



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan										
Etika dan Komunikasi	99999440603061	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	3	6 Desember 2025										
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK			Koordinator Program Studi												
	LILIS SULANDARI											
Model Pembelajaran	Case Study																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan															
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.															
	CPL-5	Mampu menunjukkan pemahaman konsep manajemen, komunikasi, literasi global, bahan makanan, kesehatan, dan pariwisata															
	CPL-6	Mampu menerapkan multidisipliner ilmu dengan mengintegrasikan teknologi modern (IPTEKS) dalam menghasilkan produk seni kuliner, prototipe/desain produk, dan menyusun laporan pertanggungjawaban															
	CPL-10	Mampu merancang dan melakukan kegiatan penawaran atau promosi produk/layanan bisnis kuliner dan mampu melakukan pemasaran produk kuliner sesuai perkembangan teknologi di era digital															
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																	
CPMK - 1	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep dasar etika bisnis, komunikasi profesional, serta aspek sosial-budaya dalam konteks industri kuliner.																
CPMK - 2	Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik komunikasi lisan, tulisan, dan digital dalam konteks professional food production dan bisnis kuliner																
CPMK - 3	Mahasiswa mampu menerapkan keterampilan negosiasi, presentasi, komunikasi lintas budaya, dan promosi produk kuliner berbasis digital marketing																
CPMK - 4	Mahasiswa mampu memanfaatkan teknologi modern dalam komunikasi profesional, penyusunan laporan, dan publikasi bisnis kuliner.																
CPMK - 5	Mahasiswa mampu mengembangkan komunikasi efektif, etis, kolaboratif, kreatif, dan profesional dalam era digital kuliner																
Matrik CPL - CPMK																	
		CPMK	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-10										
		CPMK-1	✓														
		CPMK-2				✓											
		CPMK-3		✓													
		CPMK-4			✓												
		CPMK-5					✓										
		Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)															
		CPMK	Minggu Ke														
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
		CPMK-1	✓	✓	✓	✓											
		CPMK-2					✓	✓	✓	✓							
		CPMK-3								✓	✓	✓	✓				
		CPMK-4												✓			
		CPMK-5													✓	✓	✓

Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah ini memberikan pemahaman tentang etika dan estetika dalam sistem interaksi di tempat kerja dengan cakupan pembahasan pengertian etika dan estetika, moral dasar, etika profesi secara umum, etika dan estetika profesi di bidang tourism & hospitality, serta di bidang Jasa Boga, ukuran sikap dan tindakan (norma etis) yang baik/tidak baik, budaya perusahaan, upaya untuk memiliki dan mengembangkan kepribadian yang menarik,						
Pustaka		Utama :	1. 1. Frans Magnis Suseno (1989) . Etika Dasar . Kanisius: Yogyakarta 2. 2. Dwiantoro, L. & Rumsari. (2006). Etiket di Tempat Kerja . Kanisius: Yogyakarta. 3. 3. Fernanda, D. (2003). Etika Organisasi Pemerintah . Lembaga Administrasi Negara: Jakarta. 4. 4. Rosidah & Ambar (2000). Menjadi Sekretaris Profesional . Graha Ilmu: Yogyakarta 5. 5. Santoso, R, dkk. (1990). Secretaries in Action . Asmi Extension: Jakarta. 6. 7. Supriyadi, G. & Gunawan, Tri. (2003). Budaya Kerja Organisasi Pemerintahan . Lembaga Administrasi Negara: Jakarta. 7. 8. Alamsjah. (2000). Keprotokolan . Lembaga Administrasi Negara: Jakarta. 8. 9. La Rose (2003). Top Secretary . Erlangga:Jakarta					
		Pendukung :						
Dosen Pengampu		Prof. Dr. Any Sutiadiningsih, M.Si. Mutiah, S.Sos., M.I.Kom. Qorry' Aina, S.Pd., M.Kes. Aisyah Nurin Kamillya, S.TP., M.TP.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)	
(1)	(2)	Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)			
1	Mahasiswa mampu menjelaskan definisi etika bisnis, prinsip-prinsip etika, serta peran etika dalam keputusan bisnis kuliner.	Menjelaskan definisi & prinsip etika bisnis kuliner.	Kriteria: Jawaban runtut, mampu memberi contoh kasus nyata. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Daring 2 X 50	Materi: Konsep Dasar Etika Bisnis Pustaka:	5%	
2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep komunikasi profesional (lisan & tertulis) serta menerapkan etika komunikasi dalam interaksi bisnis kuliner.	Memahami konsep komunikasi profesional (lisan & tertulis).	Kriteria: Mampu memberi contoh praktik komunikasi internal/eksternal. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Discovery 2 X 50		Materi: Komunikasi Profesional Pustaka:	4%	
3	Mahasiswa mampu menganalisis pengaruh norma sosial dan budaya terhadap praktik bisnis kuliner serta etika interaksi lintas budaya.	Menganalisis pengaruh norma sosial & budaya dalam bisnis kuliner.	Kriteria: Analisis relevan, dikaitkan dengan kasus kuliner nyata. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Discovery 2 X 50		Materi: Aspek Sosial-Budaya dalam Industri Kuliner Pustaka:	4%	
4	Mahasiswa mampu melakukan simulasi pengambilan keputusan etis dan menilai contoh komunikasi profesional dalam konteks bisnis kuliner.	Melakukan simulasi pengambilan keputusan etis.	Kriteria: Solusi logis, sesuai prinsip etika bisnis & komunikasi. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Cooperative Learning tipe Jigsaw 2 X 50		Materi: Integrasi Etika & Komunikasi dalam Praktik Pustaka:	4%	
5	Mahasiswa mampu mempraktikkan komunikasi lisan di kitchen (briefing, koordinasi) dan pelayanan pelanggan (hospitality language, complaint handling).	Mempraktikkan komunikasi lisan di kitchen & pelayanan.	Kriteria: Instruksi jelas, sikap sopan, hospitality language tepat. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Inquiry 2 X 50		Materi: Komunikasi Lisan dalam Food Production & Bisnis Kuliner Pustaka:	5%	
6	Mahasiswa mampu menyusun laporan operasional, SOP, dan korespondensi bisnis kuliner secara profesional.	Menyusun laporan operasional & SOP kuliner.	Kriteria: Format sesuai, isi lengkap, bahasa profesional. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Inquiry 2 X 50		Materi: Komunikasi Tertulis Profesional Pustaka:	5%	
7	Mahasiswa mampu menggunakan media sosial, digital branding, dan tools koordinasi tim kuliner dengan memperhatikan etika komunikasi digital.	Menggunakan media sosial & tools digital untuk komunikasi bisnis	Kriteria: Konten relevan, etis, sesuai target audience. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Praktikum	Experiential Learning 2 X 50		Materi: Komunikasi Digital dalam Bisnis Kuliner Pustaka:	5%	

8	Mahasiswa mampu mengintegrasikan pemahaman etika bisnis, komunikasi profesional, serta praktik komunikasi lisan, tertulis, dan digital dalam studi kasus industri kuliner.	Integrasi pemahaman etika bisnis & keterampilan komunikasi.	Kriteria: Analisis tepat, argumentasi logis, praktik sesuai standar. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	2 X 50		Materi: Ujian teori & praktik (simulasi komunikasi lisan/tertulis/digital, analisis kasus etika). Pustaka:	20%
9	Mahasiswa mampu menjelaskan strategi negosiasi win-win dan mempraktikkan simulasi negosiasi dengan supplier/investor.	Memahami strategi & mempraktikkan negosiasi win-win.	Kriteria: Komunikasi persuasif, solusi menguntungkan kedua pihak. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Experiential Learning 2 X 50		Materi: Negosiasi dalam Bisnis Kuliner Pustaka:	4%
10	Mahasiswa mampu menyusun dan menyampaikan presentasi bisnis kuliner dengan teknik komunikasi verbal & nonverbal yang tepat.	Menyusun & menyampaikan presentasi bisnis kuliner.	Kriteria: Struktur jelas, bahasa komunikatif, visual menarik. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Praktikum	Experiential Learning 2 X 50		Materi: Komunikasi dalam bisnis kuliner Pustaka:	2%
11	Mahasiswa mampu menganalisis perbedaan budaya dalam layanan kuliner dan melakukan simulasi komunikasi lintas budaya dengan konsumen internasional.	Melakukan komunikasi lintas budaya dalam layanan kuliner.	Kriteria: Respons sesuai norma budaya, sikap profesional. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio	Experiential Learning 2 X 50		Materi: Komunikasi Lintas Budaya dalam Industri Kuliner Pustaka:	3%
12	Mahasiswa mampu merancang konten digital marketing (storytelling, media sosial) dan melakukan simulasi kampanye promosi online produk kuliner.	Merancang komunikasi promosi digital marketing produk kuliner.	Kriteria: Konten kreatif, sesuai target, etis. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Experiential Learning 2 X 50		Materi: Komunikasi pada Promosi Produk Kuliner Pustaka:	4%
13	Mahasiswa mampu memanfaatkan tools kolaborasi (Google Workspace, Trello, Slack) untuk mendukung komunikasi bisnis kuliner secara profesional.	Menggunakan tools kolaborasi digital untuk komunikasi bisnis.	Kriteria: Tepat guna, rapi, mendukung kerja tim. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Kreatif, Inovatif, Produktif 2 X 50		Materi: Pemanfaatan Teknologi Modern dalam Komunikasi Profesional Pustaka:	5%
14	Mahasiswa mampu merancang media promosi digital (poster, video) serta menyusun laporan digital interaktif (e-portfolio, visualisasi data).	Membuat media promosi digital & laporan interaktif.	Kriteria: Desain menarik, data akurat, format profesional. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kreatif, Inovatif, Produktif 2 X 50		Materi: Perancangan Media Komunikasi & Laporan Profesional Pustaka:	5%
15	Mahasiswa mampu menerapkan komunikasi efektif, etika digital, serta kreativitas storytelling kuliner dalam pembuatan konten digital.	Menerapkan komunikasi efektif & etika digital dalam konten kreatif.	Kriteria: Pesan jelas, etis, konten inovatif. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Praktikum	Kreatif, Inovatif, Produktif 2 X 50		Materi: Komunikasi Efektif, Etika, & Kreativitas dalam Era Digital Pustaka:	5%
16	Mahasiswa mampu mengintegrasikan keterampilan negosiasi, presentasi, komunikasi lintas budaya, pemanfaatan teknologi, dan komunikasi digital kreatif dalam projek akhir bisnis kuliner.	Mengintegrasikan negosiasi, presentasi, teknologi, & komunikasi digital.	Kriteria: Proyek aplikatif, kreatif, profesional, kerja tim baik. Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	2 X 50		Materi: UAS Pustaka:	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Percentase
1.	Aktifitas Partisipatif	56.33%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	11.83%
3.	Penilaian Portofolio	24.16%
4.	Penilaian Praktikum	7.67%
		99.99%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.

2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CPMK Mata Kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposisional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tapak Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 24 Oktober 2025

Koordinator Program Studi D4
Tata Boga

UPM Program Studi D4 Tata
Boga



LILIS SULANDARI
NIDN 0020027407



NIDN 0021046405

File PDF ini digenerate pada tanggal 6 Desember 2025 Jam 18:14 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia UTeza

