



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

Nomor Mata Kuliah	MK04
Nama Mata Kuliah	Pengantar Teknologi Informasi
Kode Mata Kuliah	IT012224
Bobot SKS	2
Semester	1
Penyusun	Fenni Agustina
Waktu Penyusunan	2018



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	
	Pengantar Teknologi Informasi		IT012224		Pembentukan Karakter dan Kecapakan Hidup			2		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					
	Fenni Agustina				(Nama Ketua KK)						Dr. Nur Sultan Salahuddin, SKom., MT.					
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini ditujukan agar mahasiswa memahami konsep teknologi informasi dan memanfaatkan teknologi informasi untuk menyelesaikan masalah secara sistematis dan terorganisasi.															
Tautan Kelas Daring																
Capaian Pembelajaran Lulusan & Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) PRODI															
	CPL01		Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Komputer secara umum dan khusus serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.													
	CPL02		Kemampuan menerapkan pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer dan mampu merancang serta mengembangkan berbagai produk piranti berbasis digital.													
	CPL03		Kemampuan menerapkan pengetahuan dasar ilmiah dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer.													
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)														CPL yang di dukung	
	CPMK011		Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Komputer												CPL01	
	CPMK021		Kemampuan menerapkan pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer												CPL02	
	CPMK031		Kemampuan menerapkan pengetahuan dasar ilmiah dan mekanisme kerja komputer												CPL03	
	Sub-CPMK															
	Sub-CPMK0111		Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep dasar teknologi informasi													
	Sub-CPMK0112		Mahasiswa mengetahui secara umum tentang perkembangan teknologi informasi serta penerapan TI pada bidang tertentu yang dapat ditemui sehari-hari dalam kehidupan bermasyarakat													
	Sub-CPMK0113		Mahasiswa mengetahui perkembangan teknologi perangkat keras yang digunakan dan berperan pada pembentukan Teknologi Informasi													
	Sub-CPMK0114		Mahasiswa mengetahui contoh teknologi perangkat keras yang digunakan beserta spesifikasi dan penerapannya													
	Sub-CPMK0211		Mahasiswa memahami konsep teknologi perangkat I/O dan memori dan peranannya pada pembentukan Teknologi Informasi													
	Sub-CPMK0115		Mahasiswa mengetahui contoh teknologi perangkat I/O dan memori, peranannya pada pembentukan Teknologi Informasi serta penerapannya													
	Sub-CPMK0126		Mahasiswa mengetahui peran sistem operasi dalam bidang teknologi informasi													
	Sub-CPMK0212		Mahasiswa mengetahui berbagai produk sistem operasi dalam bidang teknologi informasi													
	Sub-CPMK0213		Mahasiswa mengetahui konsep dasar dari bahasa pemrograman serta teknologi Bahasa pemrograman tingkat rendah dan tingkat menengah													
	Sub-CPMK0117		Mahasiswa mampu menjelaskan dan membandingkan Bahasa pemrograman tingkat rendah dan menengah pada aplikasi sederhana													
	Sub-CPMK0311		Mahasiswa mengetahui konsep dasar dari teknologi Bahasa pemrograman tingkat tinggi dan berorientasi objek													
	Sub-CPMK0312		Mahasiswa mampu menjelaskan dan membandingkan Bahasa pemrograman tingkat tinggi dan berorientasi objek pada aplikasi sederhana													
	Sub-CPMK0313		Mahasiswa mengetahui konsep dasar dan teoritis dari basis data													
	Sub-CPMK0314		Mahasiswa mengetahui aplikasi penggunaan basis data pada bidang TI dan mampu membuat aplikasi sederhana dengan program DBMS													
Sub CPMK	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
	CPMK011	x	x	x	x		x	x			x					

MINGGU KE -	ID CMPK	DESKRIPSI SUB CPMK	MATERI	BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA /DARING)	PENILAIAN		
						KRITERIA DAN BENTUK ASSESMENT	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BOBOT
1	CPMK011	Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep dasar teknologi informasi	Definisi dan Klasifikasi TI - Definisi TI - Beda TI, SI, SK, Diagram Venn TI - Keuntungan, kerugian, keberhasilan dan kegagalan TI - Arsitektur informasi secara umum dan penerapannya	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	- Mahasiswa mampu menjelaskan tentang istilah, tujuan, prinsip dan fungsi dari Teknologi Informasi. - Mahasiswa mampu membedakan antara TI, SI dan SK di dunia teknologi informasi - Mahasiswa mampu menjelaskan keuntungan, kerugian, keberhasilan dan kegagalan teknologi informasi - Mahasiswa mampu menganalisa dan merencanakan kebutuhan Teknologi Informasi.	2
2	CPMK011	Mahasiswa mengetahui secara umum tentang perkembangan teknologi informasi serta penerapan TI pada bidang tertentu yang dapat ditemui sehari-hari dalam kehidupan bermasyarakat	Perkembangan Teknologi Informasi dan penerapan TI pada berbagai bidang - Contoh penerapan TI pada pendidikan seperti perpustakaan digital, e-learning dll. - Contoh penerapan TI pada bidang bisnis seperti e-commerce dll - Contoh penerapan TI pada bidang perbankan seperti mobile banking dll.	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Non Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	- Mahasiswa mengetahui perkembangan teknologi informasi - Mahasiswa mengetahui contoh penerapan TI pada berbagai bidang	1
3	CPMK011	Mahasiswa mengetahui perkembangan teknologi perangkat keras yang digunakan dan berperan pada pembentukan Teknologi Informasi	Perkembangan Perangkat Keras Teknologi Informasi Sejarah perangkat keras - Jenis komputer dari berbagai sudut - Arsitektur dasar perangkat keras komputer - Konversi bilangan Perangkat keras prosesor	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Non Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	- Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian istilah perangkat keras komputer serta generasi dari perangkat keras tersebut - Mahasiswa mampu membedakan jenis-jenis komputer dari berbagai sudut pandang berdasarkan perkembangan komputer (generasi komputer) - Mahasiswa mampu memahami Arsitektur dari perangkat keras komputer dari Input, proses dan output.	1

MINGGU KE -	ID CMPK	DESKRIPSI SUB CPMK	MATERI	BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA /DARING)	KRITERIA DAN BENTUK ASSESMEN	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BOBOT
4	CPMK011	Mahasiswa mengetahui contoh teknologi perangkat keras yang digunakan beserta spesifikasi dan penerapannya	Contoh perangkat keras, spesifikasi dan penerapannya - Contoh produk perangkat keras prosesor dan perkembangannya secara luas bukan hanya keluarga INTEL, tapi dari mainframe, mini komputer, PC, Laptop, Mobile device, mikrokontroler - Spesifikasi dari Prosesor - Contoh penerapan prosesor di lingkungan sekitar seperti single chip, FPGA dll	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	- Mahasiswa mampu menjelaskan dan menganalisis contoh produk perangkat keras serta perkembangannya saat ini dari keluarga INTEL maupun bukan dari keluarga INTEL - Mahasiswa mampu menjelaskan spesifikasi Prosesor - Mahasiswa mampu menganalisis penerapan prosesor di lingkungan sekitar	1
5	CPMK021	Mahasiswa memahami konsep teknologi perangkat I/O dan memori dan peranannya pada pembentukan Teknologi Informasi	Teknologi Perangkat Utama : I/O dan Memory - Detail bagian utama : prosesor, memori, I/O dan bus - Perangkat keras penunjang terutama utk I/O	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Non Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	- Mahasiswa mampu menjelaskan dan menganalisis secara detail bagian utama prosesor, memori, I/O dan bus - Mahasiswa mampu menjelaskan dan menganalisis perangkat keras penunjang I/O	20
6	CPMK011	Mahasiswa mengetahui contoh teknologi perangkat I/O dan memori, peranannya pada pembentukan Teknologi Informasi serta penerapannya	Contoh Teknologi Perangkat Utama dan penerapannya: I/O dan Memory - Contoh perangkat utama I/O dan spesifikasinya - Contoh perangkat utama memory dan spesifikasinya - Penerapan I/O pada berbagai peralatan contohnya pada shock sensor di mobile phone. - Memori pada berbagai peralatan contohnya pada kamera dan mobile phone.	Bentuk : Kuliah Ceramah, Diskusi kelompok, Collaborative Learning	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Non Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	- Mahasiswa mampu menjelaskan contoh perangkat I/O, memori dan spesifikasinya - Mahasiswa mampu menjelaskan dan menganalisis penerapan I/O dan memori pada berbagai peralatan	5

MINGGU KE -	ID CMPK	DESKRIPSI SUB CPMK	MATERI	BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA /DARING)	KRITERIA DAN BENTUK ASSESMENT	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BOBOT
7	CPMK011	Mahasiswa mengetahui peran sistem operasi dalam bidang teknologi informasi	Konsep dan prinsip dasar Sistem Operasi - Fungsi sistem operasi - Arsitektur sistem operasi - Jenis sistem operasi - Prinsip kerja dasar Sistem Operasi - Berbagai jenis perangkat lunak di atas sistem operasi	Bentuk : Kuliah Ceramah, Diskusi kelompok, Collaborative Learning	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Non Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	- Mahasiswa mampu menjelaskan definisi, fungsi dasar dan tujuan dari sistem operasi. - Mahasiswa mampu menjelaskan arsitektur sistem operasi. - Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip kerja dasar sistem operasi berdasarkan pengelompokan (klasifikasi). - Mahasiswa mampu menganalisis dan membedakan jenis perangkat lunak yang terdapat pada sistem operasi berdasarkan kelompok sistem operasi yang ada	5
8	CPMK021	Mahasiswa mengetahui berbagai produk sistem operasi dalam bidang teknologi informasi	Teknologi Sistem Operasi (Membandingkan berbagai sistem operasi yang populer) - Perkembangan sistem operasi - Contoh sistem operasi yang sedang populer pada dunia IT (MS Win, Linux, MacOS, FreeBSD, Symbian, PalmOS, RIM (OS Blackberry) dan Android) - Perbandingan Sistem Operasinya	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Non Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	- Mahasiswa mampu menjelaskan perkembangan sistem operasi. - Mahasiswa mampu menganalisis dan menjelaskan kelebihan dan kekurangan dari beberapa sistem operasi yang digunakan saat ini	10

MINGGU KE -	ID CMPK	DESKRIPSI SUB CPMK	MATERI	BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA /DARING)	KRITERIA DAN BENTUK ASSESMEN	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BOBOT
9	CPMK021	Mahasiswa mengetahui konsep dasar dari bahasa pemrograman serta teknologi Bahasa pemrograman tingkat rendah dan tingkat menengah	Teknologi Bahasa Pemrograman - Definisi - Sejarah bahasa pemrograman - Trend Bahasa pemrograman saat ini - Bahasa pemrograman tingkat rendah (low level) - Bahasa pemrograman tingkat menengah (middle level)	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Non Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	- Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian tentang bahasa pemrograman. - Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah dari bahasa pemrograman. - Mahasiswa mampu menganalisis dan menjelaskan contoh -contoh bahasa pemrograman yang menjadi trend pada bidang teknologi informasi saat ini - Mahasiswa mampu menjelaskan dan menganalisis perbedaan contoh Bahasa pemrograman tingkat rendah dan menengah	10
10	CPMK011	Mahasiswa mampu menjelaskan dan membandingkan Bahasa pemrograman tingkat rendah dan menengah pada aplikasi sederhana	Contoh penerapan Bahasa pemrograman tingkat rendah dan menengah - Contoh program aplikasi sederhana untuk bahasa pemrograman tingkat rendah (low level) - Contoh program aplikasi sederhana untuk bahasa pemrograman tingkat menengah (middle level)	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Bentuk : Kuliah	Mahasiswa mampu memahami dan membandingkan Bahasa pemrograman tingkat rendah dan menengah pada aplikasi sederhana	5
11	UTS		Ujian Tengah Semester			Ujian Tengah Semester		
12	CPMK031	Mahasiswa mengetahui konsep dasar dari teknologi Bahasa pemrograman tingkat tinggi dan berorientasi objek	Teknologi Bahasa Pemrograman - Bahasa pemrograman tingkat tinggi (high level) - Bahasa pemrograman berorientasi objek	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Non Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	- Mahasiswa mampu memahami konsep Bahasa pemrograman tingkat tinggi dan berorientasi objek - Mahasiswa mampu menjelaskan dan menganalisis perbedaan contoh Bahasa pemrograman tingkat tinggi dan berorientasi objek	10

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
13	CPMK031	Mahasiswa mampu menjelaskan dan membandingkan Bahasa pemrograman tingkat tinggi dan berorientasi objek pada aplikasi sederhana	Contoh penerapan Bahasa pemrograman tingkat tinggi dan berorientasi objek - Contoh program aplikasi sederhana untuk bahasa pemrograman tingkat tinggi (high level) - Contoh program aplikasi sederhana untuk bahasa pemrograman berorientasi objek	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Non Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	Mahasiswa mampu memahami dan membandingkan Bahasa pemrograman tingkat rendah dan menengah pada aplikasi sederhana	10
14	CPMK031	Mahasiswa mengetahui konsep dasar dan teoritis dari basis data	Pengenalan Basis Data - Definisi - Sejarah basis data komponen dasar basis data - Prinsip kerja basis data	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Non Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	- Mahasiswa mampu menjelaskan definisi dan perkembangan basis data di dalam bidang teknologi informasi. - Mahasiswa mampu menganalisa dan menjelaskan komponen dan prinsip kerja masing-masing komponen basis data - Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip kerja basis data secara keseluruhan	10
15	CPMK031	Mahasiswa mengetahui aplikasi penggunaan basis data pada bidang TI dan mampu membuat aplikasi sederhana dengan program DBMS	Aplikasi penggunaan basis data - Contoh program aplikasi sederhana menggunakan basis data sederhana, seperti pada MS Access - Contoh program aplikasi sederhana menggunakan basis data sederhana, seperti pada MySQL	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Non Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	Mahasiswa mampu memahami basis data sederhana pada aplikasi sederhana	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.
CPL02 : Kemampuan menerapkan pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer dan mampu merancang serta mengembangkan berbagai produk piranti berbasis digital.	Unggul dalam Kemampuan menerapkan pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer dan mampu merancang serta mengembangkan berbagai produk piranti berbasis digital.	Baik dalam Kemampuan menerapkan pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer dan mampu merancang serta mengembangkan berbagai produk piranti berbasis digital.	Cukup baik dalam Kemampuan menerapkan pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer dan mampu merancang serta mengembangkan berbagai produk piranti berbasis digital.	Kurang dalam Kemampuan menerapkan pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer dan mampu merancang serta mengembangkan berbagai produk piranti berbasis digital.	Sangat kurang dalam Kemampuan menerapkan pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer dan mampu merancang serta mengembangkan berbagai produk piranti berbasis digital.

CPL03 : Kemampuan menerapkan pengetahuan dasar ilmiah dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer.	Unggul dalam Kemampuan menerapkan pengetahuan dasar ilmiah dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer.	Baik dalam Kemampuan menerapkan pengetahuan dasar ilmiah dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer.	Cukup baik dalam Kemampuan menerapkan pengetahuan dasar ilmiah dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer.	Kurang dalam Kemampuan menerapkan pengetahuan dasar ilmiah dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer.	Sangat kurang dalam Kemampuan menerapkan pengetahuan dasar ilmiah dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer.
---	--	--	--	--	---

FORMAT RANCANGAN

Kriteria 2. Hasil Proyek / Project Based Learning

Rubik Dimensi	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standar	Skor
	5	4	3	2	1	
Kesesuaian output hasil Proyek	Tepat/sesuai dengan output yang diharapkan dan terdapat variasi jawaban	Tepat/sesuai dengan output yang diharapkan dan sedikit variasi jawaban	Tepat/sesuai dengan output yang diharapkan dan tidak ada variasi jawaban	Kurang tepat dan teliti dalam menggunakan sintaks	Tidak tepat dalam menggunakan sintaks	

Nama Mata Kuliah	Program Studi	Fakultas	SKS	Jadwal Pelaksanaan Minggu ke
Pengantar Teknologi Informasi	Sistem Komputer	FIKTI	2	
Bentuk Hasil Proyek / Project Based Learning	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Hasil Proyek / Project Based Learning	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
Tugas 1: Literatur Review Pustaka [MAK11] CS Papers	Mahasiswa mengetahui contoh teknologi perangkat I/O dan memori, peranannya pada pembentukan Teknologi Informasi serta penerapannya, peran sistem operasi dalam bidang teknologi informasi	Memahami jenis-jenis sistem operasi saat ini dan membandingkannya	1. Tugas 1 diberikan pada minggu ke-1 perkuliahan 2. Laporan literature review dikumpulkan pada minggu ke-3 perkuliahan 3. Laporan akan dinilai sesuai rubrikasi yang telah diberikan	Bobot nilai Tugas 1 adalah 10% dari total bobot mata kuliah
Deskripsi Hasil Proyek / Project Based Learning	Tayangan presentasi minimal 10 halaman dengan font Arial dan ukuran 16 disesuaikan			

Uraian Hasil Proyek / Project Based Learning	a. Obyek Garapan Perkembangan spesifikasi perangkat keras komputer b. Metode atau Cara pengerjaan - Carilah referensi berupa artikel ilmiah dan artikel mengenai perkembangan spesifikasi perangkat keras komputer (dari internet) - Rangkumlah referensi tersebut - Rangkuman dibuat dalam bentuk paper minimal 10 lembar dan disiapkan dalam ppt minimal 10 halaman - Presentasikan hasil rangkuman tersebut di depan kelas c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan Tayangan presentasi minimal 10 halaman dengan font Arial dan ukuran 16 disesuaikan
---	--

FORMAT RANCANGAN

Kriteria 4. Kognitif / Pengetahuan - Kuis 1

Rubik Dimensi	Sangat	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	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	

Nama Mata Kuliah	Program Studi	Fakultas	SKS	Jadwal Pelaksanaan Minggu ke
Pengantar Teknologi Informasi	Sistem Komputer	FIKTI	2	
Bentuk Kognitif / Pengetahuan - Kuis	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Kognitif / Pengetahuan - Kuis	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian

Essay	Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep dasar teknologi informasi, perkembangan teknologi informasi serta penerapan TI pada bidang tertentu yang dapat ditemui sehari-hari dalam kehidupan bermasyarakat, perkembangan teknologi perangkat keras yang digunakan dan berperan pada pembentukan Teknologi Informasi, contoh teknologi perangkat keras yang digunakan beserta spesifikasi dan penerapannya , membandingkan Bahasa pemrograman tingkat rendah dan menengah pada aplikasi sederhana.	Menjelaskan perkembangan spesifikasi perangkat keras komputer	1. Kuis diadakan pada minggu ke 10 perkuliahan 2. Jawaban sesuai dengan rubrik	Bobot nilai kuis adalah 10% dari total bobot mata kuliah
Deskripsi Kognitif / Pengetahuan - Kuis	Menjawab pertanyaan yang diberikan			
Uraian Kognitif / Pengetahuan - Kuis	a. Obyek Garapan : Kerjakan semua soal yang ada b. Metode atau Cara pengerjaan : Menjawab pertanyaan pada selembar kertas c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan : Lembar jawaban Mahasiswa			

FORMAT RANCANGAN

Kriteria 5. Kognitif / Pengetahuan - UTS

Rubik Dimensi	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	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	

Nama Mata Kuliah	Program Studi	Fakultas	SKS	Jadwal Pelaksanaan Minggu ke
Pengantar Teknologi Informasi	Sistem Komputer	FIKTI	2	
Bentuk Kognitif / Pengetahuan - UTS	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Kognitif / Pengetahuan - UTS	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
Essay	Mahasiswa memahami konsep teknologi perangkat I/O dan memori dan peranannya pada pembentukan Teknologi Informasi, berbagai produk sistem operasi dalam bidang teknologi informasi, konsep dasar dari bahasa pemrograman serta teknologi Bahasa pemrograman tingkat rendah dan tingkat menengah.	memahami konsep perangkat I/O dan memori, sistem operasi, serta bahasa pemrograman dari tingkat rendah hingga menengah dalam pengembangan teknologi informasi.	1. UTS diadakan pada minggu ke 11 perkuliahan 2. Jawaban sesuai dengan rubik	Bobot nilai UTS adalah 40% dari total bobot mata kuliah
Deskripsi Kognitif / Pengetahuan - UTS	Mengerjakan semua soal yang diberikan			

Uraian Kognitif / Pengetahuan - UTS	a. Obyek Garapan : Kerjakan semua soal yang ada b. Metode atau Cara pengerjaan : Menjawab pertanyaan pada lembar jawaban yang disediakan c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan : Lembar jawaban Mahasiswa
---	---

FORMAT RANCANGAN

Kriteria 6. Kognitif / Pengetahuan - UAS

Rubik Dimensi	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	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	

Nama Mata Kuliah	Program Studi	Fakultas	SKS	Jadwal Pelaksanaan Minggu ke
Pengantar Teknologi Informasi	Sistem Komputer	FIKTI	2	
Bentuk Kognitif / Pengetahuan - UAS	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Kognitif / Pengetahuan - UAS	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
Essay	Mahasiswa mengetahui konsep dasar dari teknologi Bahasa pemrograman tingkat tinggi dan berorientasi objek, membandingkan Bahasa pemrograman tingkat tinggi dan berorientasi objek pada aplikasi sederhana, konsep dasar dan teoritis dari basis data, aplikasi penggunaan basis data pada bidang TI dan mampu membuat aplikasi sederhana dengan program DBMS.	Memahami dan membandingkan bahasa pemrograman tingkat tinggi dan berorientasi objek, menguasai konsep dasar basis data, serta mampu membuat aplikasi sederhana menggunakan DBMS.	1. UAS diadakan pada minggu ke 16 perkuliahan 2. Jawaban sesuai dengan rubik	Bobot nilai UAS adalah 40% dari total bobot mata kuliah
Deskripsi Kognitif / Pengetahuan - UAS	Menjawab pertanyaan yang diberikan			

Uraian Kognitif / Pengetahuan - UAS	a. Obyek Garapan : Kerjakan semua soal yang ada b. Metode atau Cara pengerjaan : Menjawab pertanyaan pada lembar jawaban yang disediakan c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan : Lembar jawaban Mahasiswa
---	---

4.1. Rencana Penilaian / Asesmen & Evaluasi (RAE)

	RENCANA ASSESMENT & EVALUASI		
	Nama Fakultas	: Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi	
	Nama Prodi	: Sistem Komputer	
	Nama MK	: Pengantar Teknologi Informasi	
	Kelas	: 2KB01	
Kode : IT012224	Bobot SKS : 2	Rumpun MK : Pembentukan Karakter dan Kecapakan Hidup	Semester : 1
Otorisasi	Penyusun : Fenni Agustina	Koordinator MK : Fenni Agustina	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
CPMK011	Sub-CPMK0111	Kuis	Bobot Materi Sub-CPMK= 2	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK011	Sub-CPMK0112	Kuis	Bobot Materi Sub-CPMK= 1	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK011	Sub-CPMK0113	Kuis	Bobot Materi Sub-CPMK= 1	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK011	Sub-CPMK0114	Kuis	Bobot Materi Sub-CPMK= 1	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK021	Sub-CPMK0211	UTS	Bobot Materi Sub-CPMK= 20	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK011	Sub-CPMK0115	Tugas	Bobot Materi Sub-CPMK= 5	Kesesuaian output hasil Proyek
CPMK011	Sub-CPMK0126	Tugas	Bobot Materi Sub-CPMK= 5	Kesesuaian output hasil Proyek
CPMK021	Sub-CPMK0212	UTS	Bobot Materi Sub-CPMK= 10	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK021	Sub-CPMK0213	UTS	Bobot Materi Sub-CPMK= 10	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK011	Sub-CPMK0117	Kuis	Bobot Materi Sub-CPMK= 5	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK031	Sub-CPMK0311	UAS	Bobot Materi Sub-CPMK= 10	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK031	Sub-CPMK0312	UAS	Bobot Materi Sub-CPMK= 10	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK031	Sub-CPMK0313	UAS	Bobot Materi Sub-CPMK= 10	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK031	Sub-CPMK0314	UAS	Bobot Materi Sub-CPMK= 10	Ketepatan dan Ketelitian menjawab