



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI SISTEM KOMPUTER
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS GUNADARMA

Nomor Mata Kuliah	MK01
Nama Mata Kuliah	Algoritma dan Pemrograman 1
Kode Mata Kuliah	IT012301
Bobot SKS	3
Semester	1
Penyusun	Budi Utami Fahnun



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI SISTEM KOMPUTER
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS GUNADARMA

Identitas Mata Kuliah	NAMA MK	KODE MK	RUMPUN MATA KULIAH	BOBOT(SKS)	SEMESTER	Tanggal Penyusunan	Tanggal Revisi
	Algoritma dan Pemrograman 1	IT012301	Algoritma dan Pemrograman	3	1	1 Agustus 2018	
MK Prasyarat	MK Yang Menjadi Prasyarat		Menjadi Prasyarat Untuk MK			Integrasi Antar MK	
Otoritas	Dosen Pengembang RPS		Ketua Kelompok Keahlian			Ka PRODI	
	Budi Utami Fahnun		(Nama Ketua KK)			Dr. Nur Sultan Salahuddin, SKom., MT.	
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini membantu mahasiswa dalam mempelajari Algoritma dan Pemrograman, dalam hal ini memahami alur logika dari suatu algoritma atau proses dengan bentuk flowchart, sehingga kompleksitas algoritma (program) menjadi mudah untuk dijadikan perencanaan, komunikasi dan pemecahan masalah. Pokok Bahasan utama adalah 1. Analisis masalah dan penyelesaian, 2. Teknik percabangan, Teknik Pengulangan dan Teknik Switching, 3. Pembuatan Laporan Sederhana, 4. Organisasi File dan Metode jenis algoritma, 5. Bahasa Pemrograman Visual Basic, OOP, IDE, Komponen Visual Basic, 6. Event Driven, Tools Visual Basic, Interface, Form Pada Visual Basic, Windows API, 7. Tipe Data, Operator, Struktur Kontrol Pada Visual Basic, 8. Proyek dan Properties Visual Basic, 9. Dialog Box Visual Basic, Visual Data Manager, Integrasi Basis Data dengan Visual Basic, 10. Bahasa Pemrograman Visual Visual Delphi, OOP, IDE, Komponen Visual Delphi, 11. Event Driven, Tools Visual Delphi, Interface, Form Pada Visual Visual Delphi, 12. Tipe Data, Operator, Struktur Kontrol pada Visual Visual Delphi, 13. Proyek dan Properties Visual Delphi, 14. Dialog Box Visual Delphi, Visual Data Manager, Integrasi Basis Data dengan Visual Delphi.						
Tautan Kelas Daring							
Capaian Pembelajaran Lulusan & Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) PRODI						
	CPL01	CPL01					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						CPL yang di dukung
	CPMK012	Kemampuan mengelola pembelajaran diri seumur hidup.					CPL01
	Sub-CPMK						
	Sub CPMK0121	Mahasiswa dapat mengenal tujuan belajar flowchart, Dapat diketahui mengapa harus belajar Algoritma dan pemrograman.					
	Sub CPMK0122	Menjelaskan Teknik percabangan, Teknik Pengulangan dan Teknik Switching					
	Sub CPMK0123	Menjelaskan Pembuatan Laporan Sederhana					
	Sub CPMK0124	Menjelaskan Organisasi File dan Metode jenis algoritma,					
	Sub CPMK0125	Menjelaskan Bahasa Pemrograman Visual Basic, OOP, Dasar-dasar Code Visual Basic, IDE, Komponen Visual Basic					
	Sub CPMK0126	Menjelaskan Event Driven, Tools Visual Basic, Interface, Form Pada Visual Basic, Windows API					
	Sub CPMK0127	Menjelaskan Tipe Data, Operator, Struktur Kontrol Pada Visual Basic, Procedures,					
	Sub CPMK0128	Menjelaskan Proyek dan Properties Visual Basic, Pengelolaanan File Proyek					
	Sub CPMK0129	Menjelaskan Dialog Box Visual Basic, Visual Data Manager, Integrasi Basis Data dengan Visual Basic					
	Sub CPMK01210	Menjelaskan Bahasa Pemrograman Visual Delphi, OOP, IDE, Komponen Visual Delphi					
	Sub CPMK01211	Menjelaskan Event Driven, Tools Visual Delphi, Interface, Form Pada Visual Delphi					
	Sub CPMK01212	Menjelaskan Tipe Data, Operator, Struktur Kontrol pada Visual Delphi					
	Sub CPMK01213	Menjelaskan Proyek dan Properties Visual Delphi					
	Sub CPMK01214	Menjelaskan Dialog Box Visual Delphi, Visual Data Manager, Integrasi Basis Data dengan Visual Delphi.					

MINGGU KE -	ID CMPK	DESKRIPSI SUB CMPK	MATERI	BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA /DARING)	KRITERIA DAN BENTUK ASSESMENT	INDIKATOR KETERCAPAIAN CMPK	BOBOT
1	CPMK012	Mahasiswa dapat mengenal tujuan belajar flowchart, Dapat diketahui mengapa harus belajar Algoritma dan pemrograman.	•Teori & konsep Algoritma •Tujuan & Kegunaan flowchart •Konsep Pemrograman, Definisi pemrograman & Jenis pemrograman •Contoh2 aplikasi •Struktur chart, Diagram HIPO, Sistem flowchart, Program flowchart, Simbol-simbol flowchart •Pengenalan Statement Input dan Output dalam Bahasa Pemrograman (BASIC, VISUAL BASIC, Visual Delphi)	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : Non Tes, Penilaian Kinerja: Rubik Penilaian	•Menjelaskan flowchart untuk masalah sehari-hari •Menjelaskan perbedaan Struktur Chart, HIPO, Sistem flowchart dan Program flowchart •Menjelaskan penggunaan simbol-simbol flowchart. •Menjelaskan penggunaan statement dengan Bahasa pemrograman	5
2	CPMK012	Menjelaskan Teknik percabangan, Teknik Pengulangan dan Teknik Switching	•Analisa kondisi dan aksi (IF-THEN, Select Case dengan 1 kondisi) •Analisa kondisi dan aksi lanjutan (lebih dari 1 kondisi) menggunakan relational operator OR dan AND •Teknik Counter (Go to) •Perputaran kembali /looping (FOR NEXT, Do.. loop, While.. Wend) •Pembatasan perulangan •Double Looping •Variabel Array Sub rutin •Teknik Switching	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : Non Tes, Penilaian Kinerja: Rubik Penilaian	•Menjelaskan konsep IF-Then, Select Case dengan operator •Menjelaskan pemakaian statement GO-TO, FOR-NEXT, DO WHILE, Repeat Until, Double Looping, Sub Rutin, Array •Menjelaskan Teknik Switching	2
3	CPMK012	Menjelaskan Pembuatan Laporan Sederhana	•Pemanfaatan tabel untuk pembuatan laporan (judul dan sub judul), Pembuatan proses detail, Pembuatan halaman, Pembuatan summary •Grand/Mayor Total, Grand/Minor Total •Penerapan konsep tabel dalam program, pemanfaatan Statement I/O untuk pembuatan Tabel •Pembuatan program untuk pembuatan laporan	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : Non Tes, Penilaian Kinerja: Rubik Penilaian	•Menjelaskan tabel dalam pembuatan laporan dengan tampilan dan grand total minor, mayor •Menjelaskan pembuatan tabel dalam program dengan Bahasa pemrograman	5

MINGGU KE -	ID CPMK	DESKRIPSI SUB CPMK	MATERI	BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA /DARING)	KRITERIA DAN BENTUK ASSESMENT	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BOBOT
4	CPMK012	Menjelaskan Organisasi File dan Metode jenis algoritma,	•Pengertian file, istilah-istilah pada file, pembentukan file •Operasi File (Penyisipan,penghapusan, perubahan isi) •Statement Basic untuk Organisasi File •Organisasi file sequential, File Random •Implementasi organisasi kedalam Program •Metode Algoritma sort dan searching •Sort, Bubble sort, Straight Selection, binary search	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : Non Tes, Penilaian Kinerja: Rubik Penilaian	•Menjelaskan pembuatan dan pembentukan file dengan statement •Menjelaskan organisasi file sequential dan random serta implementasi nya •Menjelaskan metode algoritma sort dan search	2
5	CPMK012	Menjelaskan Bahasa Pemrograman Visual Basic, OOP, Dasar-dasar Code Visual Basic, IDE, Komponen Visual Basic	•Bahasa Pemrograman OOP •Visual Basic , Dasar-Dasar Kode Visual Basic, Window Code •IDE •Komponen Visual Basic	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : Non Tes, Penilaian Kinerja: Rubik Penilaian	•Menjelaskan OOP •Menjelaskan Bahasa Pemrograman Visual Basic •Menjelaskan Kebutuhan IDE dalam Bahasa pemrograman •Menjelaskan komponen dalam Visual Basic	2
6	CPMK012	Menjelaskan Event Driven, Tools Visual Basic, Interface, Form Pada Visual Basic, Windows API	•Event driven, GUI, DDE, OLE, DLL, Active X •Tools VISUAL BASIC •Interface dalam Visual Basic •Form dan property •Disain Form dengan menggunakan beberapa Tollbox : Label, Textbox dan command Button. •Windows API	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : Non Tes, Penilaian Kinerja: Rubik Penilaian	•Menjelaskan istilah pada Visual Basic •Menjelaskan pemakaian tools Visual Basic •Menjelaskan pembentukan Interface Visual Basic •Menjelaskan pemakaian Form dan Properties Visual Basic •Menjelaskan Windows API	2

MINGGU KE -	ID CMPK	DESKRIPSI SUB CMPK	MATERI	BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA /DARING)	KRITERIA DAN BENTUK ASSESMEN	INDIKATOR KETERCAPAIAN CMPK	BOBOT
7	CPMK012	Menjelaskan Tipe Data, Operator, Struktur Kontrol Pada Visual Basic, Procedures,	•Pengertian variabel, syarat penamaan dan pendefinisian nya, DIM, GLOBAL, REDIM, DEFTYPE •Pengertian konstanta, syarat penamaan dan pendefinisian nya, CONST •Jenis tipe data dalam Visual Basic •If Then, If Then Else, Select Case •For, Do, While •Procedures, Sub Procedure : General Procedure, Event Procedure, Function Procedure	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : Non Tes, Penilaian Kinerja: Rubik Penilaian	•Menjelas variable •Menjelaskan konstanta •Menjelaskan tipe data •Menjelaskan struktur Kontrol •Menjelaskan Prosedur, Sub Prosedur, Event Prosedur, Function Prosedur	2
8	CPMK012	Menjelaskan Proyek dan Properties Visual Basic, Pengelolaan File Proyek	•Memahami proyek-proyek Visual Basic : •Jenis-jenis proyek, Memilih proyek, •Komponen-komponen proyek, Project Explorer Window •Menampilkan file, Menyaring file, Menampilkan file pada form, Proses penyimpanan file	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : Non Tes, Penilaian Kinerja: Rubik Penilaian	•Menjelaskan membangun proyek Visual Basic •Menjelaskan properties Visual Basic •Menjelaskan Pengelolaan file Proyek	15
9	CPMK012	Menjelaskan Dialog Box Visual Basic, Visual Data Manager, Integrasi Basis Data dengan Visual Basic	•Dialog Box •Statement MsgBox dan Function MsgBox •Function InputBox •Penggunaan database dalam Visual Basic	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : Non Tes, Penilaian Kinerja: Rubik Penilaian	•Menjelaskan Dialog Box •Menjelaskan Statement MsgBox dan Function MsgBox •Menjelaskan Function InputBox •Menjelaskan Penggunaan database dalam Visual Basic	10
10	CPMK012	Menjelaskan Bahasa Pemrograman Visual Delphi, OOP, IDE, Komponen Visual Delphi	•Bahasa Pemrograman OOP •Dasar-Dasar Kode Visual Delphi, Window Code •IDE (Main Window, Toolbar, Component Palette, Form Designer, Code Editor, Object Inspector dan Object Tree View) •Komponen Visual Delphi	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : Non Tes, Penilaian Kinerja: Rubik Penilaian	•Menjelaskan OOP •Menjelaskan Kode Visual Delphi •Menjelaskan IDE •Menjelaskan komponen Visual Delphi	15
11	UTS		Ujian Tengah Semester			Ujian Tengah Semester		

MINGGU KE -	ID CPMK	DESKRIPSI SUB CPMK	MATERI	BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA /DARING)	KRITERIA DAN BENTUK ASSESMEN	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BOBOT
12	CPMK012	Menjelaskan Event Driven, Tools Visual Delphi, Interface, Form Pada Visual Delphi	•Event driven, GUI, DDE, OLE, DLL, Active X •Tools Visual Delphi •Interface dalam Visual Delphi •Form dan property •Disain Form dengan menggunakan beberapa Toolbox : Label, Textbox dan command Button. •Windows API	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : Non Tes, Penilaian Kinerja: Rubik Penilaian	•Menjelaskan Event Driven, GUI, Dynamic Data Exchange, Object Linking and Embedding, Dynamic Link Library, Active X •Menjelaskan interface dalam Delphi •Menjelaskan form dan toolbox pada Delphi •Menjelaskan Windows API	10
13	CPMK012	Menjelaskan Tipe Data, Operator, Struktur Kontrol pada Visual Delphi	•Pengertian variabel, syarat penamaan dan pendefinisian nya, DIM, GLOBAL, REDIM, DEFTYPE •Pengertian konstanta, syarat penamaan dan pendefinisian nya, CONST •Jenis tipe data dalam Visual Basic •If Then, If Then Else, Select Case •For, Do, While - Procedures, Sub Procedure : General Procedure, Event Procedure, Function Procedure	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : Non Tes, Penilaian Kinerja: Rubik Penilaian	•Menjelas variable •Menjelaskan kontanta •Menjelaskan tipe data •Menjelaskan struktur Kontrol •Menjelaskan Prosedur, Sub Prosedur, Event Procedure, Function Procedure	10
14	CPMK012	Menjelaskan Proyek dan Properties Visual Delphi	•Memahami proyek-proyek Visual Basic : •Jenis-jenis proyek, Memilih proyek, •Komponen-komponen proyek, Project Explorer Window - Menampilkan file, Menyaring file, Menampilkan file pada form, Proses penyimpanan file	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : Non Tes, Penilaian Kinerja: Rubik Penilaian	•Menjelaskan membangun proyek Visual Basic •Menjelaskan properties Visual Delphi •Menjelaskan Pengelolaan file Proyek	10
15	CPMK012	Menjelaskan Dialog Box Visual Delphi, Visual Data Manager, Integrasi Basis Data dengan Visual Delphi.	•Dialog Box •Statement MsgBox dan Function MsgBox •Function InputBox •Penggunaan database dalam Visual Basic	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : Non Tes, Penilaian Kinerja: Rubik Penilaian	•Menjelaskan Dialog Box •Menjelaskan Statement MsgBox dan Function MsgBox •Menjelaskan Function InputBox •Menjelaskan Penggunaan database dalam Visual Delphi	10
16	UAS		Ujian Akhir Semester			Ujian Akhir Semester		

RUBIK PENILAIAN

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	DESKRIPSI PERILAKU				
	81-100	66-80	51-65	41-50	0-40
	A (Unggul)	B (Baik)	C (Cukup)	D (Kurang)	E (Sangat Kurang)
CPL01 : Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Komputer secara umum dan khusus serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.	Unggul dalam Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Komputer secara umum dan khusus serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.	Baik dalam Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Komputer secara umum dan khusus serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.	Cukup baik dalam Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Komputer secara umum dan khusus serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.	Kurang dalam Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Komputer secara umum dan khusus serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.	Sangat kurang dalam Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Komputer secara umum dan khusus serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.

FORMAT RANCANGAN

Kriteria 1. Kognitif/Pengetahuan - Tugas Individu

Rubik Dimensi	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standar	Skor
	5	4	3	2	1	
Pemilihan Kasus dan variasi program yang dibuat	Kasus yang dipilih kompleks dan sangat jarang ditemui	Kasus yang dipilih kompleks walau sering ditemui	Kasus yang dipilih sederhana	Kasus mencontoh dari buku/orang lain	Kasus/objek yang dipilih secara asal	5

Nama Mata Kuliah	Program Studi	Fakultas	SKS	Jadwal Pelaksanaan
Algoritma dan Pemrograman 1	Sistem Komputer	FIKTI	3	1
Bentuk Kognitif / Pengetahuan - Tugas Individu	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Kognitif / Pengetahuan - Tugas Individu	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
Tugas 1: Menjabarkan uraian proses dalam bentuk algoritma	Mampu menjelaskan dan memahami metode yang diterapkan dalam bentuk algoitma dan flowchart	Memahami cara menulis untuk menguraikan masalah	1. Tugas 1 diberikan pada minggu ke-1 perkuliahan 2. Tugas dikumpulkan pada minggu ke-2 perkuliahan 3. Tugas akan dinilai sesuai rubrikasi yang telah diberikan	• Penggunaan bagan flowchart • Pemilihan bagan sesuai keadaan • Idetifikasi masalah sehari
Deskripsi Aktivitas Partisipasi / Studi Kasus	Mahasiswa membaca materi dan mempraktekkan cara menguraikan flowchart			

Uraian Aktivitas Partisipasi / Studi Kasus	a. Obyek Garapan Menjabarkan uraian proses dalam bentuk algoritma b. Metode atau Cara pengerjaan 1. Mencari literature yang menjelaskan tentang bagaimana cara menuliskan pemecahan masalah sehari-hari c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan 1. Uraian mengenai bagaimana algoritma disusun dengan baik dan benar. 2. Dapat membuat flowchart dari algoritma masalah sehari-hari
---	--

FORMAT RANCANGAN

Kriteria 2. Kognitif / Pengetahuan - Tugas Kelompok

Rubik Dimensi	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standar	Skor
	5	4	3	2	1	
Pengerjaan tugas kelompok, kelengkapan isi tugas, kebenaran isi tugas dan presentasi	Tugas kelompok dikerjakan oleh semua anggota kelompok dengan sangat lengkap disertai presentasi sangat lengkap	Tugas kelompok dikerjakan oleh semua anggota kelompok dengan lengkap disertai presentasi kurang lengkap	Tugas kelompok dikerjakan oleh semua anggota kelompok dengan lengkap tanpa disertai presentasi	Tugas kelompok dikerjakan tidak oleh semua anggota kelompok dengan lengkap dan disertai presentasi	Tugas kelompok dikerjakan tidak oleh semua anggota kelompok dengan lengkap dan tidak disertai presentasi	5

Nama Mata Kuliah	Program Studi	Fakultas	SKS	Jadwal Pelaksanaan Minggu ke
Algoritma dan Pemrograman 1	Sistem Komputer	FIKTI	3	3
Bentuk Kognitif / Pengetahuan - Tugas Kelompok	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Kognitif / Pengetahuan - Tugas Kelompok	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
Tugas 3 : Deskripsi Komponen	Dapat mendeskripsikan komponen dalam Bahasa Inggris dengan menggunakan Tenses yang benar	Mahasiswa dapat memahami cara mendeskripsikan komponen dan menambah pemahaman terhadap materi	1. Tugas 3 diberikan pada minggu ke-3 perkuliahan 2. Tugas dikumpulkan pada minggu ke-3 perkuliahan 3. Tugas akan dinilai sesuai rubrikasi yang telah diberikan	• Ketepatan informasi • Penggunaan tata bahasa • Pemilihan kosa kata • Penggunaan istilah-istilah teknis
Deskripsi Kognitif / Pengetahuan - Tugas Kelompok	Tugas Kelompok terdiri dari 3-4 orang mahasiswa dalam 1 kelompok. Memahami bagaimana cara menggunakan tenses (dalam bentuk aktif dan passive) yang benar untuk mendeskripsikan serta menjelaskan fungsi suatu komponen.			

Uraian Kognitif / Pengetahuan - Tugas Kelompok	a. Obyek Garapan Teks tulis berisikan materi tentang komponen tertentu b. Metode atau Cara pengerjaan 1. Membuat text mengenai suatukomponen dengan menggunakan tenses yang tepat 2. Membuat ppt presentasi dari text yang telah disusun c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan 1. Hasil akhir adalah berupa teks tertulis dan ppt presentasi 2. Presentasi di kelas
---	---

FORMAT RANCANGAN

Kriteria 3. Kognitif / Pengetahuan - Kuis

Rubik Dimensi	Sangat	Memuaskan	Batas	Kurang	Di bawah standar	Skor
	5	4	3	2	1	
Ketepatan dan Ketelitian menjawab	Menjawab semua pertanyaan dengan sangat lengkap dan benar	Menjawab semua pertanyaan dengan lengkap dan benar	Menjawab semua pertanyaan dengan cukup lengkap tetapi ada beberapa yang salah	Tidak menjawab semua pertanyaan dan ada beberapa yang salah	Tidak menjawab semua pertanyaan	10

Nama Mata Kuliah	Program Studi	Fakultas	SKS	Jadwal Pelaksanaan Minggu
Algoritma dan Pemrograman 1	Sistem Komputer	FIKTI	3	7
Bentuk Kognitif / Pengetahuan - Kuis	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Kognitif / Pengetahuan - Kuis	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
Tugas 4 : Kuis	Dapat memahami materi yang telah diberikan	Memahami materi yang telah diberikan dan mempratekannya dalam soal latihan	1. Kuis diberikan pada minggu ke-7 perkuliahan 2. Kuis dikumpulkan pada minggu ke-7 perkuliahan 3. Kuis akan dinilai sesuai rubrikasi yang telah diberikan	• Ketepatan jawaban • Penggunaan tata bahasa • Pemilihan kosa kata • Penggunaan istilah-istilah teknis
Deskripsi Kognitif / Pengetahuan - Kuis	Mengerjakan soal-soal latihan yang berkaitan dengan materi yang telah diberikan			

Uraian Kognitif / Pengetahuan - Kuis	a. Obyek Garapan Soal-soal latihan b. Metode atau Cara pengerjaan 1. Memilih jawaban yang tepat 2. Sesuai arahan dan bentuk quiz yang diberikan dosen pengampu c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan 1. Jawaban tertulis dari soal-soal yang telah diberikan
---	--

FORMAT RANCANGAN

Kriteria 4. Kognitif / Pengetahuan - UTS

Rubik Dimensi	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang	Di bawah standar	Skor
	5	4	3	2	1	
Ketepatan dan Ketelitian menjawab	Menjawab semua pertanyaan dengan sangat lengkap dan benar	Menjawab semua pertanyaan dengan lengkap dan benar	Menjawab semua pertanyaan dengan cukup lengkap tetapi ada beberapa yang salah	Tidak menjawab semua pertanyaan dan ada beberapa yang salah	Tidak menjawab semua pertanyaan	40

Nama Mata Kuliah	Program Studi	Fakultas	SKS	Jadwal Pelaksanaan Minggu ke
Algoritma dan Pemrograman 1	Sistem Komputer	FIKTI	3	11
Bentuk Kognitif / Pengetahuan - UTS	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Kognitif / Pengetahuan - UTS	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
UTS	Dapat memahami materi yang telah diberikan	Memahami materi yang telah diberikan dan mempratekannya dalam soal latihan	1. UTS diberikan pada minggu ke-11 2. UTS dikumpulkan pada minggu ke-11 3. UTS akan dinilai sesuai rubrikasi yang telah diberikan	• Ketepatan jawaban • Penggunaan tata bahasa • Pemilihan kosa kata • Penggunaan istilah-istilah teknis
Deskripsi Kognitif / Pengetahuan - Kuis	Mengerjakan soal-soal latihan yang berkaitan dengan materi yang telah diberikan			

Uraian Kognitif / Pengetahuan - Kuis	a. Obyek Garapan Soal-soal latihan b. Metode atau Cara pengerjaan 1. Memilih jawaban yang tepat 2. Sesuai arahan dan bentuk quiz yang diberikan dosen pengampu c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan 1. Jawaban tertulis dari soal-soal yang telah diberikan
---	---

FORMAT RANCANGAN

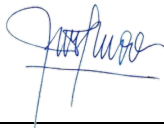
Kriteria 5. Kognitif / Pengetahuan - UAS

Rubik Dimensi	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang	Di bawah standar	Skor
	5	4	3	2	1	
Ketepatan dan Ketelitian menjawab	Menjawab semua pertanyaan dengan sangat lengkap dan benar	Menjawab semua pertanyaan dengan lengkap dan benar	Menjawab semua pertanyaan dengan cukup lengkap tetapi ada beberapa yang salah	Tidak menjawab semua pertanyaan dan ada beberapa yang salah	Tidak menjawab semua pertanyaan	40

Nama Mata Kuliah	Program Studi	Fakultas	SKS	Jadwal Pelaksanaan Minggu ke
Algoritma dan Pemrograman 1	Sistem Komputer	FIKTI	3	16
Bentuk Kognitif / Pengetahuan - UAS	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Kognitif / Pengetahuan - UAS	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
UAS	Dapat memahami materi yang telah diberikan	Memahami materi yang telah diberikan dan mempratekannya dalam soal latihan	1. UAS diberikan pada minggu ke-16 2. UAS dikumpulkan pada minggu ke-116 3. UAS akan dinilai sesuai rubrikasi yang telah diberikan	• Ketepatan jawaban • Penggunaan tata bahasa • Pemilihan kosa kata • Penggunaan istilah-istilah teknis
Deskripsi Kognitif / Pengetahuan - Kuis	Mengerjakan soal-soal latihan yang berkaitan dengan materi yang telah diberikan			

Uraian Kognitif / Pengetahuan - Kuis	a. Obyek Garapan Soal-soal latihan b. Metode atau Cara pengerjaan 1. Memilih jawaban yang tepat 2. Sesuai arahan dan bentuk quiz yang diberikan dosen pengampu c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan 1. Jawaban tertulis dari soal-soal yang telah diberikan
---	---

4.1. Rencana Penilaian / Asesmen & Evaluasi (RAE)

	RENCANA ASSESMENT & EVALUASI		
	Nama Fakultas : Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Nama Prodi : Sistem Komputer Nama MK : Algoritma dan Pemrograman 1 Kelas : 1KB01		
Kode : IT012301	Bobot SKS : 3	Rumpun MK : Algoritma dan Pemrograman	Semester : 1
Otorisasi	Penyusun : Budi Utami Fahnun	Koordinator MK : Budi Utami Fahnun	Ketua Program Studi : Dr. Nur Sultan Salahuddin
			
	Tanggal : 1 September 2021	Tanggal : 1 September 2021	Tanggal : 1 September 2021

CPMK	SUB CPMK	Bentuk Asesmen / Penilaian	Hasil Penilaian Rata-rata (Rubik)	Keterangan (Rubik)
1	2	3	4	5
CPMK012	Sub CPMK0121	Tugas	Bobot Materi Sub-CPMK= 5	Pemilihan Kasus dan variasi program yang dibuat
CPMK012	Sub CPMK0122	Projek	Bobot Materi Sub-CPMK= 2	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK012	Sub CPMK0123	Tugas	Bobot Materi Sub-CPMK= 5	Pengerjaan tugas kelompok, kelengkapan isi tugas, kebenaran isi tugas dan presentasi
CPMK012	Sub CPMK0124	Projek	Bobot Materi Sub-CPMK= 2	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK012	Sub CPMK0125	Projek	Bobot Materi Sub-CPMK= 2	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK012	Sub CPMK0126	Projek	Bobot Materi Sub-CPMK= 2	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK012	Sub CPMK0127	Projek	Bobot Materi Sub-CPMK= 2	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK012	Sub CPMK0128	UTS	Bobot Materi Sub-CPMK= 15	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK012	Sub CPMK0129	UTS	Bobot Materi Sub-CPMK= 10	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK012	Sub CPMK01210	UTS	Bobot Materi Sub-CPMK= 15	Ketepatan dan Ketelitian menjawab

CPMK	SUB CPMK	Bentuk Asesmen / Penilaian	Hasil Penilaian Rata-rata (Rubik)	Keterangan (Rubik)
1	2	3	4	5
CPMK012	Sub CPMK01211	UAS	Bobot Materi Sub- CPMK= 10	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK012	Sub CPMK01212	UAS	Bobot Materi Sub- CPMK= 10	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK012	Sub CPMK01213	UAS	Bobot Materi Sub- CPMK= 10	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK012	Sub CPMK01214	UAS	Bobot Materi Sub- CPMK= 10	Ketepatan dan Ketelitian menjawab