



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

Nomor Mata Kuliah	MK11
Nama Mata Kuliah	Algoritma Dan Pemrograman 2
Kode Mata Kuliah	IT012202
Bobot SKS	2
Semester	2
Penyusun	Farida Amalya
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
	Algoritma Dan Pemrograman 2	IT012202	-	2	2	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	
	Farida Amalya		(Nama Ketua KK)			Dr. Nur Sultan Salahuddin, SKom., MT.	
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini mahasiswa mempelajari tentang: Mata Kulia Agoritma Pemrogramain 2 merupakan mata kuliah yang memberikan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam merancang, menganalisis, membuat dan mengidentifikasi perangkat I/O dengan konsep dasar assembler dan aplikasi Delphi.						
Tautan Kelas Daring							
	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) PRODI						
	CPL01	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Komputer secara umum dan khusus serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.					
	CPL05	Kemampuan menerapkan pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer dan mampu merancang serta mengembangkan berbagai produk piranti berbasis digital.					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						CPL yang di dukung
	CPMK021	Kemampuan menerapkan pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer					CPL01
	CPMK052	Kemampuan rancang bangun perangkat lunak dengan menggunakan metode, teknik, ketrampilan dan alat bantu terkini yang diperlukan dalam bidang sistem komputer sesuai kebutuhan pengguna					CPL05
	Sub-CPMK						
	Sub CPMK0211	Memberikan contoh penerapan pemrograman I/O dalam pengantarmukaan komputer.					
	Sub CPMK0212	Mengidentifikasi port parallel, port serial dan port USB pada personal computer					
	Sub CPMK0213	Menjelaskan cara kerja dan penggunaan port parallel, port serial dan port USB.					
	Sub CPMK0214	Mengerti dan memahami tentang konsep pemrograman I/O Programming menggunakan Delphi.					
	Sub CPMK0215	Menjelaskan dan menganalisa pemrograman I/O dengan menggunakan assembler.					
	Sub CPMK0521	Membuat program I/O dengan akses parallel port dan menggunakan bahasa pemrograman Delphi.					
	Sub CPMK0522	Mengerti dan memahami proses pembuatan program dengan menggunakan array.					
	Sub CPMK0216	Memahami tentang pembuatan dan penggunaan pemrograman I/O menggunakan Delphi dan Assembler.					
	Sub CPMK0217	Memahami dan menentukan perubahan entalpi dalam reaksi.					
	Sub CPMK0218	Memahami tentang pembuatan dan penggunaan pemrograman running LED menggunakan Delphi dan Assembler.					
	Sub CPMK0526	Memahami tentang pemrograman I/O melalui serial Port.					
	Sub CPMK0527	Mengerti dan memahami cara menerapkan pemrograman I/O melalui serial Port menggunakan Delphi dan Assembler.					
	Sub CPMK0528	Mengetahui tentang konsep pemrograman serial port dengan menggunakan Delphi dan assembler.					
Sub CPMK0529	Memahami tentang implementasi pemrograman USB untuk mengendalikan mouse.						

Sub CPMK	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
	CPMK021	x	x	x	x	x			x	x	x				
	CPMK052						x	x				x	x	x	x
Penilaian	ID CPMK	Bobot per Bentuk Penilaian													TOTAL BOBOT PER CPMK
		Kuis		Unjuk Kerja		UTS		UAS		Tugas Kelompok					
	CPMK021	10				40							50		
	CPMK052							40		10			50		
	Total per penilaian	10		0		40		40		10			100		
Bahan Kajian	1. BK07 -Algoritma dan Pemrograman											CC2020, Aptikom2019, CE2016			
Bahan Kajian	Utama:														
	1.Abdul Kadir, Pemrograman Delphi, Salemba Infotek														
	2.Wahana Komputer , Teknik Antarmuka Mikrokontroler denganKomputer Berbasis Delphi, salemba Infotek														
	3.Dwi Sutadi, I/O bus dan Motherboard, Andi Yogyakarta														
	4.S'to, Pemrograman Bahasa Assembly, www.ilmukomputer.com														
Media	Pendukung:														
	Software :							Hardware :							
	Media Pembelajaran							Komputer/Laptop							
								Projector							
Team Teaching															
Ambang Batas	Ambang Batas Kelulusan Mahasiswa							Ambang Batas Kelulusan Mata Kuliah							
	50,01							70%							

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
1	CPMK021	Memberikan contoh penerapan pemrograman I/O dalam pengantarmukaan komputer.	●Ruang Lingkup Mata kuliah ●Tujuan Pembelajaran AP 2A ●Implementasi Pemrograman I/O Programming	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	Memberikan contoh penerapan pemrograman I/O dalam pengantarmukaan komputer.	2
2	CPMK021	Mengidentifikasi port parallel, port serial dan port USB pada personal computer	●Konsep dan cara kerja Port I/O ●Jenis-jenis Port I/O ●Port Paralel ●Port Serial ●Port USB ●Keuntungan dan kelebihan setiap Port I/O	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Non Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	Mengidentifikasi port parallel, port serial dan port USB pada personal computer	1
3	CPMK021	Menjelaskan cara kerja dan penggunaan port parallel, port serial dan port USB.	●Konfigurasi Port Paralel ●Komunikasi Data Port Serial ●Transfer Data Port Serial ●Programming Port I/O	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Non Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	Menjelaskan cara kerja dan penggunaan port parallel, port serial dan port USB.	1
4	CPMK021	Mengerti dan memahami tentang konsep pemrograman I/O Programming menggunakan Delphi.	●Review Konsep Pemrograman dengan Delphi ●Konsep I/O Programming dengan Delphi ●Pembuatan Form sederhana (input Data)	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	Membuat program sederhana dengan menggunakan Delphi. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep pemrograman I/O dengan menggunakan bahasa pemrograman Delphi	1
5	CPMK021	Menjelaskan dan menganalisa pemrograman I/O dengan menggunakan assembler.	●Konsep dasar bahasa Assembler ●Konsep Pemrograman I/O dengan Assembler.	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Non Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	Menjelaskan dan menganalisa pemrograman I/O dengan menggunakan assembler.	20
6	CPMK052	Membuat program I/O dengan akses parallel port dan menggunakan bahasa pemrograman Delphi.	●Konsep pemrograman parallel Port. ●Pembuatan Program akses paralel port dengan Delphi	Bentuk : Kuliah Ceramah, Diskusi kelompok, Collaborative Learning	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Non Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	Membuat program I/O dengan akses parallel port dan menggunakan bahasa pemrograman Delphi. Dengan menggunakan assembler.	5

7	CPMK052	Mengerti dan memahami proses pembuatan program dengan menggunakan array.	●Konsep program array. ●Konsep Pemrograman I/O dengan embeded Assambler pada delphi ●Pembuatan Program akses paralel Port.	Bentuk : Kuliah Ceramah, Diskusi kelompok, Collaborative Learning	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Non Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	Menjelaskan proses pemrograman parallel port dengan menggunakan Delphi dan mengembededkan assembler ke dalam Delphi. Mahasiswa dapat membuat program I/O sederhana dengan menggunakan deplhi	5
8	CPMK021	Memahami tentang pembuatan dan penggunaan pemrograman I/O menggunakan Delphi dan Assembler.	●Konsep pemrograman I/O untuk kendali running LED. ●Konsep kerja pemrograman I/O menggunakan Delphi dan Assembler.	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Non Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	Menjelaskan dan menganalisis konsep kerja pemrograman I/O untuk kendali running LED menggunakan Delphi dan Assembler.	10
9	CPMK021	Memahami dan menentukan perubahan entalpi dalam reaksi.	●Konsep pemrograman I/O untuk kendali running LED. ●Konsep kerja pemrograman I/O menggunakan Delphi dan Assembler.	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Non Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	Menjelaskan dan menganalisis konsep kerja pemrograman I/O untuk kendali running LED menggunakan Delphi dan Assembler.	10
10	CPMK021	Memahami tentang pembuatan dan penggunaan pemrograman running LED menggunakan Delphi dan Assembler.	●Tatacara membuat dan modifikasi Pemrograman Runing LED dengan Delphi dan embeded ASM	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Bentuk : Kuliah	Membuat pemrograman I/O untuk kendali running LED dengan menggunakan Delphi dan Assembler.	5
11	UTS		Ujian Tengah Semester			Ujian Tengah Semester		
12	CPMK052	Memahami tentang pemrograman I/O melalui serial Port.	●Konsep Pemrogramn Serial Port (Comm dan USB) ●Register serial Port ●Akses register	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Non Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	Menjelaskan konsep pemrograman serial port, register-register yang digunakan dalam pemrograman serial port.	10
13	CPMK052	Mengerti dan memahami cara menerapkan pemrograman I/O melalui serial Port menggunakan Delphi dan Assembler.	●Konsep akses register serial port menggunakan Delphi dan Assembler	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Non Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	Membuat pemrograman untuk akses register pada serial port.	10
14	CPMK052	Mengetahui tentang konsep pemrograman serial port dengan menggunakan Delphi dan assembler.	●Konsep Pemrograman serial port ●Pemrograman Serial Port dengan delphi dan embeded ASM. ●Pembuatan aplikasi program akses serial port.	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Non Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	Menganalisa program kendali LED dengan menggunakan serial Port dengan Delphi dan Assembler.	10

15	CPMK052	Memahami tentang implementasi pemrograman USB untuk mengendalikan mouse.	●Memodifikasi kendali mouse dengan USB	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Non Tes : Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	Memodifikasi pemrograman USB untuk kendali mouse	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)
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.
CPL05 : Kemampuan melakukan rancang bangun perangkat keras dan lunak (embedded system) dengan menggunakan metode, teknik, ketrampilan dan alat bantu terkini yang diperlukan dalam bidang sistem komputer sesuai kebutuhan pengguna.	Unggul dalam kemampuan melakukan rancang bangun perangkat keras dan lunak (embedded system) dengan menggunakan metode, teknik, ketrampilan dan alat bantu terkini yang diperlukan dalam bidang sistem komputer sesuai kebutuhan pengguna.	Baik dalam kemampuan melakukan rancang bangun perangkat keras dan lunak (embedded system) dengan menggunakan metode, teknik, ketrampilan dan alat bantu terkini yang diperlukan dalam bidang sistem komputer sesuai kebutuhan pengguna.	Cukup baik dalam kemampuan melakukan rancang bangun perangkat keras dan lunak (embedded system) dengan menggunakan metode, teknik, ketrampilan dan alat bantu terkini yang diperlukan dalam bidang sistem komputer sesuai kebutuhan pengguna.	Kurang dalam kemampuan melakukan rancang bangun perangkat keras dan lunak (embedded system) dengan menggunakan metode, teknik, ketrampilan dan alat bantu terkini yang diperlukan dalam bidang sistem komputer sesuai kebutuhan pengguna.	Sangat kurang dalam kemampuan melakukan rancang bangun perangkat keras dan lunak (embedded system) dengan menggunakan metode, teknik, ketrampilan dan alat bantu terkini yang diperlukan dalam bidang sistem komputer sesuai kebutuhan pengguna.

FORMAT RANCANGAN

Kriteria 3. 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	

Nama Mata Kuliah	Program Studi	Fakultas	SKS	Jadwal Pelaksanaan Minggu ke
Algoritma Dan Pemrograman 2	Sistem Komputer	FIKTI	2	
Bentuk Kognitif / Pengetahuan - Tugas Kelompok	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Kognitif / Pengetahuan - Tugas Kelompok	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
Tugas pembuatan Program di Delphi atau Assembler input dan output	CPMK 5.2 Kemampuan rancang bangun perangkat lunak dengan menggunakan metode, teknik, ketrampilan dan alat bantu terkini yang diperlukan dalam bidang sistem komputer sesuai kebutuhan pengguna input dan output di Delphi	Memahami Pembuatan Program Input Output di Delphi dan assembler	1. Tugas diberikan pada minggu ke 6 dan 7 perkuliahan 2. Laporan akan dinilai sesuai rubrikasi yang telah diberikan	Bobot nilai Tugas adalah 10% dari total bobot mata kuliah
Deskripsi Kognitif / Pengetahuan - Tugas Kelompok	Tugas kelompok dikerjakan oleh 3-5 orang mahasiswa dalam 1 kelompok.			
Uraian Kognitif / Pengetahuan - Tugas Kelompok	a. Obyek Garapan : Tugas kelompok membuat Program Delphi input output b. Metode atau Cara pengerjaan : Tugas kelompok dikerjakan oleh semua anggota kelompoknya c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan : laporan tugas kelompok dalam bentuk makalah dan presentasi			

FORMAT RANCANGAN

Kriteria 4. Kognitif / Pengetahuan - Kuis 1

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
Algoritma Dan Pemrograman 2	Sistem Komputer	FIKTI	2	
Bentuk Kognitif / Pengetahuan - Kuis	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Kognitif / Pengetahuan - Kuis	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
Memahami konsep implementasi pemrograman input-output (I/O) dalam bahasa pemrograman Delphi	Memberikan contoh penerapan pemrograman I/O dalam pengantarmukaan komputer. (CPMK2.1)	Memahami 'Memberikan contoh penerapan pemrograman I/O dalam pengantarmukaan komputer.	Quiz ini diberikan pada minggu ke 5	Bobot nilai Tugas 1 adalah 10% dari total bobot mata kuliah
Deskripsi Kognitif / Pengetahuan - Kuis				
Uraian Kognitif / Pengetahuan - Kuis	a. Obyek Garapan (deskripsi tugas secara singkat) b. Metode atau Cara pengerjaan (uraian metode atau cara pengerjaan diuraikan secara detail yang memberi panduan apa yang akan dikerjakan dan bagaimana tugas tsb akan dikerjakan) c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan (uraian luaran tugas yang diharapkan mencakup bentuk luaran, format dsb			

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
Algoritma Dan Pemrograman 2	Sistem Komputer	FIKTI	2	
Bentuk Kognitif / Pengetahuan - UTS	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Kognitif / Pengetahuan - UTS	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
Soal esay 5 soal	Memberikan contoh penerapan pemrograman I/O dalam pengantarmukaan komputer. (CPMK2.1)	Memahami Memberikan contoh penerapan pemrograman I/O dalam pengantarmukaan komputer.	UTS ini di berikan di minggu ke 11	Bobot nilai UTS adalah 40% dari total bobot mata kuliah
Deskripsi Kognitif / Pengetahuan - UTS				
Uraian Kognitif / Pengetahuan - UTS	a. Obyek Garapan (deskripsi tugas secara singkat) b. Metode atau Cara pengerjaan (uraian metode atau cara pengerjaan diuraikan secara detail yang memberi panduan apa yang akan dikerjakan dan bagaimana tugas tsb akan dikerjakan) c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan (uraian luaran tugas yang diharapkan mencakup bentuk luaran, format dsb			

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
Algoritma Dan Pemrograman 2	Sistem Komputer	FIKTI	2	
Bentuk Kognitif / Pengetahuan - UAS	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Kognitif / Pengetahuan - UAS	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
Soal Esay 5 soal	Kemampuan rancang bangun perangkat lunak dengan menggunakan metode, teknik, ketrampilan dan alat bantu terkini yang diperlukan dalam bidang sistem komputer sesuai kebutuhan pengguna. Memahami tentang pembuatan dan penggunaan pemrograman I/O menggunakan Delphi dan Assembler.(CPMK 5.2)	Memahami Kemampuan rancang bangun perangkat lunak dengan menggunakan metode, teknik, ketrampilan dan alat bantu terkini yang diperlukan dalam bidang sistem komputer sesuai kebutuhan pengguna	Ketepatan Menjawab	Bobot nilai UAS adalah 40 % dari total bobot mata kuliah

Deskripsi Kognitif / Pengetahuan - UAS	
Uraian Kognitif / Pengetahuan - UAS	a. Obyek Garapan (deskripsi tugas secara singkat) b. Metode atau Cara pengerjaan (uraian metode atau cara pengerjaan diuraikan secara detail yang memberi panduan apa yang akan dikerjakan dan bagaimana tugas tsb akan dikerjakan) c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan (uraian luaran tugas yang diharapkan mencakup bentuk luaran, format dsb)

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 2 Kelas : 1KB01		
	Kode : IT012202	Bobot SKS : 2	Rumpun MK : Algoritma dan Pemrograman
			Semester : 2
	Otorisasi	Penyusun : Farida Amalya	Koordinator MK : Farida Amalya
			
		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
CPMK021	Sub CPMK0211	Kuis	Bobot Materi Sub-CPMK= 2	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK021	Sub CPMK0212	Kuis	Bobot Materi Sub-CPMK= 1	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK021	Sub CPMK0213	Kuis	Bobot Materi Sub-CPMK= 1	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK021	Sub CPMK0214	Kuis	Bobot Materi Sub-CPMK= 1	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK021	Sub CPMK0215	UTS	Bobot Materi Sub-CPMK= 20	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK052	Sub CPMK0521	Tugas	Bobot Materi Sub-CPMK= 5	Pengerjaan tugas kelompok, kelengkapan isi tugas, kebenaran isi tugas dan presentasi
CPMK052	Sub CPMK0522	Tugas	Bobot Materi Sub-CPMK= 5	Pengerjaan tugas kelompok, kelengkapan isi tugas, kebenaran isi tugas dan presentasi
CPMK021	Sub CPMK0216	UTS	Bobot Materi Sub-CPMK= 10	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK021	Sub CPMK0217	UTS	Bobot Materi Sub-CPMK= 10	Ketepatan dan Ketelitian menjawab

CPMK021	Sub CPMK0218	Kuis	Bobot Materi Sub-CPMK=5	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK052	Sub CPMK0526	UAS	Bobot Materi Sub-CPMK=10	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK052	Sub CPMK0527	UAS	Bobot Materi Sub-CPMK=10	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK052	Sub CPMK0528	UAS	Bobot Materi Sub-CPMK=10	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK052	Sub CPMK0529	UAS	Bobot Materi Sub-CPMK=10	Ketepatan dan Ketelitian menjawab