



POLITEKNIK NEGERI BANJARMASIN

Kode/No :

Tanggal :

Revisi : *0*

Halaman: *1 dari ...*

**FORMULIR
SYSTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL (SPMI)**

FORMULIR

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Digunakan untuk melengkapi:

Kode:

STANDAR PROSES PEMBELAJARAN

| Proses | Penanggung Jawab | | | Tanggal |
|-----------------|------------------|---------|--------------|---------|
| | Nama | Jabatan | Tanda Tangan | |
| 1. Perumusan | | | | |
| 2. Pemeriksaan | | | | |
| 3. Persetujuan | | | | |
| 4. Penetapan | | | | |
| 5. Pengendalian | | | | |



POLITEKNIK NEGERI BANJARMASIN
JURUSAN TEKNIK MESIN
PROGRAM STUDI TEKNIK MESIN

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
(RPS)

| | |
|--------------------------------|--|
| MATA KULIAH | APLIKASI KOMPUTER |
| KODE | B0120104 |
| SEMESTER | I |
| SKS | 2 |
| DOSEN PENGAMPU | |
| DESKRIPSI MATA KULIAH | Memberikan pembelajaran praktek kepada mahasiswa tentang menggambar menurut standar internasional (ISO) menggunakan software AutoCAD. Praktek menggunakan word, exel, powerpoint dan latihan presentasi. |
| CAPAIAN PEMBELAJARAN MK | Mahasiswa mampu membuat gambar menurut standar ISO menggunakan software AutoCAD untuk menggambar 2D dan 3D. Mampu mengoperasikan word, exel, powerpoint dan latihan presentasi. |

| | |
|--|--|
| CAPAIAN PEMBELAJARAN KHUSUS (PERTEMUAN) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu membuat gambar 2D, praktek menggambar : guide plate, slot support, dovetail slide, stop block, holder, slide, vise base, wedge, bracket, guide finger, angle guide, rod head, eccentric. 2. Mampu melengkapi garis gambar yang hilang dari gambar 2D, praktek menggambar: locater, wedge block, adjuster, L.H. Finger, angel slide. 3. Mahasiswa mampu membuat dan mengedit gambar 3D, praktek menggambar: bracket, bench block, rod bracket, bearing housing, index arm, pulley bertingkat. 4. Mampu menggunakan word, exel dan powerpoint. |
| METODE PENILAIAN DAN PEMBOBOTAN | <ol style="list-style-type: none"> 1. UTS dan UAS (penguasaan pengetahuan) Total nilai (20 %) 2. Praktek lapangan dan pelaporan singkat (penguasaan ketrampilan) & Observasi (30 %) 3. Aktivitas dan kedisiplinan (sikap) penilaian diri dan teman sejawat (10 %) 4. Penyelesaian Tugas praktek computer application (20 %) 5. Presentasi (pengetahuan, ketrampilan dan sikap) observasi dan ceklist (20 %) |
| DAFTAR REFERENSI | <ol style="list-style-type: none"> 1. Takeshi Sato, G dan Sugiarto,N. (2000). Menggambar Teknik Mesin menurut Standar ISO. Jakarta. Pradnya Paramita. 2. Caterpillar. (2003). Engineering Drawings (APLTCL017). Australia. Caterpillar of Australia Pty Ltd Melbourne 3. video tutorial autoCAD 4. Abdul Razzaq, Penuntun praktis Microsoft office, Surabaya, Indah. |

JADWAL PEMBELAJARAN

Matakuliah : COMPUTER APLICATION

| MINGGU KE | WAKTU (MENIT) | CAPAIAN PEMBELAJARAN (TUJUAN) | BAHAN KAJIAN (POKOK BAHASAN) | SUB POKOK BAHASAN | METODE PEMBELAJARAN | PENGALAMAN BELAJAR | INDIKATOR / KRITERIA PENILAIAN | BOBOT PENILAIAN |
|-----------|---------------|---|--|--|-------------------------------|---|--|-----------------|
| 1 | 4 x 45 | Mampu membuat gambar 2D | membuat gambar 2D | <ul style="list-style-type: none"> • guide plate, • slot support | Ceramah, tanya jawab, praktek | tugas praktek menggambar 2D | Ketepatan dalam Observasi lapangan | 5% |
| 2 | 4 x 45 | Mampu membuat gambar 2D | membuat gambar 2D | <ul style="list-style-type: none"> • dovetail slide, • stop block, • holder, slide, | Ceramah, tanya jawab, praktek | tugas praktek menggambar 2D | Ketepatan dalam Observasi lapangan | 5% |
| 3 | 4 x 45 | Mampu membuat gambar 2D | membuat gambar 2D | <ul style="list-style-type: none"> • vise base, • wedge • bracket, | Ceramah, tanya jawab, praktek | tugas praktek menggambar 2D | Ketepatan dalam mengidentifikasi dan praktek | 5% |
| 4 | 4 x 45 | Mampu mengedit gambar 2D | mengedit gambar 2D | <ul style="list-style-type: none"> • guide finger, • angle guide, | Ceramah, tanya jawab, praktek | tugas praktek mengedit gambar 2D | Ketepatan dalam mengidentifikasi dan praktek | 5% |
| 5 | 4 x 45 | Mampu mengedit gambar 2D | mengedit gambar 2D | <ul style="list-style-type: none"> • rod head, • eccentric. | Ceramah, tanya jawab, praktek | tugas praktek mengedit gambar 2D | Ketepatan dalam mengidentifikasi dan praktek | 5% |
| 6 | 4 x 45 | Mampu melengkapi garis gambar yang hilang dari gambar 2D, | melengkapi garis yang hilang dari gambar 2D, | <ul style="list-style-type: none"> • object: locater, • wedge block, | Ceramah, tanya jawab, praktek | tugas praktek melengkapi garis gambar yang hilang | Ketepatan dalam mengidentifikasi dan praktek | 5% |
| 7 | 4 x 45 | Mampu melengkapi garis gambar yang hilang dari gambar 2D, | melengkapi garis yang hilang dari gambar 2D, | <ul style="list-style-type: none"> • adjuster, • L.H. Finger, | Ceramah, tanya jawab, praktek | tugas praktek melengkapi garis gambar yang hilang | Ketepatan dalam mengidentifikasi dan praktek | 5% |
| 8 | 4 x 45 | Mampu melengkapi garis gambar yang | melengkapi garis yang hilang dari | <ul style="list-style-type: none"> • Hinge block, • Vibration arm • Clutch lever | Ceramah, tanya jawab, praktek | tugas praktek melengkapi garis | Ketepatan dalam mengidentifikasi | 5% |

| | | hilang dari gambar 2D, | gambar 2D, | | | gambar yang hilang | dan praktek | | |
|----|--------|---------------------------------------|--|--|---|---|--|--|-----|
| 9 | 4 x 45 | UTS (Ujian tengah test) | | | | | Test praktek | Ketepatan dan ketelitian dalam mengejakan test | 10% |
| 10 | 4 x 45 | Mampu membuat gambar 3D, | membuat gambar 3D | <ul style="list-style-type: none"> • bracket, • bench block | Ceramah, tanya jawab, praktek | tugas praktek membuat gambar 3D | Ketepatan dalam mengidentifikasi dan praktek | 5% | |
| 11 | 4 x 45 | Mampu membuat gambar 3D, | membuat gambar 3D | <ul style="list-style-type: none"> • bracket, • bench block | Ceramah, tanya jawab, praktek | tugas praktek membuat gambar 3D | Ketepatan dalam mengidentifikasi dan praktek | 5% | |
| 12 | 4 x 45 | Mampu membuat dan mengedit gambar 3D | membuat dan mengedit gambar 3D | <ul style="list-style-type: none"> • rod bracket, • bearing housing, | Ceramah, tanya jawab, praktek | tugas praktek membuat dan mengedit gambar 3D | Ketepatan dalam mengidentifikasi dan praktek | 5% | |
| 13 | 4 x 45 | Mampu membuat dan mengedit gambar 3D | membuat dan mengedit gambar 3D | <ul style="list-style-type: none"> • index arm, • pulley bertingkat. | Ceramah, tanya jawab, praktek | tugas praktek membuat dan mengedit gambar 3D | Ketepatan dalam mengidentifikasi dan praktek | 5% | |
| 14 | 4 x 45 | Mampu membuat rumus menggunakan word | membuat rumus menggunakan word | membuat rumus – rumus atau persamaan menggunakan word | Ceramah, tanya jawab, praktek | tugas praktek membuat rumus menggunakan word | Ketepatan dalam mengidentifikasi dan praktek | 5% | |
| 15 | 4 x 45 | Mampu mengolah rumus menggunakan exel | membuat rumus menggunakan exel, mengolah data. | mengolah persamaan menggunakan exel. mengolah data exel. | Ceramah, tanya jawab, praktek | tugas praktek mengolah persamaan menggunakan exel | Ketepatan dalam mengidentifikasi dan praktek | 5% | |
| 16 | 4 x 45 | Mampu membuat materi presentasi | Membuat materi presentasi dengan powerpoint | Membuat dan Menggunakan powerpoint | Ceramah, tanya jawab, praktek, presentasi | tugas praktek Membuat dan Menggunakan powerpoint | Ketepatan dalam mengidentifikasi dan praktek | 10% | |
| 17 | 4 x 45 | UAS (Final test) | | | | | Test Tertulis | Ketepatan dalam mengidentifikasi dan praktek | 10% |

TUGAS-TUGAS YANG HARUS DISELESAIKAN MAHASISWA:

1. Mandiri : Menyelesaikan tugas-tugas praktek Computer Application dari buku tugas peorangan.
2. Kelompok : Membuat materi presentasi tugas kelompok.

| | | |
|---|--|---|
|  <p>Mengetahui: Ketua Jurusan</p> <p>Muhammad Kasim, ST., MT NIP. 19710202 199802 1 002002</p> | <p>Ketua Program Studi</p>  <p>Jarot Wijayanto, M.Eng NIP. 19760712 201012 1 001</p> | <p>Banjarmasin, Penanggung Jawab MK,</p> <p>.....</p> |
|---|--|---|

CATATAN:

- (1) Proses pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi mahasiswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan kesempatan atas prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis mahasiswa, termasuk mahasiswa berkebutuhan khusus.
- (2) Proses pembelajaran secara umum dilaksanakan dengan urutan:
 - a. Kegiatan pendahuluan, merupakan pemberian informasi yang komprehensif tentang rencana pembelajaran beserta tahapan pelaksanaannya, serta informasi hasil asesmen dan umpan balik proses pembelajaran sebelumnya;
 - b. Kegiatan inti, merupakan kegiatan belajar dengan penggunaan metode pembelajaran yang menjamin tercapainya kemampuan tertentu yang telah dirancang sesuai dengan kurikulum;
 - c. Kegiatan penutup, merupakan kegiatan refleksi atas suasana dan capaian pembelajaran yang telah dihasilkan, serta informasi tahapan pembelajaran berikutnya.