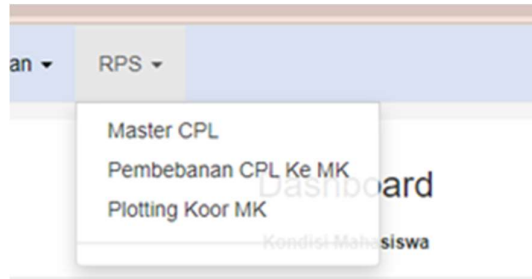


Panduan RPS

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

PANDUAN UNTUK KAPRODI

1. Akses alamat mycampus.umsida.ac.id/baa lalu login
2. Kaprodi melakukan input master CPL, Pembebanan CPL ke matakuliah dan Plotting Koordinator MK



3. Untuk input Master CPL, ketik Kode CPL dan CPL Prodi lalu klik Simpan

The screenshot shows the 'Master CPL' form. It has two input fields: 'Kode' with the value 'A1' and 'Nama CPL' with the text 'Memiliki pengetahuan yang memadai terkait cara kerja sistem komputer dan mampu menerapkan/menggunakan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu organisasi'. A 'Simpan' button is visible. Below the form is a table of existing CPL entries.

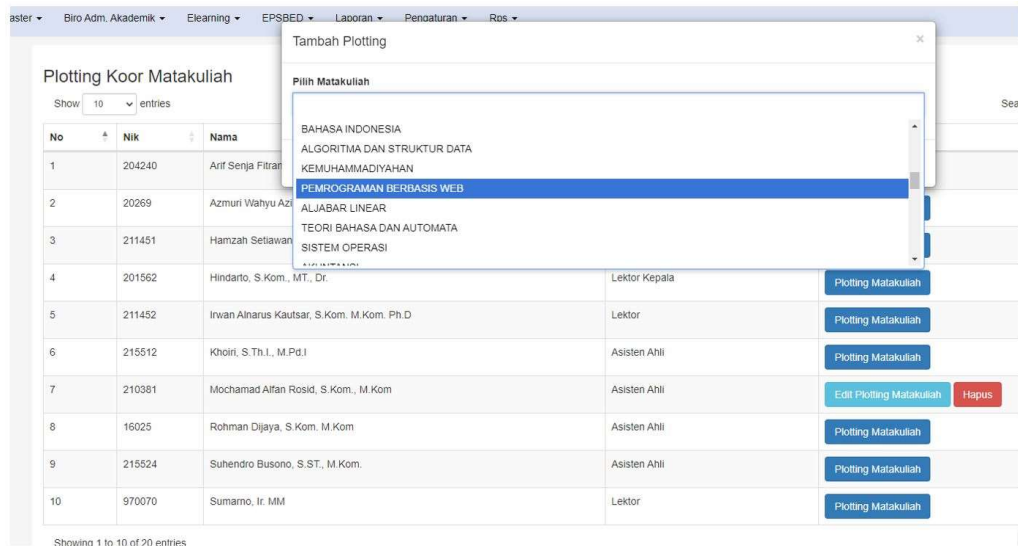
No	Kode	Nama	Aksi
1	A2	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejujuran, dan kewirausahaan	Edit Hapus
2	B2	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait cara kerja sistem komputer dan mampu menerapkan/menggunakan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu organisasi.	Edit Hapus
3	C3	Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin.	Edit Hapus

4. Untuk Pembebanan CPL Prodi ke matakuliah, pilih matakuliah dan CPL yang dibebankan, lalu klik Simpan

The screenshot shows the 'Pembebanan CPL Prodi Ke Matakuliah' form. It has two input fields: 'Matakuliah yang dibebankan' with the value 'x SISTEM INFORMASI' and 'Cpl Prodi' with the text 'x A2 : Menginternalisasi semangat kemandirian, kejujuran, dan kewirausahaan' and 'x C3 : Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin'. A 'Simpan' button is visible. Below the form is a table of assigned CPL Prodi to courses.

No	CPL Beban Matkul	CPL Prodi	Aksi
1	INF19213 - BASIS DATA	A2 : Menginternalisasi semangat kemandirian, kejujuran, dan kewirausahaan B2 : Memiliki pengetahuan yang memadai terkait cara kerja sistem komputer dan mampu menerapkan/menggunakan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu organisasi. C3 : Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin.	Edit Hapus
2	INF19634 - GRAFIKA KOMPUTER	A2 : Menginternalisasi semangat kemandirian, kejujuran, dan kewirausahaan C3 : Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin.	Edit Hapus
3	INF19214 - BAHASA INGGRIS TEKNIK	B2 : Memiliki pengetahuan yang memadai terkait cara kerja sistem komputer dan mampu menerapkan/menggunakan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu organisasi. C3 : Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin.	Edit Hapus

5. Untuk plotting Koordinator MK, silahkan klik plotting matakuliah pada nama dosen lalu klik matakuliah yang ditugaskan

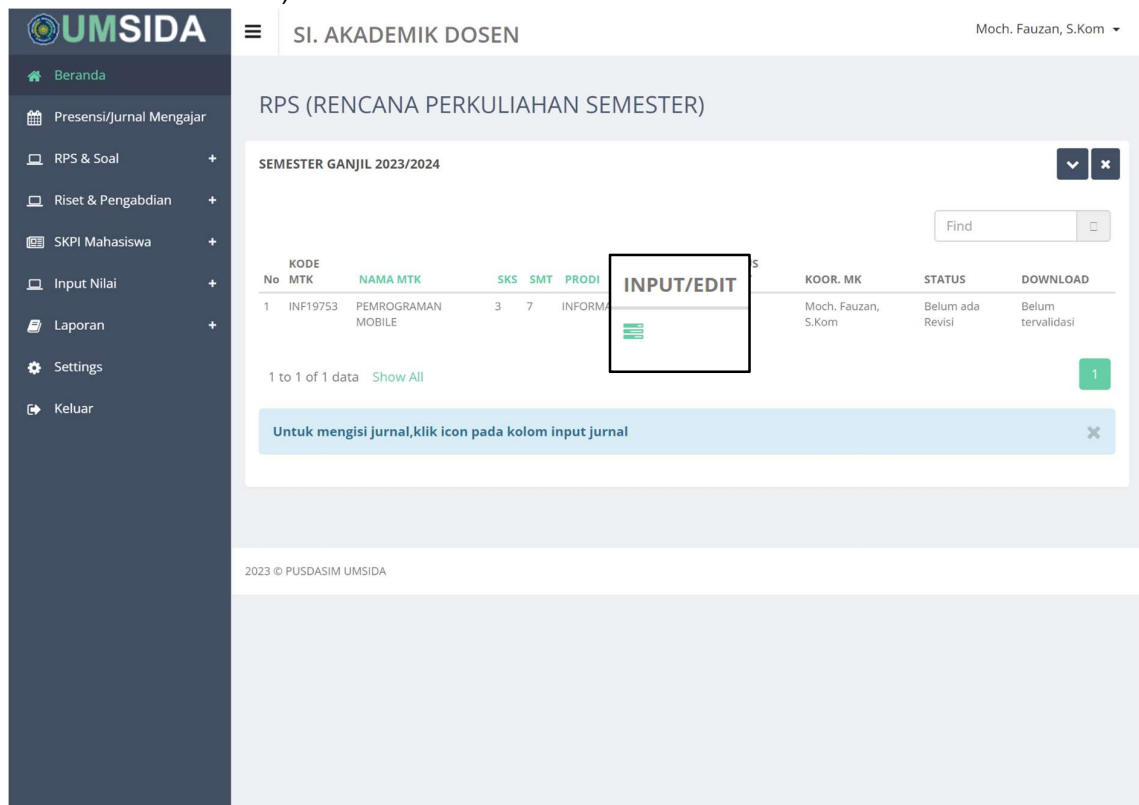


PANDUAN UNTUK KOORDINATOR & DOSEN NON KOORDINATOR

Untuk non koordinator ketika klik menu input/edit jika koordinator sudah mengisi RPS maka data otomatis akan tercopy.

Halaman RPS (Rencana Perkuliahan Semester)

1. Untuk melakukan pengisian RPS klik menu **input/edit** pada halaman RPS (Rencana Perkuliahan Semester)



2. Melakukan pengisian RPS di form input RPS yang meliputi

- Rumpun MK (RMK)
- Mata Kuliah Prasyarat
- CPMK (untuk tambah CPMK klik tombol Tambah) (CPL Sudah harus diisi Kaprodi)
- Sub-CMPK (untuk tambah Sub-CPMK klik tombol Tambah)
- Deskripsi Singkat MK
- Materi Pembelajaran
- Pustaka Utama (untuk input pustaka utama lebih dari 1 pustaka bisa klik ikon +)
- Pustaka Pendukung (untuk input pustaka utama lebih dari 1 pustaka bisa klik ikon +)



UMSIDA SI. AKADEMIK DOSEN Moch. Fauzan, S.Kom

INPUT RPS













FORM RENCANA PERKULIAHAN SEMESTER
HILANGKAN SPESIAL KARAKTER () PANJANG KALAU COPY PASTE DARI WORD

Program Studi: INFORMATIKA
 Jurusan: S1
 Mata Kuliah: INF19753 PEMROGRAMAN MOBILE
 Rumpun MK (RMK): Pilih Rumpun MK
 Koordinator RMK: Moch. Fauzan, S.Kom
 SKS: 3
 Semester: 7
 Mata Kuliah Prasyarat:
 Dosen Pengampu: Moch. Fauzan, S.Kom
 Capaian Pembelajaran (CP):
 Kode: CPL Prodi
 A2 Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan
 B1 Memiliki pengetahuan yang memadai terkait cara kerja sistem komputer dan mampu menerapkan/menggunakan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu organisasi.
 C3 Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin.

CPMK
 Tulis CPMK (sesuai dengan numusan kesepakatan di KPT Prodi)
 Tambah

No CPMK	Kode	Nama CPMK	Kode CPL	Action
1	CPMK 2	Mahasiswa mampu menjelaskan bagaimana sistem komputer bekerja, serta bagaimana algoritma dan metode dapat diterapkan untuk memecahkan masalah pada organisasi	B1	 

Sub-CPMK
 Tulis Sub-CPMK (sesuai dengan numusan kesepakatan di KPT Prodi)
 Tambah


No	Kode Sub-CPMK	Nama Sub-CPMK	Kode CPMK	Action
1	Sub-CPMK 1	Mampu mendefinisikan pemodelan game	(CPMK 1, CPMK 2)	 
2	Sub-CPMK 2	Mampu menjelaskan komponen dalam pemodelan game	(CPMK 1, CPMK 2)	 
3	Sub-CPMK 3	Mampu mengkategorikan Genre game yang akan dibuat	(CPMK 1, CPMK 2)	 
4	Sub-CPMK 4	Mampu merancang Scenario game yang akan dibuat	(CPMK 1, CPMK 2)	 
5	Sub-CPMK 5	Mampu mendesain Character game yang akan dibuat	(CPMK 1, CPMK 2)	 
6	Sub-CPMK 6	Mampu mendemonstrasikan Storyboard dan Storyline game yang akan dibuat	(CPMK 1, CPMK 2)	 


Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK

No	CPL - CPMK	Sub-CPMK 1	Sub-CPMK 2	Sub-CPMK 3	Sub-CPMK 4	Sub-CPMK 5	Sub-CPMK 6
1	(B1) - CPMK 2	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Deskripsi Singkat MK:

Materi Pembelajaran:

Pustaka Utama: 

Pustaka Pendukung: 

PERTEMUAN 1 (KLIK UNTUK MENGGISI RPS)

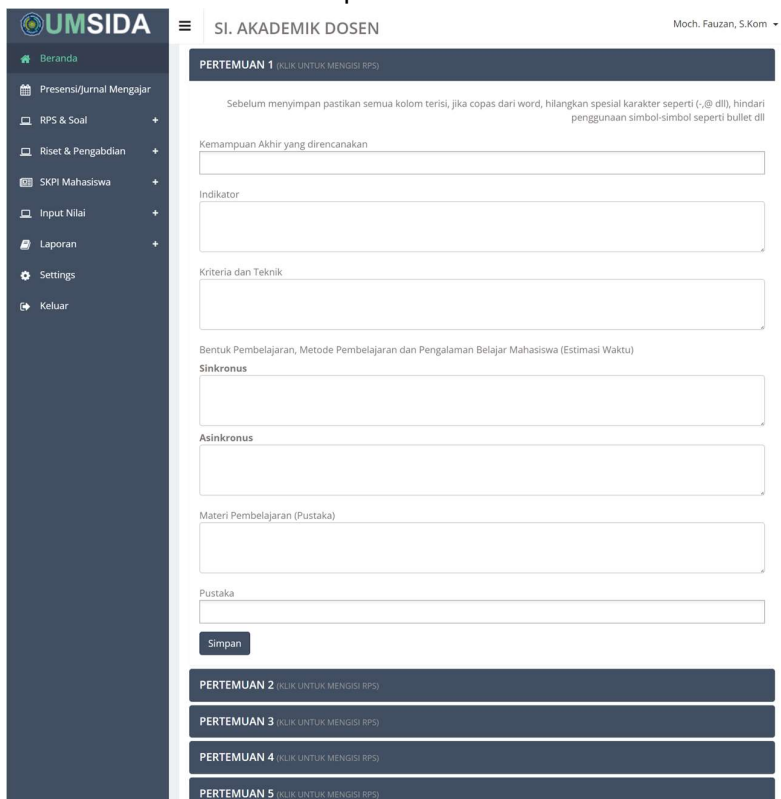
3. setelah melakukan input RPS klik tombol simpan yang terletak di bagian bawah form



4. Melakukan pengisian pertemuan dengan mengklik pertemuan 1 dan akan muncul form mengisi RPS, yang meliputi

- kemampuan akhir yang direncanakan
- indikator
- kriteria dan teknik
- sinkronus
- asinkronus
- materi pembelajaran (pustaka)
- pustaka

Setelah selesai lalu klik simpan



Klik simpan setiap mengisi rps masing2 pertemuan.