



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

Nomor Mata Kuliah	MK30
Nama Mata Kuliah	Sistem Digital
Kode Mata Kuliah	IT012235
Bobot SKS	2
Semester	4
Penyusun	Missa Lamsani
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		
	Sistem Digital	IT012235	Elektronika dan Sistem Tertanam			2			4		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					
	Missa Lamsani				(Nama Ketua KK)					Dr. Nur Sultan Salahuddin, SKom., MT.					
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah membantu mahasiswa dalam mempelajari Sistem Digital, dalam hal ini memahami definisi Sistem Digital, Sistem Bilangan, mengetahui fungsi rancangan – rancangan digital yang mendukung sebuah sistem komputer, serta mampu merancang rangkaian digital sebagai wujud pemahaman teori yang memadai dan mengaplikasikan ke dalam sistem komputer.														
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 melakukan rancang bangun perangkat keras dan lunak (embedded system) dengan menggunakan metode, teknik, keterampilan dan alat bantu terkini yang diterapkan dalam bidang sistem komputer													
	CPL05	Kemampuan merancang dan mengembangkan berbagai produk piranti berbasis digital sesuai kebutuhan pengguna.													
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)												CPL yang di dukung		
	CPMK012	Kemampuan untuk memformulasikan penyelesaian masalah prosedural Sistem Komputer												CPL01	
	CPMK022	Kemampuan merancang serta mengembangkan berbagai produk piranti berbasis digital												CPL02	
	CPMK051	Kemampuan merancang dan mengembangkan berbagai produk piranti berbasis digital dengan menggunakan metode, teknik, keterampilan dan alat bantu terkini yang diterapkan dalam bidang sistem komputer sesuai kebutuhan pengguna.												CPL05	
	Sub-CPMK														
	Sub CPMK0121	Menjelaskan bilangan, konversi bilangan dan penggunaannya													
	Sub CPMK0122	Menjelaskan jenis-jenis gerbang digital													
	Sub CPMK0123	Menjelaskan rangkaian terintegrasi													
	Sub CPMK0124	Menjelaskan Aljabar Boole													
	Sub CPMK0221	Menjelaskan penyerderhanaan rangkaiann dan karnaugh map													
	Sub CPMK0125	Menjelaskan Flip Flop													
	Sub CPMK0126	Menjelaskan master slave Flip Flop dan analisa desain rangkaian sekuensial													
	Sub CPMK0222	Menjelaskan counter													
	Sub CPMK0223	Menjelaskan register													
	Sub CPMK0126	Menjelaskan penggunaan Binary													
	Sub CPMK0511	Menjelaskan Encode, Dekoder, Multiplexer, Demultiplexer													
Sub CPMK0512	Menjelaskan parity generator dan checker, frequency counter														
Sub CPMK0513	Menjekaskan time measurement dan programable logic device														
Sub CPMK0514	Menjelaskan konversi analog digital														
Sub CPMK	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
	CPMK012	x	x	x	x		x	x			x				
	CPMK022					x			x	x					
	CPMK051											x	x	x	x

	ID CPMK	Bobot per Bentuk Penilaian					TOTAL BOBOT PER CPMK
		Kuis	Unjuk Kerja	UTS	UAS	Tugas Kelompok	
Penilaian	CPMK012	10				10	20
	CPMK022			40			40
	CPMK051				40		40
	Total per penilaian	10	0	40	40	10	100
Bahan Kajian	1. BK12 - System Digital					CC2020, Aptikom2019, CE2016	
Pustaka	Utama:						
	1. Malvino, <i>Elektronika Komputer Digital</i> , terj. Dali S Naga, Gunadarma						
	2. Suryadi, Agus S, <i>Dasar Rangkaian Logika</i> , jilid I, Gunadarma						
	3. Bartee, Thomas C, <i>Dasar Komputer Digital</i> , terj. The How Liong, ed. 6, Penerbit Erlangga, 1994						
	4. Wakerle, John F, <i>Digital Principles and Practices</i> , Prentice Hall, 1994						
	5. Lee, Samuel C, <i>Rangkaian Digital dan Rancangan Logika</i> , terj. Sutisno, Erlangga, 1991						
	6. Mano M, Morris and Kime R, Charles, <i>Logic and Computer Design Fundamentals</i> , Prentice Hall, 1997						
	7. Malvino and Leach, <i>Digital principles and Applications</i> , ed 5, Mc Graw Hill, 1995						
	8. Tocci, Ronald J, <i>Digital Systems Principles and Applications</i> , ed 6, Prentice Hall,						
	Pendukung:						
	1. Sultan Sarandudin, Nur., dkk. "Desain dan implementasi model Portable Smart Biologister Biogas untuk Pengembangan Sumber Energi Terbarukan (EBT) bagi Lingkungan Pertanian di Sekitar UG Technopark ".Laporan Penelitian Inovasi, Universitas Gunadarma. 2021.						
	2. Sintawati, Andini., dkk. "Rancang Sistem Pengaman Rumah Dengan Menggunakan RFID Berbasis Nodemcu dan Notifikasi Via Telegram".Laporan Penelitian Internal, Universitas Gunadarma. 2022						
	3. Pertiwi, Atit ., dkk. "Sistem Monitoring Pertumbuhan Tanaman Berbasis Web Menggunakan Rasperry Pi ".Laporan Penelitian Inovasi, Universitas Gunadarma. 2021.						
	4. Iqbal, Muhammad., dkk. "Penerapan Sistem monitoring Kondisi Fisik Tanaman Sayuran Tomat dengan memanfaatkan Teknologi Deep Learning pada Sistem Tanam Hidroponik ". Laporan Penelitian inovasi, Universitas Gunadarma. 2021.						
	5. Br. Kembaren, Suci., dkk. "Sistem Cerdas Identifikasi Jenis Tanah Berdasarkan Diagram Warna Tanah Munsell Berbasis Internet of Things". Laporan Penelitian Inovasi, Universitas Gunadarma. 2021.						
	6. Novrina, dkk. "Project Based Learning Desain dan Implementasi Sistem Pemantauan dan Pengendalian Jarak jauh Irigasi Tetes dan Aerasi Tanaman Berbasis IoT di UG Technopark ". Laporan Penelitian inovasi, Universitas Gunadarma. 2021.						
Media Pembelajaran	Software :			Hardware :			
				Komputer/Laptop			
				Projector			
Team Teaching							
Ambang Batas Kelulusan	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 ASESMEN	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BOBOT
1	CPMK012	Menjelaskan bilangan, konversi bilangan dan penggunaannya	- Konversi bilangan - Operasi aritmetik dasar - ASCII Code - Exces-3 Code - Gray Code	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 konversi bilangan - Menjelaskan operasi aritmetik dasar - Menjelaskan ASCII Code - Menjelaskan Exces-3 Code - Menjelaskan Gray Code	2
2	CPMK012	Menjelaskan jenis-jenis gerbang digital	- Jenis-jenis gerbang digital	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 jenis-jenis gerbang digital	1
3	CPMK012	Menjelaskan rangkaian terintegrasi	- Rangkaian terintegrasi	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 rangkaian terintegrasi	1
4	CPMK012	Menjelaskan Aljabar Boole	- Aljabar Boole - Penyederhanaan Rangkaian	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : Kuis 1, Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	- Menjelaskan Aljabar boole - Menjelaskan penyederhanaan rangkaian	1
5	CPMK022	Menjelaskan penyederhanaan rangkaiann dan karnaugh map	- Penyederhanaan Rangkaian - Karnaugh Map	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : UTS, Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	- Menjelaskan penyederhanaan rangkaian - Menjelaskan karnaugh Map	20
6	CPMK012	Menjelaskan Flip Flop	- RS Flip Flop - D Flip Flop - JK Flip Flop	Bentuk : Kuliah Ceramah, Diskusi kelompok, Collaborative Learning	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : Tes, Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	- Menjelaskan RS Flip Flop - Menjelaskan D Flip Flop - Menjelaskan JK Flip Flop	5
7	CPMK012	Menjelaskan master slave Flip Flop dan analisa desain rangkaian sekuensial	- Master slave flip – flop - Analisa dan Desain Rangkaian Sekuensial	Bentuk : Kuliah Ceramah, Diskusi kelompok, Collaborative Learning	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : Tugas Kelompok, Collaborative Learning, Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	- Menjelaskan Master slave flip – flop - Menjelaskan Analisa dan Desain Rangkaian Sekuensial	5
8	CPMK022	Menjelaskan counter	- Counter - Rancangan Rangkaian Counter	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : UTS, Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	- Menjelaskan Counter - Menjelaskan Rancangan Rangkaian Counter	10
9	CPMK022	Menjelaskan register	- Register - Rancangan Rangkaian Register	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : UTS, Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	- Menjelaskan Register - Menjelaskan Rancangan Rangkaian Register	10

10	CPMK012	Menjelaskan penggunaan Binary	- Binary Adder & Subtractor - Binary Multiplier & Divider	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 Binary Adder & Subtractor - Menjelaskan Binary Multiplier & Divider	5
11	UTS		Ujian Tengah Semester			Ujian Tengah Semester		
12	CPMK051	Menjelaskan Encode, Dekoder, Multiplexer, Demultiplexer	- Encoder - Decoder - Multiplexer - Demultiplexer	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : UAS, Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	- Menjelaskan Encoder - Menjelaskan Decoder - Menjelaskan Multiplexer - Menjelaskan Demultiplexer	10
13	CPMK051	Menjelaskan parity generator dan checker, frequency counter	- Parity Generator dan Checker - Frequency Counter	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : UAS, Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	- Menjelaskan Parity Generator dan Checker - Menjelaskan Frequency Counter	10
14	CPMK051	Menjelaskan time measurement dan programable logic device	- Time Measurement - PLD (Programable Logic Device)	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : UAS, Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	- Menjelaskan Time Measurement - Menjelaskan PLD (Programable Logic Device)	10
15	CPMK051	Menjelaskan konversi analog digital	- ADC - DAC	Bentuk : Kuliah Metode : Ceramah, Diskusi kelas, tanya jawab	Tatap Muka 1x (2 x 60") Menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa Bentuk : UAS, Penilaian Kinerja Rubik Penilaian	- Menjelaskan ADC - Menjelaskan DAC	10
16	UAS		2018			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.

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	Pengerjaan tugas kelompok oleh semua anggota kelompok, isi tugas sangat lengkap dan benar, dan membuat presentasi	Pengerjaan tugas kelompok oleh semua anggota kelompok, isi tugas lengkap dan benar, dan membuat presentasi	Pengerjaan tugas kelompok oleh sebagian anggota kelompok, isi tugas cukup lengkap dan benar, dan membuat presentasi	Pengerjaan tugas kelompok oleh sebagian anggota kelompok, isi tugas tidak lengkap dan benar, dan membuat presentasi	Pengerjaan tugas kelompok oleh sebagian anggota kelompok, isi tugas sangat tidak lengkap dan benar, dan tanpa membuat presentasi	

Nama Mata Kuliah	Program Studi	Fakultas	SKS	Jadwal Pelaksanaan Minggu ke
Sistem Digital	Sistem Komputer	FIKTI	2	
Bentuk Kognitif / Pengetahuan -	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Kognitif / Pengetahuan -	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
Membuat makalah berkelompok 1 kelompok terdiri 3-5 orang	CPMK 2.1. Mahasiswa memahami dan menguasai konsep teoritis pengetahuan tentang Flip Flop (RS Flip Flop, D Flip Flop, JK Flip Flop) , Master slave Flip Flop dan analisa desain rangkaian sekuensial	Memahami cara kerja dari berbagai jenis Flip Flop	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	Membuat makalah mengenai Rangkaian Flip Flop Bentuk Rangkaian, Input, Cara Kerja, dan Output			

Uraian Kognitif / Pengetahuan - Tugas Kelompok	a. Obyek Garapan : Tugas kelompok membuat makalah mengenai rangkaian Flip Flop b. Metode atau Cara pengerjaan : - Tugas kelompok dikerjakan oleh anggota kelompok - Pilih salah satu jenis Flip Flop - Bahas dan uraikan jenis Flip Flop yang dipilih tersebut - buat laporan dalam bentuk makalah dan presentasi, serta presentasikan di depan kelas c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan : Laporan tugas kelompok dalam bentuk makalah dan presentasi minimal 10 halaman
--	--

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
Sistem Digital	Sistem Komputer	FIKTI	2	
Bentuk Kognitif / Pengetahuan -	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Kognitif / Pengetahuan -	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
Essay	- Menjelaskan bilangan dan penggunaannya - Menjelaskan jenis-jenis gerbang digital - Menjelaskan rangkaian terintegrasi - Menjelaskan Aljabar Boole	Memahami konversi bilangan, jenis-jenis gerbang digital, rangkaian terintegrasi dan aljabar boole	1. Kuis 1 diadakan pada minggu ke 4 perkuliahan 2. Jawaban sesuai dengan rubik	Bobot nilai Kuis 1 adalah 5% dari total bobot mata kuliah
Deskripsi Kognitif / Pengetahuan - Kuis	Menjawab pertanyaan yang diberikan tentang : - konversi bilangan - jenis-jenis gerbang digital - rangkaian terintegrasi - Aljabar Boole			

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 4. Kognitif / Pengetahuan - Kuis 2

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
Sistem Digital	Sistem Komputer	FIKTI	2	
Bentuk Kognitif / Pengetahuan -	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Kognitif / Pengetahuan -	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
Essay	- Menjelaskan penggunaan Binary	Memahami penggunaan Binary	1. Kuis 2 diadakan pada minggu ke 10 perkuliahan 2. Jawaban sesuai dengan rubik	Bobot nilai Kuis 2 adalah 5% dari total bobot mata kuliah
Deskripsi Kognitif / Pengetahuan - Kuis	Menjawab pertanyaan yang diberikan tentang : Binary Adder, Subtractor, Multiplier dan Divider			
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
Sistem Digital	Sistem Komputer	FIKTI	2	
Bentuk Kognitif / Pengetahuan -	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Kognitif / Pengetahuan -	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
Essay	- Menjelaskan penyederhanaan rangkaian dan karnaugh map - Menjelaskan counter - Menjelaskan register	Memahami cara penyederhanaan rangkaian menggunakan karnaugh map, counter dan register	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 : 1. Penyederhanaan Rangkaian menggunakan Karnaugh Map 2. Counter 3. Register			
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
Sistem Digital	Sistem Komputer	FIKTI	2	
Bentuk Kognitif / Pengetahuan -	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Kognitif / Pengetahuan -	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
Essay	- Menjelaskan Encode, Dekoder, Multiplexer, Demultiplexer - Menjelaskan parity generator dan checker, frequency counter - Menjelaskan time measurement dan programable logic device - Menjelaskan konversi analog digital	Memahami cara penyederhanaan rangkaian menggunakan karnaugh map, counter dan register	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 - 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
---	---