | | | |
| **MATA KULIAH (MK)** | | | **KODE** | **Rumpun MK** | | | **BOBOT (sks)** | | **SEMESTER** | **Tgl Penyusunan** |
| **KOMPUTER BISNIS** | | | **ABI616303** |  | | | **T=2** | **P=1** | 6 | 14 juli 2021 |
| **OTORISASI** | | | **Pengembang RPS** | | **Koordinator RMK** | | | | **Ketua PRODI** | |
| **Dr. Maulana Agung,S.Sos.,M.A.B** | | **Dr. Maulana Agung, S.Sos.,M.A.B** | | | | **Suprihatin Ali, S.Sos.,M.Sc.** | |
| **Capaian Pembelajaran (CP)** | **CPL-PRODI yang dibebankan pada MK** | | | |  | | | | | |
| SK  P  KU  KK | Mampu menunjukan sikap yang religius, mandiri, rasa Nasionalisme yang berdasar pada nilai-nilai Pancasila.  Memiliki pengetahuan dalam merancang aktivitas bisnis. (Strategi, Struktur, Strategi SDM, Strategi SIM, Strategi Operasional, Strategi Pemasaran).  Mampu menerapkan prinsip tata kelola dan kewirausahan secara mandiri dan bertanggung jawab.  Mampu berkerja secara profesional dan bertanggung jawab | | | | | | | | |
| **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** | | | |  | | | | | |
| SK  KU1  KU2  KU3  KK1  KK2  KK3  P1  P2 | Dapat dengan tepat menunjukan sikap yang religius dan mandiri dalam memilih dan melakukan investasi keuangan terutama di pasar modal, serta rasa Nasionalisme yang berdasar pada nilai-nilai Pancasila dalam memperkuat perekonomian bangsa.  Dapat 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.  Dapat menunjukan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.  Dapat pengkaji 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.  Dapat menyelesaikan masalah rutin fungsi manajemen (perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pengendalian) dan fungsi organisasi (pemasaran, sumber daya manusia, operasi dan keuangan) dengan kaidah yang berlaku.  Dapat menerapkan rencana stratejik ke dalam rencana operasional di dalam organisasi.  Dapat menggunakan konsep teoritis bidang manajemen berdasarkan metode ilmiah dalam pengambilan keputusan.  Dapat memecahkan permasalahan bisnis dengan menggunakan aplikasi  Dapat memahami komputer aplikasi bisnis di perusahaaan | | | | | | | | |
| CPL ⇒ Sub-CPMK | | | | |  | | | | |
| Sub-CPMK-1 | mampu menjelaskan tentang pengertian komputer, aplikasi, dan bisnis serta hubungannya di perusahaan | | | | | | | | |
| Sub-CPMK-2 | mampu memahami langkah-langkah sistematis penggunaan aplikasi komputer ms.word di perusahaan | | | | | | | | |
| Sub-CPMK-3 | mampu memahami langkah-langkah sistematis penggunaan aplikasi komputer ms.exel di perusahaan | | | | | | | | |
| Sub-CPMK-4 | mampu memahami langkah-langkah sistematis penggunaan aplikasi komputer ms.power point di perusahaan | | | | | | | | |
| Sub-CPMK-5 | mampu memahami langkah-langkah sistematis penggunaan aplikasi multimedia di komputer | | | | | | | | |
| Sub-CPMK-6 | mampu memahami langkah-langkah sistematis penggunaan aplikasi web di komputer | | | | | | | | |
| Sub-CPMK-7 | mampu menganalisa permasalahan dalam bisnis yang berhubungan dengan pekerjaan yang berkaitan dengan komputerisputasi | | | | | | | | |
| Sub-CPMK-8 | mampu mengenal penggunaan AI di perusahaan | | | | | | | | |
| Sub-CPMK-9 | mampu mengenal penggunaan VR di perusahaan | | | | | | | | |
| Sub-CPMK-10 | mampu mengenal penggunaan Internet di perusahaan | | | | | | | | |
| Sub-CPMK-11 | mampu mengenal penggunaan APP di perusahaan | | | | | | | | |
| Sub-CPMK-12 | mampu mengenal penggunaan Star-Up | | | | | | | | |
| Sub-CPMK-13 | Mampu menjelaskan dan mengenal perusahaan Unicorn | | | | | | | | |
| Sub-CPMK-14 | Mampu menjelaskan dan mengenal perusahaan Decacorn | | | | | | | | |
| **Deskripsi Singkat MK** | Mata kuliah komputer bisnis merupakan bagian penting dari literasi digital terutamanya literasi tecknoprenuer dan lebih khususnya komputer bisnis. Mata kuliah ini menguraikan jenis-jenis aplikasi komputer, seputar penggunaan web di Indonesia, penggunaan AI, Penggunaan VR, Penggunaan Internet, Penggunaan App, pengenalan perusahaan, perusahaan unicorn dan perusahaan dekacorn | | | | | | | | | |
| **Bahan Kajian / Materi Pembelajaran** | 1. Definisi dan Jenis-jenis aplikasi komputer untuk bisnis 2. Penggunaan Ms.Office word dalam bisnis 3. Penggunaan Ms.Office exel dalam bisnis 4. Penggunaan Ms.Office power point dalam bisnis 5. Penggunaan aplikasi komputer multimedia dalam bisnis 6. Penggunaan aplikasi web komputer dalam bisnis 7. Solusi bisnis dalam era Industri.4.0 melalui peran komputer 8. Bedah kasus penggunaan AI di perusahaan 9. Bedah kasus penggunaan VR di perusahaan 10. Bedah kasus penggunaan Internet di perusahaan 11. Bedah kasus penggunaan App di perusahaan 12. Bedah kasus perusahaan Star-up 13. Bedah kasus perusahaan Uniqorn 14. Bedah kasus perusahaan Decaqorn | | | | | | | | | |
| **Pustaka** | **Utama :** | |  | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | |
| **Pendukung :** | |  | | | | | | | |
| - | | | | | | | | | |
| **Dosen Pengampu** | Dr. Maulana Agung, S.Sos., M.A.B dan Diang Adistya, S.Kom.,M.Si | | | | | | | | | |
| **Matakuliah syarat** | - | | | | | | | | | |

| No. | Capaian Pembelajaran | Bahan Ajar/Kajian | Metode dan Media | Mekanisme Pelaksanaan | Indikator Penilaian/  Asesmen | Pengajar | Teknik Penilaian | Waktu |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **(1)** | **(2)** | **(3)** | **(4)** | **(5)** | **(6)** | **(7)** | **(8)** |  |
| 1 | Mahasiswa mampu menjelaskan tentang pengertian komputer, aplikasi, dan bisnis serta hubungannya di perusahaan | * Pengertian Komputer * Sejarah Komputer * Generasi Komputer * Fungsi dan arus data computer * Komputer era industri4.0 | Cooperative Learning  Ekpositori  Media  Vclass  WAG  Siakadu | Menggunakan live zoom.  -Video  -Materi | Mahasiswa dapat dengan tepat menjelaskan   * Pengertian Komputer * Sejarah Komputer * Generasi Komputer * Fungsi dan arus data komputer * Komputer era industri4.0 | Dosen Ilmu Administrasi Bisnis | 5% | 3X50 menit |
| 2 | Mahasiswa mampu memahami langkah-langkah sistematis penggunaan aplikasi komputer ms.word di perusahaan | * Berbagai fungsi aplikasi computer ms.word dalam perusahaan * Isu-isu sosial di masyarakat | Cooperative Learning  Ekpositori  Problem Based learning  Media  Vclass  WAG  Siakadu | Menggunakan live zoom  -Video  -Materi | Mahasiswa dapat dengan tepat menggunakan dan menjelaskan   * Berbagai fungsi aplikasi computer ms.word dalam perusahaan * Isu-isu sosial di masyarakat | Dosen Ilmu Administrasi Bisnis | 5% | 3X50 menit |
| 3 | Mahasiswa mampu memahami langkah-langkah sistematis penggunaan aplikasi komputer ms.exel di perusahaan | * Pengertian ms.exel * Contoh-contoh penggunaan ms.exel | * Cooperative Learning * Ekpositori * Problem Based learning | Menggunakan live zoom  -Video  -Materi | Mahasiswa dapat dengan tepat menggunakan dan menjelaskan   * Pengertian ms.exel * Contoh-contoh penggunaan ms.exel | Dosen Ilmu Administrasi Bisnis | 5% | 3X50 menit |
| 4 | Mahasiswa mampu memahami langkah-langkah sistematis penggunaan aplikasi komputer ms.power point di perusahaan | * Pengertian ms.power point * Mendesign persentasi bisnis | * Cooperative Learning * Ekpositori * Problem Based learning | Menggunakan live zoom  -Video  -Materi | Mahasiswa dapat dengan tepat menggunakan dan menjelaskan   * Pengertian ms.power point * Mendesign persentasi bisnis | Dosen Ilmu Administrasi Bisnis | 5% | 3X50 menit |
| 5 | Mahasiswa mampu memahami langkah-langkah sistematis penggunaan aplikasi multimedia di komputer | * Jenis multimedia * Fungsi multimedia | * Cooperative Learning * Ekpositori * Problem Based learning | Menggunakan live zoom  -Video  -Materi | Mahasiswa dapat dengan tepat menggunakan dan menjelaskan   * Jenis multimedia * Fungsi multimedia | Dosen Ilmu Administrasi Bisnis | 10% | 3X50 menit |
| 6 | Mahasiswa mampu memahami langkah-langkah sistematis penggunaan aplikasi web di komputer | * Jenis Broser * Fungsi Broser * Membuat web | * Cooperative Learning * Ekpositori * Problem Based learning | Menggunakan live zoom  -Video  -Materi | Mahasiswa dapat dengan tepat menggunakan dan menjelaskan   * Jenis Broser * Fungsi Broser * Membuat web | Dosen Ilmu Administrasi Bisnis | 10% | 3X50 menit |
| 7 | Mahasiswa mampu menganalisa permasalahan dalam bisnis yang berhubungan dengan pekerjaan yang berkaitan dengan komputerisputasi | * Etika dalam menggunakan IT * Analisa bisnis era4.0 | * Cooperative Learning * Ekpositori * Problem Based learning | Menggunakan live zoom  -Video  -Materi | Mahasiswa dapat dengan tepat menggunakan dan menjelaskan   * Etika dalam menggunakan IT * Analisa bisnis era4.0 | Dosen Ilmu Administrasi Bisnis | 10% | 3X50 menit |
| 8 | **UJIAN TENGAH SEMESTER** | | | | | | |  |
| 9 | Mahasiswa mampu mengenal penggunaan AI di perusahaan | * Sejarah AI * Cara Kerja AI * Penggunaan AI di dalam bisnis | * Cooperative Learning * Ekpositori * Problem Based learning | Menggunakan live zoom  -Video  -Materi  -Persentasi/  diskusi | Mahasiswa dapat dengan tepat menjelaskan   * Sejarah AI * Cara Kerja AI, * Penggunaan AI di dalam bisnis | Dosen Ilmu Administrasi Bisnis | 5% | 3X50 menit |
| 10 | Mahasiswa mampu mengenal penggunaan VR di perusahaan | * Konsep VR * Keuntungan memakai VR * Contoh penggunaan VR | * Cooperative Learning * Ekpositori * Problem Based learning | Menggunakan live zoom  -Video  -Materi  -Persentasi/  diskusi | Mahasiswa dapat dengan tepat menjelaskan   * Konsep VR * Keuntungan memakai VR * Contoh penggunaan VR | Dosen Ilmu Administrasi Bisnis | 5% | 3X50 menit |
| 11 | Mahasiswa mampu mengenal penggunaan Internet di perusahaan | * Konsep dasar internet * Domain * Keuntungan penggunaan Internet * Perilaku penggunaan internet | * Cooperative Learning * Ekpositori * Problem Based learning | Menggunakan live zoom  -Video  -Materi  -Persentasi/  diskusi | Mahasiswa dapat dengan tepat menjelaskan   * Konsep dasar internet * Domain * Keuntungan penggunaan Internet * Perilaku penggunaan internet | Dosen Ilmu Administrasi Bisnis | 5% | 3X50 menit |
| 12 | Mahasiswa mampu mengenal penggunaan APP di perusahaan | * Konsep dasar App * Perkembangan App * Penggunaan App | * Cooperative Learning * Ekpositori * Problem Based learning | Menggunakan live zoom  -Video  -Materi  -Persentasi/  diskusi | Mahasiswa dapat dengan tepat menjelaskan   * Konsep dasar App * Perkembangan App   Penggunaan App | Dosen Ilmu Administrasi Bisnis | 5% | 3X50 menit |
| 13 | Mahasiswa mampu mengenal penggunaan Star-Up | * Perkembangan star-up * Potensi star-up * Segmen star-up | * Cooperative Learning * Ekpositori * Problem Based learning | Menggunakan live zoom  -Video  -Materi  -Persentasi/  diskusi | Mahasiswa dapat dengan tepat menjelaskan   * Perkembangan star-up * Potensi star-up * Segmen star-up | Dosen Ilmu Administrasi Bisnis | 10% | 3X50 menit |
| 14 | Mahasiswa Mampu menjelaskan dan mengenal perusahaan Unicorn | * Perkembangan Unicorn * Perusahaan unicorn * Potensi unicorn | * Cooperative Learning * Ekpositori * Problem Based learning | Menggunakan live zoom  -Video  -Materi  -Persentasi/  diskusi | Mahasiswa dapat dengan tepat menjelaskan   * Perkembangan Unicorn * Perusahaan unicorn * Potensi unicorn | Dosen Ilmu Administrasi Bisnis | 10% | 3X50 menit |
| 15 | Mahasiswa Mampu menjelaskan dan mengenal perusahaan Decacorn | * Perusahaan Decacorn * Potensi Decacorn * Strategi decacorn | * Cooperative Learning * Ekpositori * Problem Based learning | Menggunakan live zoom  -Video  -Materi  -Persentasi/  diskusi | Mahasiswa dapat dengan tepat menjelaskan   * Perusahaan Decacorn * Potensi Decacorn * Strategi decacorn | Dosen Ilmu Administrasi Bisnis | 10% | 3X50 menit |
| 16 | **UJIAN AKHIR SEMESTER** | | | | | | |  |