



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI S1 SISTEM KOMPUTER
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS GUNADARMA

Identitas Mata Kuliah	NAMA MK	KODE MK	RUMPUN MATA KULIAH	BOBOT(SKS)		SEMESTER	Direvisi
	Pengantar Sistem Cerdas	AK012229	Elektronika dan Sistem Tertanam	2		5	
Otoritas	Pengembang RPS			Ketua Kelompok Keahlian		Ka PRODI	
	(Nama Koordinator Dosen MK)			(Nama Ketua KK)		Dr. Nur Sultan Salahuddin, SKom., MT.	
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini mahasiswa mempelajari tentang: (1) Penerapan konsep dasar kecerdasan buatan, (2) Konsep dasar pengetahuan serta metode representasi pengetahuan, (3) Teknik penyelesaian masalah dengan metode pencarian dan aplikasi-aplikasi system cerdas pada bidang kecerdasan buatan,(4) Implementasi menggunakan Bahasa pemrograman JAVA. In this course students learn about: (1) Application of basic concepts of artificial intelligence, (2) Basic concepts of knowledge and knowledge representation methods, (3) Problem solving techniques using search methods and intelligent system applications in the field of artificial intelligence, (4) Implementation using the JAVA programming language.						
Capaian Pembelajaran Lulusan & Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) PRODI						
	CPL02	Mampu menguasai dan menerapkan konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk penyelesaian masalah pada dunia usaha dan dunia industri.					
	CPL03	Mampu menelaah dan menyelesaikan permasalahan di bidang dunia usaha dan dunia industri yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data dan jaringan komputer maupun internet of things (IoT) dengan pemodelan, simulasi komputer maupun prototipe.					
	CPL06	Mampu merancang dan menerapkan inovasi perangkat berbasis komputer yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data dan jaringan komputer maupun internet of things (IoT) untuk menghasilkan fungsi terbaru yang dibutuhkan oleh bidang dunia usaha dan dunia industri.					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					CPL yang di dukung	
	CPMK021	Mampu menguasai konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk penyelesaian masalah pada dunia usaha dan dunia industri.				CPL02	
	CPMK031	Mampu menelaah permasalahan di bidang dunia usaha dan dunia industri yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data dengan pemodelan, simulasi komputer maupun prototipe.				CPL03	
	CPMK061	Mampu merancang inovasi perangkat berbasis komputer yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data untuk menghasilkan				CPL06	

MING GU KE -	ID CPMK	DESKRIPSI SUB CPMK	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BENTUK ASESMEN	MATERI	METODE	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA/DARING)	BOBOT
1.	CPMK021	Mahasiswa Memiliki dan menguasai pengetahuan tentang dasar sistem kontrol	Memahami perbedaan kecerdasan buatan dengan intelegensi alami Memahami sejarah dan lingkup dari kecerdasan buatan Memahami <i>soft computing</i> sebagai inovasi baru dalam membangun kecerdasan buatan Menganalisis masalah dan dapat menyelesaikan ruang masalah	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	1. Pengertian Intelegensi Buatan 2. Intelegensi Buatan dan Intelegensi Alami 3. Komputasi Intelegensi Buatan dan Komputasi Konvensional 4. Sejarah Intelegensi Buatan 5. Lingkup Intelegensi Buatan 6. Soft Computing Definisi Masalah dan Ruang Masalah	ceramah, Tugas TM : 1x(2x60) menit	Tatap Muka	5
2.	CPMK021	Mahasiswa Memiliki dan menguasai pengetahuan tentang teori dari transduser dan sensor yang digunakan dalam sistem kontrol	Membandingkan dan membedakan tipe-tipe Agen Mengelompokkan lingkungan dari agen.	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	1. Agen dan Lingkungannya 2. Rasionalitas 3. PEAS (Performance measure, Environment, Actuators, Sensors) 4. Tipe-tipe Lingkungan Agen 5. Tipe-tipe Agen	ceramah, Tugas TM : 1x(2x60) menit	Tatap Muka	5
3.	CPMK021	Mahasiswa Memiliki dan menguasai pengetahuan tentang teori dari transduser dan sensor	Menjelaskan logika agen secara umum.	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	1. Knowledge-based agents 2. Wumpus world 3. Logic in general - models and entailment	ceramah, Tugas TM : 1x(2x60) menit	Tatap Muka	5

MING GU KE -	ID CMPK	DESKRIPSI SUB CPMK	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BENTUK ASESMEN	MATERI	METODE	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA/DARING)	BOBOT
		yang digunakan dalam sistem kontrol						
4.	CPMK021	Mahasiswa Memiliki pengetahuan tentang motor listrik yang digunakan dalam sistem kontrol	Menganalisis masalah dan menyelesaikan ruang masalah dengan metode pencarian buta	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	Metode Pencarian Heuristik a. Generate And Test Hill Climbing	ceramah, Tugas DR : 1x(2x60) menit	Daring	5
5.	CPMK021	Mahasiswa Memahami sifat dasar standar-standar port komunikasi	Menyebutkan berbagai teknik pencarian heuristik Menggunakan berbagai teknik pencarian heuristik dalam menyelesaikan masalah	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	1. Best First Search 2. Problem Reduction 3. Constraint Satisfaction Means End Analysis	ceramah, Tugas DR : 1x(2x60) menit	Daring	10
6.	CPMK031	Mahasiswa Memahami sifat dasar standar-standar port komunikasi	Menjelaskan teknik-teknik representasi pengetahuan, diantaranya; Jaringan Semantik, Schemata, Frames, dan Logika Menjelaskan kelebihan dan kekurangan teknik-teknik tersebut.	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	1. Arti Pengetahuan 2. Produksi 3. Jaringan Semantik 4. Triple Obyek-Atribut-Nilai Schemata : Frame dan Script	ceramah, Tugas DR : 1x(2x60) menit	Daring	5

MING GU KE -	ID CMPK	DESKRIPSI SUB CPMK	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BENTUK ASSESMEN	MATERI	METODE	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA/DARING)	BOBOT
7.	CPMK031	Mahasiswa Memahami sifat dasar standar-standar port komunikasi	Menyebutkan dan menggunakan operator logika proposisi menjelaskan konsep Tautologi, Kontradiksi dan Contingen Menggunakan Resolusi Logika Proposisi	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	1. Logika dan Set 2. Operator Logika 3. Tautologi, Kontradiksi dan Contingent Resolusi Logika Proposisi	ceramah, Tugas TM : 1x(2x60) menit	Tatap Muka	5
8.	CPMK031	Mahasiswa Memiliki pengetahuan dan memahami tentang teknik konversi pada ADC	Menjelaskan Logika dan Set Order Pertama. Memahami perbedaan konsep kuantifikasi universal dan existensial. Menggunakan Resolusi Logika Predikat	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	1. Fungsi-fungsi Logika Predikat 2. Logika dan Set Order Pertama 3. Quantifier Universal 4. Quantifier Existensial 5. Resolusi Logika Predikat	ceramah, Tugas TM : 1x(2x60) menit	Tatap Muka	5
9.	CPMK031	Mahasiswa Memiliki pengetahuan dan memahami tentang teknik konversi pada DAC	Melakukan unifikasi dan GMP Membuat rangkaian forward dan backward	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	1. Mengubah inferensi order pertama menjadi inferensi proposisi 2. Unifikasi 3. Generalized Modus Ponens (GMP) 4. Rangkaian Forward dan backward	ceramah, Tugas DR : 1x(2x60) menit	Daring	5
10.	CPMK031	Mahasiswa Memiliki pengetahuan dan memahami konsep dasar akuisisi data	Mengetahui definisi dan teori probabilitas klasik.	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	1. Ketidakpastian 2. Probabilitas dan Teorema Bayes	ceramah, Tugas DR : 1x(2x60) menit	Daring	10

MING GU KE -	ID CPMK	DESKRIPSI SUB CPMK	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BENTUK ASSESMEN	MATERI	METODE	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA/DARING)	BOBOT
			Memahami konsep kepercayaan Menjelaskan mengenai ketidakpastian pada rantai inferensi. menjelaskan tentang faktor kepastian Memahami teori Dempster-Shafer.		3. Faktor Kepastian (Certainty Factor) 4. Teori Dempster-Shafer			
11. U TS	CPMK021	Semua kemampuan akhir CPMK....	Kelengkapan konsep dan jawaban	Bentuk : Tes Tertulis	Ujian materi dari pertemuan ke 1 sampai dengan pertemuan ke 10	Daftar Pertanyaan Tertulis TM : 1x (2x60") Menit	Tatap Muka	
12.	CPMK061	Menguasai bahasa pemrograman untuk Aplikasi Inteligensi Buatan: PROLOG	Menggunakan perintah-perintah dasar dari PROLOG untuk membuat program. menganalisis sebuah kasus aplikasi kecerdasan buatan mengimplementasikan konsep prolog ke dalam sebuah program kecerdasan buatan	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	Dasar-dasar Prolog: Fakta & Relasi, Aturan dan pertanyaan	ceramah, Tugas TM : 1x(2x60) menit	Tatap Muka	10

MING GU KE -	ID CMPK	DESKRIPSI SUB CPMK	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BENTUK ASESMEN	MATERI	METODE	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA/DARING)	BOBOT
13.	CPMK061	Menguasai bahasa pemrograman untuk Aplikasi Inteligensi Buatan: PROLOG	Menggunakan perintah-perintah dasar dari PROLOG untuk membuat program. menganalisis sebuah kasus aplikasi kecerdasan buatan mengimplementasikan konsep prolog ke dalam sebuah program kecerdasan buatan	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	Struktur program Prolog: Domain, Predicate, Variable, dan Goal Majemuk	ceramah, Tugas TM : 1x(2x60) menit	Tatap Muka	10
14.	CPMK061	Memiliki pengetahuan tentang bahasa pemrograman untuk Aplikasi Intelligent Buatan: JAVA	Membuat model sistem sederhana berbasis intelegensi buatan dengan JAVA.	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	Analisis program Search	ceramah, Tugas DR : 1x(2x60) menit	Daring	10
15.	CPMK061	Memiliki pengetahuan tentang bahasa pemrograman untuk Aplikasi Intelligent Buatan: JAVA	Membuat model sistem sederhana berbasis intelegensi buatan dengan JAVA.	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	Analisis program Decision Tree	ceramah, Tugas DR : 1x(2x60) menit	Daring	10
16. U AS	CPMK031	Semua kemampuan akhir CPMK....	Kelengkapan konsep dan jawaban	Bentuk : Tes Tertulis	Ujian materi dari pertemuan ke 1 sampai dengan pertemuan ke 10	Daftar Pertanyaan Tertulis TM : 1x (2x60") Menit	Tatap Muka	

Catatan :

No	Kolom	Keterangan
1.	MINGGU KE -	
2.	ID CMPK	
3.	DESKRIPSI SUB CPMK	kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut
4.	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti Ketepatan mahasiswa dalam mencapai CPMK
5.	BENTUK ASSESMENT	Terbagi atas 5 bagian, yaitu :Tugas 1, Tugas 2, Tugas 3, Proyek 1, Proyek 2
6.	MATERI	Rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan
7.	METODE	TM = Tatap Muka di kelas BT = Belajar Terstruktur, mengerjakan PR / Tugas BM = Belajar Mandiri di luar kelas DR = Pembelajaran secara Daring
8.	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA/DARING)	
9.	BOBOT	prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.

- 1. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- 2. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 3. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- 4. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, Problem Based Learning dan metode lainnya.

Student Center Learning-Jigsaw: salah satu model pembelajaran yang terdiri dari tim-tim belajar heterogen, beranggotakan 4-6 mahasiswa, setiap mahasiswa bertanggung jawab atas penguasaan bagian dari materi belajar dan harus mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota tim lainnya

Notes:

- a. Ambang Batas Kelulusan Mahasiswa merupakan batas minimal nilai yang harus dicapai mahasiswa untuk setiap CPMK pada MK
- b. Ambang Batas Kelulusan Mata Kuliah merupakan batas minimal persentase jumlah mahasiswa dalam satu periode pengajaran yang memperoleh nilai $\geq$ Ambang Batas Kelulusan Mahasiswa.

Contoh:

Dalam 1 kelas terdapat 50 mahasiswa, dimana 30 diantaranya mendapatkan nilai akhir lebih dari 50,01; 15 mahasiswa memperoleh nilai di bawah 50,01; sementara 5 lainnya memperoleh nilai 50,01 maka persentase untuk 1 CPMK pada MK ini sebagai berikut:

	di atas ambang batas		sesuai ambang batas		di bawah ambang batas		Status MK
CLO08	30	60.00%	5	10.00%	15	30.00%	FAILED

karena persentase jumlah mahasiswa yang berada di bawah ambang batas kelulusan lebih dari 14,5%.

RUBIK PENILAIAN

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	DESKRIPSI PERILAKU						
	NSM ≤ 40	40 < NSM ≤ 50	50 < NSM ≤ 60	60 < NSM ≤ 65	65 < NSM ≤ 70	70 < NSM ≤ 80	80 < NSM
	E (Sangat Kurang)	D (Kurang)	C (Cukup)	BC (Cukup Baik)	B (Baik)	AB (Baik Sekali)	A (Istimewa)
CPMK021 : kemampuan menguasai konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk penyelesaian masalah pada dunia usaha dan dunia industri.	• Sangat tidak mampu menguasai konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk penyelesaian masalah pada dunia usaha dan dunia industri.	• Tidak mampu menguasai konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk penyelesaian masalah pada dunia usaha dan dunia industri.	• Cukup mampu menjelaskan dan menguasai konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk penyelesaian masalah pada dunia usaha dan dunia industri.	• Cukup Baik dalam menguasai konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk penyelesaian masalah pada dunia usaha dan dunia industri.	• Baik dalam menguasai konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk penyelesaian masalah pada dunia usaha dan dunia industri.	• Baik Sekali dalam menguasai konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk penyelesaian masalah pada dunia usaha dan dunia industri.	• Istimewa dalam menguasai konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk penyelesaian masalah pada dunia usaha dan dunia industri.
CPMK031 : Kemampuan menelaah permasalahan di bidang dunia usaha dan dunia industri yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data dengan pemodelan, simulasi komputer maupun prototipe.	• Sangat tidak mampu menelaah permasalahan di bidang dunia usaha dan dunia industri yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data dengan pemodelan, simulasi komputer maupun prototipe.	• Tidak mampu menelaah permasalahan di bidang dunia usaha dan dunia industri yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data dengan pemodelan, simulasi komputer maupun prototipe.	• Cukup mampu menelaah permasalahan di bidang dunia usaha dan dunia industri yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data dengan pemodelan, simulasi komputer maupun prototipe.	• Cukup Baik dalam menelaah permasalahan di bidang dunia usaha dan dunia industri yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data dengan pemodelan, simulasi komputer maupun prototipe.	• Baik dalam menelaah permasalahan di bidang dunia usaha dan dunia industri yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data dengan pemodelan, simulasi komputer maupun prototipe.	• Baik Sekali dalam menelaah permasalahan di bidang dunia usaha dan dunia industri yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data dengan pemodelan, simulasi komputer maupun prototipe.	• Istimewa dalam menelaah permasalahan di bidang dunia usaha dan dunia industri yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data dengan pemodelan, simulasi komputer maupun prototipe.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	DESKRIPSI PERILAKU						
	NSM ≤ 40	40 < NSM ≤ 50	50 < NSM ≤ 60	60 < NSM ≤ 65	65 < NSM ≤ 70	70 < NSM ≤ 80	80 < NSM
	E (Sangat Kurang)	D (Kurang)	C (Cukup)	BC (Cukup Baik)	B (Baik)	AB (Baik Sekali)	A (Istimewa)
CPMK061 : Kemampuan merancang inovasi perangkat berbasis komputer yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data untuk menghasilkan fungsi terbaru yang dibutuhkan oleh bidang dunia usaha dan dunia industri.	• Sangat tidak mampu merancang inovasi perangkat berbasis komputer yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data untuk menghasilkan fungsi terbaru yang dibutuhkan oleh bidang dunia usaha dan dunia industri.	• Tidak mampu perangkat berbasis komputer yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data untuk menghasilkan fungsi terbaru yang dibutuhkan oleh bidang dunia usaha dan dunia industri.	• Cukup mampu menjelaskan dan perangkat berbasis komputer yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data untuk menghasilkan fungsi terbaru yang dibutuhkan oleh bidang dunia usaha dan dunia industri.	• Cukup Baik dalam perangkat berbasis komputer yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data untuk menghasilkan fungsi terbaru yang dibutuhkan oleh bidang dunia usaha dan dunia industri.	• Baik dalam perangkat berbasis komputer yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data untuk menghasilkan fungsi terbaru yang dibutuhkan oleh bidang dunia usaha dan dunia industri.	• Baik Sekali dalam perangkat berbasis komputer yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data untuk menghasilkan fungsi terbaru yang dibutuhkan oleh bidang dunia usaha dan dunia industri.	• Istimewa dalam perangkat berbasis komputer yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data untuk menghasilkan fungsi terbaru yang dibutuhkan oleh bidang dunia usaha dan dunia industri.

FORMAT RANCANGAN TUGAS / PROYEK

Nama Mata Kuliah		SKS	
Program Studi	Sistem Komputer	Pertemuan ke	
Fakultas	Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi		
Bentuk Tugas / Proyek	Tugas 1: Literatur Review Pustaka: [MAK11] CS Papers		
Tujuan Tugas / Proyek	Memahami		
Uraian Tugas / Proyek	a. Obyek Garapan <i>(deskripsi tugas secara singkat)</i> b. Metode atau Cara pengerjaan <i>(uraian metode atau cara pengerjaan diuraikan secara detail yang memberi panduan apa yang akan dikerjakan dan bagaimana tugas tsb akan dikerjakan)</i> c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan <i>(uraian luaran tugas yang diharapkan mencakup bentuk luaran, format dsb)</i>		
Sub Capaian Pembelajaran	Literasi dan mempersiapkan pengetahuan terkait Social Network Analysis Mampu menjelaskan dan mmemahami metode yang diterapkan di beberapa penelitian terkait Social Network Analysis (CPMK081, CPMK082)		
Deskripsi Tugas	Mahasiswa membaca materi dn penelitian tentang metode yang diterapkan di bidang Social network analysis		
Indikator, Kriteria dan Bobot Penilaian	1. Tugas 1 diberikan pada minggu ke-1 perkuliahan 2. Laporan literature review dikumpulkan pada minggu ke-2 perkuliahan 3. Laporan akan dinilai sesuai rubrikasi yang telah diberikan		
Jadwal Pelaksanaan	Minggu ke-1 perkuliahan		
Lain-lain	Bobot nilai Tugas 1 adalah 10% dari total bobot mata kuliah		

Daftar Rujukan	[MAK11] dan CS Papers
----------------	-----------------------

FORMAT RANCANGAN TUGAS 2

Nama Mata Kuliah		SKS	
Program Studi	Sistem Komputer	Pertemuan ke	
Fakultas	Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi		

A. TUJUAN TUGAS :

Memahami

B. URAIAN TUGAS :

- 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.

C. KRITERIA PENILAIAN (bobot)

- Kriteria 1. Aktivitas Partisipasif / Studi kasus
- Kriteria 2. Hasil Proyek / Project Based Learning
- Kriteria 3. Kognitif/ Pengetahuan – Tugas
- Kriteria 4. Kognitif/ Pengetahuan – Quiz
- Kriteria 5. Kognitif/ Pengetahuan – UTS
- Kriteria 6. Kognitif/ Pengetahuan – UAS

GRADING SCHEME COMPETENCE

KRITERIA 1 : Aktivitas Partisipasif / Studi Kasus

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Bat as	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	Sko r
	80-100	70-79	60-69	50-59	<50	

KRITERIA 2 : Hasil Proyek / Project Based Learning

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Bat as	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	Sko r
	80-100	70-79	60-69	50-59	<50	

KRITERIA 3 : Kognitif / Pengetahuan - Tugas

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Bat as	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	Sko r
	80-100	70-79	60-69	50-59	<50	

KRITERIA 4 : Kognitif / Pengetahuan - Quiz

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Bat as	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	Sko r

	80-100	70-79	60-69	50-59	<50	
--	--------	-------	-------	-------	-----	--

KRITERIA 5 : Kognitif / Pengetahuan - UTS

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Bat as	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	Sko r
	80-100	70-79	60-69	50-59	<50	

KRITERIA 6 : Kognitif / Pengetahuan - UAS

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Bat as	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	Sko r
	80-100	70-79	60-69	50-59	<50	