

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
MATA KULIAH : KONTEN DIGITAL
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

A IDENTITAS

1	Prodi	Teknologi Informasi
2	Kode Mata kuliah	2032TI053
3	Nama Mata kuliah	KONTEN DIGITAL
4	Semester/SKS	7 / 3 sks
5	Jenis Mata Kuliah	MK KEAHLIAN DAN KETRAMPILAN (MKK)
6	Koordinator Mata Kuliah	Ima Dwitawati, M.B.A.
7	Dosen Pengampu	Ima Dwitawati, M.B.A.

B CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL-Prodi)

- 1 Sikap
 - a Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious (S1)
 - b Mampu menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaannya secara mandiri (S8)
- 2 Pengetahuan
 - a Menguasai substansi materi, struktur, dan pola pikir keilmuan Teknologi Informasi (P1)
 - b Menguasai bidang bidang yang berfokus pada keilmuan teknologi informasi serta mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terkini (P12)
- 3 Keterampilan Umum
 - a Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahlian Teknologi Informasi (KU18)
- 4 Keterampilan Khusus
 - a Mampu berinovasi dan berkreasi untuk menghasilkan rancangan bisnis/produk (prototype) berbasis teknologi yang berorientasi pasar dengan memanfaatkan IPTEKS.
 - b Mendesain aplikasi interaktif dan menerapkan siklus disain, analisis, dan evaluasi, yang berpusat kepada pengguna, (KK10)

C CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

- 1 Mampu memanfaatkan berbagai alat dan teknologi terkini dalam pengembangan konten digital.
- 2 Mampu merancang dan mengembangkan konten digital yang responsif dan user-friendly
- 3 Menguasai strategi pemasaran digital melalui berbagai platform digital.

D DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini berfokus pada pengembangan kemampuan teknis dan kreatif dalam menciptakan konten digital yang efektif menggunakan alat-alat teknologi informasi terbaru.

Mahasiswa akan mempelajari desain antarmuka, animasi, manajemen konten, hingga strategi pemasaran digital

E MATRIKS KEGIATAN PEMBELAJARAN

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
1	Mahasiswa mampu menjelaskan perkembangan Era konten digital	Kontrak Perkuliahan Pengantar Era Digital	X			1. Diskusi kelompok 2. Pembelajaran kolaboratif 3. Pembelajaran kooperatif 4. <i>Contextual Teaching and Learning</i>	3 x 50 Menit	PTM Mendapatkan penjelasan tentang kontrak kuliah Mendapatkan penjelasan tentang materi yang akan dipelajari dalam perkuliahan Era digital, Konten digital, Bisnis Dlgital, ruang lingkupnya, dan pengaruhnya terhadap kegiatan ekonomi. TKT Mahasiswa mendiskusikan berbagai contoh bisnis konvensional yang mulai beralih ke digital. TKM Mahasiswa mendiskusikan peluang dan tantangan konten digital	Kriteria dan Indikator penilaian: <ul style="list-style-type: none"> • Kehadiran di kelas Tatap Muka. • Sikap (komunikasi dan santun). • Keaktifan tanya-jawab di • Ketepatan menjelaskan konsep dasar bisnis digital. • Ketepatan menjelaskan peluang dan tantangan bisnis di era digital. • Ketepatan menjelaskan tentang “change” atau perubahan. Bobot Penilaian: 4%	<ul style="list-style-type: none"> • Ref. wajib 1 • Ref. wajib 2 • Ref. wajib 3
2	Mahasiswa mampu Merancang konten digital	Multimedia	X			Project-based Learning: Collaborative Learning Studi Kasus	3 x 50 menit	PTM Mahasiswa dapat memahami dan mampu merancang konten digital TKT Tugas 1: Menganalisis Konten digital di Media Sosial (X, Facebook, Tiktok, Instagram) TKM Tugas 2: Membuat gambaran tentang tentang inovasi/konten digital.	Kriteria dan Indikator penilaian: <ul style="list-style-type: none"> • Kehadiran di kelas Tatap Muka. • Sikap (komunikasi dan santun). • Keaktifan tanya-jawab • Ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas terstruktur 1. • Ketepatan menjawab tugas Bobot Penilaian: 5%	<ul style="list-style-type: none"> • Ref. wajib 1 • Ref. wajib 2 • Ref. wajib 3 • Ref. wajib 4

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
3	Mahasiswa mampu Merancang konten digital	Multimedia	X			Project-based Learning: Collaborative Learning Studi Kasus	3 x 50 menit	PTM Mahasiswa dapat memahami dan mampu merancang konten digital TKT Tugas 1: Menganalisis Konten digital di Media Sosial (X, Facebook, Tiktok, Instagram) TKM Tugas 2: Membuat gambaran tentang tentang inovasi/konten digital.	Kriteria dan Indikator penilaian: <ul style="list-style-type: none"> • Kehadiran di kelas Tatap Muka. • Sikap (komunikasi dan santun). • Keaktifan tanya-jawab di • Ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas terstruktur 1. • Ketepatan menjawab tugas Bobot Penilaian: 5%	<ul style="list-style-type: none"> • Ref. wajib 1 • Ref. wajib 2 • Ref. wajib 3 • Ref. wajib 4
4	Mahasiswa Mampu merancang UI/UX	Desain UI/UX	X			Project-based Learning: Collaborative Learning Studi Kasus	3 x 50 menit	PTM Mahasiswa dapat merancang UI/UX TKT Tugas 1: Pembuatan desain UI/UX atau konten interaktif. TKM Tugas 2: Mahasiswa diminta merancang dan mempresentasikan proyek konten digital.	Kriteria dan Indikator penilaian: <ul style="list-style-type: none"> • Kehadiran di kelas Tatap Muka. • Sikap (komunikasi dan santun). • Keaktifan tanya-jawab • Kemampuan Merancang UI/UX • Ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas terstruktur 1. • Ketepatan menjawab tugas Bobot Penilaian: 5%	<ul style="list-style-type: none"> • Ref. wajib 1 • Ref. wajib 2 • Ref. wajib 3 • Ref. wajib 4

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
5	Mahasiswa Mampu merancang UI/UX	Desain UI/UX	X			Project-based Learning: Collaborative Learning Studi Kasus	3 x 50 menit	PTM Mahasiswa dapat merancang UI/UX TKT Tugas 1: Pembuatan desain UI/UX atau konten interaktif. TKM Tugas 2: Mahasiswa diminta merancang dan mempresentasikan proyek konten digital.	Kriteria dan Indikator penilaian: <ul style="list-style-type: none"> • Kehadiran di kelas Tatap Muka. • Sikap (komunikasi dan santun). • Keaktifan tanya-jawab • Kemampuan Merancang UI/UX • Ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas terstruktur 2. • Ketepatan menjawab tugas Bobot Penilaian: 5%	<ul style="list-style-type: none"> • Ref. wajib 1 • Ref. wajib 2 • Ref. wajib 3 • Ref. wajib 4
6	Mahasiswa memahami story board dan mampu merancang storyboard	Story Board	X			Project-based Learning: Collaborative Learning Studi Kasus	3 x 50 menit	PTM Mahasiswa dapat memahami dan mampu merancang konten digital TKT Tugas 1: Menganalisis story board TKM Tugas 2: Merancang Story board	Kriteria dan Indikator penilaian: <ul style="list-style-type: none"> • Kehadiran di kelas Tatap Muka. • Sikap (komunikasi dan santun). • Keaktifan tanya-jawab di • Ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas terstruktur 1. • Ketepatan menjawab tugas Bobot Penilaian: 5%	<ul style="list-style-type: none"> • Ref. wajib 1 • Ref. wajib 2 • Ref. wajib 3 • Ref. wajib 4
7	Mahasiswa memahami story board dan mampu merancang storyboard	Story Board	X			Project-based Learning: Collaborative Learning Studi Kasus	3 x 50 menit	PTM Mahasiswa dapat memahami dan mampu merancang konten digital TKT Tugas 1: Menganalisis story board TKM Tugas 2: Merancang Story board	Kriteria dan Indikator penilaian: <ul style="list-style-type: none"> • Kehadiran di kelas Tatap Muka. • Sikap (komunikasi dan santun). • Keaktifan tanya-jawab di • Ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas terstruktur 1. • Ketepatan menjawab tugas Bobot Penilaian: 5%	<ul style="list-style-type: none"> • Ref. wajib 1 • Ref. wajib 2 • Ref. wajib 3 • Ref. wajib 4

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
8	Mahasiswa mampu menyelesaikan Ujian Akhir Tengah (UTS)	Evaluasi tengah semester Pertemuan 1 s/d 7	X			<ul style="list-style-type: none"> Studi kasus Contextual Teaching and Learning 	3 x 50 menit	PTM <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa menjawab soal-soal yang diujikan secara Mahasiswa mengumpulkan tugas studi kasus. TKT Mahasiswa menyelesaikan soal UTS yang diujikan dengan berpedoman pada bahan ajar. TKM Menyelesaikan soal ujian tambahan yang diberikan dosen.	Kriteria dan Indikator penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Kehadiran tepat waktu di kelas Tatap Muka. Sikap (komunikasi dan santun). Ketepatan dan kelengkapan menjawab Ketepatan waktu dan kelengkapan pengumpulan Bobot Penilaian: 15%	Materi Pertemuan 1 s/d 7
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										

F REFERENSI

- 1 Wajib
- 2 Pendukung

Mengetahui:
Ketua Prodi Teknologi Informasi

Banda Aceh, 11 Agustus 2023
Koordinator/Dosen Mata Kuliah

Ima Dwitawati, M.B.A.
NIDN : 0113108204

NIDN :

TUGAS KEGIATAN TERSTRUKTUR (TKT)

Nama Mata Kuliah KONTEN DIGITAL
Kode mata Kuliah 2032TI053
Semester/SKS 7/3 sks

1 Tujuan Tugas

2 Uraian Tugas

- a Obyek garapan
- b Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan
- c Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan
- d Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan

3 Kriteria Penilaian

- a Ketepatan penyerahan tugas
- b Kesempurnaan substansi/isi tugas
- c Desain tugas

Mengetahui:
Ketua Prodi Teknologi Informasi

Banda Aceh, 11 Agustus 2023
Koordinator/Dosen Mata Kuliah

Ima Dwitawati, M.B.A.
NIDN : 0113108204

NIDN :

TUGAS KEGIATAN MANDIRI (TKM)

Nama Mata Kuliah KONTEN DIGITAL
Kode mata Kuliah 2032TI053
Semester/SKS 7/3 sks

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

- 1 Mampu memanfaatkan berbagai alat dan teknologi terkini dalam pengembangan konten digital.
- 2 Mampu merancang dan mengembangkan konten digital yang responsif dan user-friendly
- 3 Menguasai strategi pemasaran digital melalui berbagai platform digital.

Jenis Tugas :

Mengetahui:
Ketua Prodi Teknologi Informasi

Ima Dwitawati, M.B.A.
NIDN : 0113108204

Banda Aceh, 11 Agustus 2023
Koordinator/Dosen Mata Kuliah

NIDN :

PENILAIAN SIKAP, PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN

A. PENILAIAN SIKAP (RUBRIK)

Prediket	Skor Angka	Deskripsi Perilaku
----------	------------	--------------------

Keterangan :

Prediket :

Diisi dengan deskripsi tingkatan nilai, dengan jumlah tingkat yang kerinciannya sesuai dengan yang dikehendaki (sangat baik, baik, cukup, kurang, gagal).

Skor Angka :

Diisi dengan rentang angka yang sesuai dengan tingkat nilai pada kolom jenjang.

B. KRITERIA PENILAIAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN

Nilai Huruf (NH)	Nilai Bobot (NB)	Nilai Angka (NA)	Predikat
A	4.00	90-100	Sangat Baik Sekali
A-	3.67	85-89	Sangat Baik
B+	3.33	78-84	Baik
B	3.00	72-77	Agak Baik
B-	2.67	68-71	Cukup
C+	2.33	65-67	Agak Kurang Baik
C	2.00	60-64	Kurang Baik
D	1.00	50-59	Sangat Kurang Baik
E	0	0-49	Gagal

Mengetahui:
Ketua Prodi Teknologi Informasi

Banda Aceh, 11 Agustus 2023
Koordinator/Dosen Mata Kuliah

Ima Dwitawati, M.B.A.
NIDN : 0113108204

NIDN :