

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI MANAJEMEN

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS (ITB) SEMARANG



STRATA

S1

Mata Kuliah	TEORI PENGAMBILAN KEPUTUSAN	Kode Mata Kuliah	KBM 617	Bobot	3 SKS	Semester	6	1 dari 2
-------------	-----------------------------	------------------	---------	-------	-------	----------	---	----------

Tanggal	Minggu	Pertemuan	Bahan Kajian	Pokok Bahasan	Referensi	Metoda Pembelajaran
	I	I	RPS Pengantar Menuju Teori, konteks dan metode pengambilan keputusan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian PK sebagai ilmu dan seni</li> <li>Tipe pengambilan keputusan</li> <li>Perbandingan tipe keputusan</li> </ul>	1,3	Pembelajaran dan partisipasi
	II	II	Situasi pengambilan keputusan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengetahuan dan kreatifitas</li> <li>Persoalan persepsional dan persoalan riil</li> <li>Persoalan terstruktur dan persoalan tidak terstruktur</li> </ul>	1	Pembelajaran dan partisipasi
	III	III	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>Situasi keputusan</li> <li>Pentingnya tujuan yang jelas</li> <li>Proses pengabilan keputusan</li> </ul>	1,3	Pembelajaran dan partisipasi
	IV	IV	Masalah dan keputusan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gejala dan masalah</li> <li>Diagram tulang ikan</li> <li>Why diagram</li> <li>Masalah dan keputusan</li> </ul>	1	Pembelajaran dan partisipasi
	V	V	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>Model – model pengambilan keputusan</li> <li>Taksonomi pengambilan keputusan</li> </ul>	1,3	Pembelajaran dan partisipasi
	VI	VI	Pengambilan keputusan lawan alam	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keputusan dalam situasi pasti</li> <li>Keputusan dalam situasi tidak pasti</li> </ul>	1	Pembelajaran dan partisipasi
	VII	VII	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keputusan di bawah</li> </ul>	1,2	Pembelajaran dan

				situasi resiko		partisipasi
	VIII	VIII	<b>Ujian Tengah Semester</b>			
	IX	IX	Pengambilan keputusan dengan lawan berhadapan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prinsip – prinsip keputusan menghdapi lawan</li> <li>• Teori permainan</li> <li>• Zero sum game</li> </ul>	1,2	Pembelajaran dan partisipasi
	X	X	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Non zero sum game</li> <li>• Dilema si penakut</li> <li>• Dilema orang bercinta</li> <li>• Dilema tahanan</li> </ul>	1,2	Pembelajaran dan partisipasi
	XI	XI	Pengambilan keputusan dengan tujuan jamak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Super goal</li> <li>• Perbandingan atribut meliputi : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rangkaing atribut</li> <li>• Pembobotan atribut</li> </ul> </li> </ul>	1	Pembelajaran dan partisipasi
	XII	XII	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemilihan alternatif,</li> <li>• Metode pembobotan sederhana</li> <li>• pembobotan sederhana dalam praktek.</li> </ul>	1	Pembelajaran dan partisipasi
	XIII	XIII	Pengambilan keputusan dalam kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode delphy</li> <li>• Kualitas pengambilan keputusan kelompok</li> </ul>	1	Pembelajaran dan partisipasi
	XIV	XIV	Pengambilan keputusan transcendent	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keputusan optimal</li> <li>• Idealisme transcendent</li> </ul>	1	Pembelajaran dan partisipasi
	XV	XV	Implementasi keputusan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keputusan membutuhkan implementasi</li> <li>• Dukungan pemegang kewenangan</li> <li>• Sumber daya</li> <li>• Identifikasi kesempatan dan resiko</li> </ul>	1	Pembelajaran dan partisipasi
	XVI	XVI	<b>Ujian Akhir Semester</b>			

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

PROGRAM STUDI MANAJEMEN

SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI AKA



STRATA

S1

Mata Kuliah	METODOLOGI PENELITIAN	Kode Mata Kuliah		Bobot	2 SKS	Semester	1	3 dari 7
-------------	-----------------------	------------------	--	-------	-------	----------	---	----------

Tanggal	Minggu	Pertemuan	Kegiatan Mahasiswa	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Assessment		
					Indikator	Bentuk	Bobot
	I	I	Memperhatikan dan bertanya hal-hal yang belum jelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu memahami capaian pembelajaran mata kuliah</li> <li>Mahasiswa mampu memahami konsep-konsep dalam pengambilan keputusan</li> </ul>	Ketepatan dalam memahami konsep-konsep pengambilan keputusan	Tugas	2
	II	II	Mendiskusikan dan bertanya hal-hal yang belum jelas tentang situasi pengambilan keputusan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengenali aspek-aspek situasi pengambilan keputusan.</li> </ul>	Ketepatan dalam memahami persoalan dalam situasi pengambilan keputusan	Tugas	3
	III	III	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu merancang kerangka berfikir pengambilan keputusan.</li> </ul>	Kreatifitas dalam merancang kerangka berfikir dalam pengambilan keputusan.	Tugas	2
	IV	IV	Mendiskusikan dan bertanya hal-hal yang belum jelas .	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengenali dan memahami macam-macam diagram dalam pengambilan keputusan.</li> </ul>	Kreatifitas dalam menawarkan alternatif solusi.	Tugas	2

	V	V	Mendiskusikan dan bertanya hal-hal yang belum jelas .	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengenal model-model pengambilan keputusan</li> </ul>	Kreatifitas dalam menawarkan alternatif dan solusi	Tugas	3
	VI	VI	Mendiskusikan dan bertanya hal-hal yang belum jelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu membedakan tipe-tipe pengambilan keputusan.</li> </ul>	Kreatifitas dalam kecermatan mengamati masalah.	Tugas	2
	VII	VII	Mendiskusikan dan bertanya hal-hal yang belum jelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu membedakan tipe-tipe pengambilan keputusan</li> </ul>	Kreatifitas dalam kecermatan mengamati masalah.	Tugas	2
	<b>VIII</b>	<b>VIII</b>	<b>Ujian tengah semester</b>	<b>Menjawab soal ujian</b>	<b>Menjawab soal dengan benar</b>	<b>Ujian</b>	<b>35</b>
	IX	IX	Mendiskusikan dan bertanya hal-hal yang belum jelas Mahasiswa mampu memahami prinsip-prinsip dan teori dalam permainan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu memahami prinsip-prinsip dan teori dalam permainan</li> </ul>	Kreatifitas dalam permainan.	Tugas	2
	X	X	Mendiskusikan dan bertanya hal-hal yang belum jelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu memahami prinsip-prinsip dan teori dalam permainan.</li> </ul>	Keaktifan dalam aktifitas bermain	Tugas	2
	XI	XI	Mendiskusikan dan bertanya hal-hal yang belum jelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu membandingkan atribut pembobotan</li> </ul>	Ketepatan dalam memberikan bobot penilaian	Tugas	2
	XII	XII	Mendiskusikan dan bertanya hal-hal yang belum jelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu membandingkan metode pembobotan sederhana</li> </ul>	Ketepatan dalam memberikan bobot penilaian	Tugas	2
	XIII	XIII	Mendiskusikan dan bertanya hal-hal yang belum jelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengambil keputusan dalam kelompok</li> </ul>	Kecermatan untuk mengambil keputusan	Tugas	2
	XIV	XIV	Mendiskusikan dan bertanya hal-hal yang belum jelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu memahami tipe keputusan transcendent.</li> </ul>	Ketepatan dalam pengambilan keputusan.	Tugas	2
	XV	XV	Mendiskusikan dan bertanya hal-hal yang belum jelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu menerapkan</li> </ul>	Ketepatan dalam	Tugas	2

				keputusan yang baik.	pengambilan keputusan		
	<b>XVI</b>	<b>XVI</b>	<b>Ujian akhir semester</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Menjawab soal ujian</b></li> </ul>	<b>Jawaban soal benar semua</b>	<b>Ujian</b>	<b>35</b>

### Referensi

1. Agus triono, "Pengambilan keputusan",2012,penerbit salemba empat, Jakarta
2. Purwanto Joko," Komunikasi Bisnis ", 2011, erlangga.jakart
3. Handout