



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

Nomor Mata Kuliah	MK51
Nama Mata Kuliah	Proyek Sistem Komputer
Kode Mata Kuliah	AK012437
Bobot SKS	4
Semester	6
Penyusun	Mohammad Iqbal
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
	Proyek Sistem Komputer	AK012437	Pembentukan Karakter dan Kecapakan Hidup	4	6	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	
	Mohammad Iqbal		(Nama Ketua KK)			Dr. Nur Sultan Salahuddin, SKom., MT.	
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini membantu mahasiswa dalam membuat sebuah tugas proyek sesuai dengan jurusan Sistem Komputer. Tugas proyek yang dikerjakan dapat mencakup salah satu dari tiga bidang berikut yaitu kinerja jaringan komputer dan sistem komputasi bergerak, sistem tertanam dan Internet of Things. Proyek dikerjakan secara berkelompok. Proyek dikerjakan di mulai dari mengidentifikasi masalah, mencari sumber referensi, merancang proyek, melakukan pengujian, mengumpulkan hasil pengujian hingga menganalisis hasil pengujian.						
Tautan Kelas Daring							
Capaian Pembelajaran Lulusan & Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) PRODI						
	CPL08	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Komputer secara umum dan khusus serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.					
	CPL09	Kemampuan menerapkan pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer dan mampu merancang serta mengembangkan berbagai produk piranti berbasis digital.					
	CPL10	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.					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						CPL yang di dukung
	CPMK081	Kemampuan mendesain, merancang konfigurasi dan mengaplikasikan ke sistem komputasi bergerak dan teknologi komunikasi (internet of things) yang mencakup perangkat keras dan perangkat lunak dengan memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) untuk menyelesaikan masalah/kebutuhan pengguna.					CPL08
	CPMK082	Kemampuan menganalisis bidang otomasi maupun kontrol sistem dan perawatan serta pengembangan sistem tertanam (Embedded Systems) yang mencakup perangkat keras dan perangkat lunak dengan memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) untuk menyelesaikan masalah/kebutuhan pengguna.					CPL08
	CPMK091	Kemampuan dalam memahami tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok.					CPL09
	CPMK092	Kemampuan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.					CPL09
	CPMK101	Kemampuan bekerja sama, berkomunikasi secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja.					CPL10
	Sub-CPMK						
	Sub CPMK0811	Mengimplementasikan teknik presentasi proposal proyek					

Pustaka	1. Sultan Salahuddin, Nur., dkk. "Desain dan Implementasi Model Portable Smart Biodigester 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 Raspberry Pi ". Laporan Penelitian Inovasi, Universitas Gunadarma. 2021.	
	4. Iqbal, Mohammad., 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.	
	7. Sultan Salahuddin, Nur., Poernomo Sari, Sri ., Sugeru, Herik., dkk. 2021. Penerapan Sistem Pengolahan Terpadu Limbah Kotoran Sapi dengan Teknologi Biodigester Cerdas. Univeristas Gunadarma.	
	8. Haryatmi, Emy., 2022. Purwarupa Sistem Otomatisasi dan Pemantauan Penyiraman Tanaman Cabai, Univeristas Gunadarma.	
	9. Pertiwi, Atit., Ernita K, Veronica., Jatmika, Ihsan., 2022. Daryanto, Ady., Sistem Monitoring Pertumbuhan Tanaman Berbasis Web Menggunakan Raspberry Pi. Univeristas Gunadarma	
Media Pembelajaran	Software :	Hardware :
		Komputer/Laptop
		Projector
Team Teaching		
Ambang Batas Kelulusan	Ambang Batas Kelulusan Mahasiswa	Ambang Batas Kelulusan Mata Kuliah
	50,01	61%

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	CPMK081	Mengidentifikasi masalah dalam menentukan ruang lingkup proyek	Identifikasi Masalah Penentuan Ruang Lingkup Proyek	Ceramah Collaborative Learning	Tatap Muka 2 x 160 menit	Kriteria: Partisipasi mahasiswa Pengisian/unggah topik capstone melalui Aplikasi CP Program Studi Sistem Komputer	Mahasiswa dapat mengidentifikasi masalah menentukan ruang lingkup proyek	4
2	CPM082	Mencari literature untuk menentukan state of the art proyek	Pencarian referensi berdasarkan artikel jurnal Pengenalan penggunaan tools untuk referencing Pengumpulan topik artikel yang sejenis Pembuatan rangkuman artikel guna mencapai state of the art proyek	Ceramah Collaborative Learning	Tatap Muka 2 x 160 menit	Kriteria: Partisipasi mahasiswa Pendaftaran/ registrasi Capstone Mahasiswa	Mahasiswa dapat menentukan state of the art proyek melalui penelusuran referensi artikel jurnal	10
3	CPMK101	Menjelaskan rancangan proyek	Penyusunan rancangan proyek	Ceramah Collaborative Learning	Tatap Muka 2 x 160 menit	Kriteria: Partisipasi mahasiswa -Pembentukan kelompok Capstone&Bidding topik Capstone -Diskusi internal antar waktu pelaksanaan Capstone	Mahasiswa dapat membuat rancangan proyek dan menjelaskan alur kerja rancangan	2
4	CPMK081	Menyusun jadwal pelaksanaan proyek dan rancangan anggaran belanja (RAB)	Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek dengan menggunakan Gantt Chart Penyusunan rancangan anggaran belanja	Ceramah Collaborative Learning	Tatap Muka 2 x 160 menit	Kriteria: Partisipasi Mahasiswa - Pengisian/ unggah topik capstone melalui Aplikasi CP Program Studi Sistem Komputer	Mahasiswa mampu membuat jadwal pelaksanaan proyek dan rancangan anggaran belanja (RAB)	4

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
5	CPMK091	Menyusun proposal proyek	Teknik pembuatan proposal proyek yang meliputi tema, tujuan, ruang lingkup, jadwal pelaksanaan proyek, rancangan anggaran belanja (RAB), literature review, rancangan proyek dan daftar pustaka	Project Based Learning	Tatap Muka 2 x 160 menit	Kriteria: Partisipasi Mahasiswa Penyerahan dokumen SK.1 (Project proposal)	Mahasiswa mampu membuat proposal proyek yang meliputi tema, tujuan, ruang lingkup, jadwal pelaksanaan proyek, rancangan anggaran belanja (RAB), literature review, rancangan proyek an daftar pustaka	10
6	CPMK081	Mengimplementasikan teknik presentasi proposal proyek	Penilaian proposal proyek	Project Based Learning	Tatap Muka 2 x 160 menit	Kriteria: Partisipasi Mahasiswa Unjuk Kerja 1: presentasi proposal proyek	Mahasiswa mampu mempresentasikan proposal proyek yang dibuat	4
7	CPMK081	Menyusun peralatan (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan dalam membuat proyek berdasarkan rancangan proyek	Pembuatan sistem dengan mengaitkan perangkat keras dan perangkat lunak berdasarkan rancangan pada proposal proyek Disain prototipe, basis data, simulasi	Project Based Learning	Tatap Muka 2 x 160 menit	Kriteria: Partisipasi Mahasiswa	Mahasiswa mampu membuat sistem dengan mengaitkan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan berdasarkan rancangan yang dibuat pada proposal	4
8	CPMK081	Menguji Sistem	Teknik Pengujian	Ceramah Collaborative Learning	Tatap Muka 2 x 160 menit	Kriteria: Partisipasi Mahasiswa	Mahasiswa mampu melakukan pengumpulan data hasil pengujian	4
9	CPMK101	Melakukan pengumpulan data hasil pengujian	Cara mengumpulkan data hasil pengujian	Ceramah Collaborative Learning	Tatap Muka 2 x 160 menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa	Mahasiswa mampu melakukan pengumpulan data hasil pengujian	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
10	CPMK092	Melakukan analisis hasil pengujian	Teknik menganalisis hasil pengujian Penggunaan tabel dan diagram untuk mempresentasikan hasil uji	Ceramah Collaborative Learning	Tatap Muka 2 x 160 menit	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa	Mahasiswa mampu melakukan analisis data hasil pengujian	10
11	UTS		Ujian Tengah Semester			Ujian Tengah Semester		
12	CPMK092	Melakukan pembuatan laporan proyek	Teknik pembuatan dokumen laporan proyek	Project Based Learning	Tatap Muka 2 x 160 menit	Kriteria: Partisipasi Mahasiswa Tugas 1: Laporan Awal Proyek	Mahasiswa mampu mempresentasikan proposal proyek yang dibuat	10
13	CPMK082	Melakukan pembuatan draft artikel proyek	Teknik pembuatan draft artikel proyek	Project Based Learning	Tatap Muka 2 x 160 menit	Kriteria: Partisipasi Mahasiswa Unjuk Kerja 2: Presentasi draft artikel proyek	Mahasiswa mampu membuat draft artikel proyek	10
14	CPMK101	Melakukan pembuatan poster proyek	Teknik pembuatan poster	Project Based Learning	Tatap Muka 2 x 160 menit	Kriteria: Partisipasi Mahasiswa Tugas 2: Pembuatan poster	Mahasiswa mampu membuat poster proyek	8
15	CPMK091	Melakukan pembuatan laporan proyek secara keseluruhan	Demo Sistem dan pemeriksaan poster	Project Based Learning	Tatap Muka 2 x 160 menit	Kriteria: Partisipasi Mahasiswa Tugas 3: Laporan Proyek	Mahasiswa mampu membuat laporan keseluruhan	10
16	UAS		Ujian Akhir Semester			Ujian Akhir Semester		

RUBIK PENILAIAN

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	DESKRIPSI PERILAKU				
	81-100	61-80	41-60	21-40	0-20
	A (Unggul)	B (Baik)	C (Cukup)	D (Kurang)	E (Sangat Kurang)
CPL08: Kemampuan mendesain, merancang konfigurasi dan mengaplikasikan ke sistem komputasi bergerak dan teknologi komunikasi (internet of things), menganalisis bidang otomasi maupun kontrol sistem dan perawatan serta pengembangan sistem tertanam (Embedded Systems) yang mencakup perangkat keras dan perangkat lunak dengan memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) untuk menyelesaikan masalah/kebutuhan pengguna.	Unggul dalam Kemampuan mendesain, merancang konfigurasi dan mengaplikasikan ke sistem komputasi bergerak dan teknologi komunikasi (internet of things), menganalisis bidang otomasi maupun kontrol sistem dan perawatan serta pengembangan sistem tertanam (Embedded Systems) yang mencakup perangkat keras dan perangkat lunak dengan memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) untuk menyelesaikan masalah/kebutuhan pengguna.	Baik dalam Kemampuan mendesain, merancang konfigurasi dan mengaplikasikan ke sistem komputasi bergerak dan teknologi komunikasi (internet of things), menganalisis bidang otomasi maupun kontrol sistem dan perawatan serta pengembangan sistem tertanam (Embedded Systems) yang mencakup perangkat keras dan perangkat lunak dengan memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) untuk menyelesaikan masalah/kebutuhan pengguna.	Cukup baik dalam Kemampuan mendesain, merancang konfigurasi dan mengaplikasikan ke sistem komputasi bergerak dan teknologi komunikasi (internet of things), menganalisis bidang otomasi maupun kontrol sistem dan perawatan serta pengembangan sistem tertanam (Embedded Systems) yang mencakup perangkat keras dan perangkat lunak dengan memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) untuk menyelesaikan masalah/kebutuhan pengguna.	Kurang dalam Kemampuan mendesain, merancang konfigurasi dan mengaplikasikan ke sistem komputasi bergerak dan teknologi komunikasi (internet of things), menganalisis bidang otomasi maupun kontrol sistem dan perawatan serta pengembangan sistem tertanam (Embedded Systems) yang mencakup perangkat keras dan perangkat lunak dengan memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) untuk menyelesaikan masalah/kebutuhan pengguna.	Sangat kurang dalam Kemampuan mendesain, merancang konfigurasi dan mengaplikasikan ke sistem komputasi bergerak dan teknologi komunikasi (internet of things), menganalisis bidang otomasi maupun kontrol sistem dan perawatan serta pengembangan sistem tertanam (Embedded Systems) yang mencakup perangkat keras dan perangkat lunak dengan memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) untuk menyelesaikan masalah/kebutuhan pengguna.
CPL09: Memahami tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya	Unggul dalam Memahami tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya	Baik dalam Memahami tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya	Cukup baik dalam Memahami tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya	Kurang dalam Memahami tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya	Sangat kurang dalam Memahami tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya

CPL10: Kemampuan bekerja sama, berkomunikasi secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja, memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan	Unggul dalam Kemampuan bekerja sama, berkomunikasi secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja, memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan	Baik dalam Kemampuan bekerja sama, berkomunikasi secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja, memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan	Cukup baik dalam Kemampuan bekerja sama, berkomunikasi secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja, memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan	Kurang dalam Kemampuan bekerja sama, berkomunikasi secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja, memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan	Sangat kurang dalam Kemampuan bekerja sama, berkomunikasi secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja, memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
--	--	--	--	--	---

FORMAT RANCANGAN TUGAS / PROYEK
KRITERIA 3 : Project Based Learning / Draft Artikel Proyek

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	Skor
Draft artikel proyek yang berisikan judul, abstrak, kata kunci, pendahuluan, metode penelitian, hasil dan pembahasan, kesimpulan dan daftar pustaka	Draft artikel proyek yang berisikan judul, abstrak, kata kunci, pendahuluan, metode penelitian, hasil dan pembahasan, kesimpulan dan daftar pustaka terstruktur dan lengkap	Draft artikel proyek yang berisikan judul, abstrak, kata kunci, pendahuluan, metode penelitian, hasil dan pembahasan, kesimpulan dan daftar pustaka terstruktur dan lengkap namun masih terdapat sedikit kekurangan	Draft artikel proyek yang berisikan judul, abstrak, kata kunci, pendahuluan, metode penelitian, hasil dan pembahasan, kesimpulan dan daftar pustaka terstruktur namun kurang lengkap	Draft artikel proyek yang berisikan judul, abstrak, kata kunci, pendahuluan, metode penelitian, hasil dan pembahasan, kesimpulan dan daftar pustaka kurang terstruktur dan kurang lengkap	Draft artikel proyek yang berisikan judul, abstrak, kata kunci, pendahuluan, metode penelitian, hasil dan pembahasan, kesimpulan dan daftar pustaka tidak memenuhi ketentuan yang sudah diberikan	10

Nama Mata Kuliah	Program Studi	Fakultas	SKS	Jadwal Pelaksanaan Minggu ke
Proyek Sistem Komputer	Sistem Komputer	FIKTI	4	13
Bentuk Tugas / Proyek	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Tugas / Proyek	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
Unjuk Kerja 2: Presentasi Draft artikel proyek	Melakukan pembuatan draft artikel proyek (CPMK 8.2)	Memahami pembuatan draft artikel proyek	1. Tugas 2 diberikan pada minggu ke-13 perkuliahan 2. Penilaian dilakukan pada minggu ke-13	Bobot nilai Unjuk Kerja 2 adalah 20% dari total bobot mata kuliah
Deskripsi Unjuk Kerja/ Proyek	Penyusunan draft artikel proyek dibuat dari proposal ditambah dengan data hasil pengujian dan analisis.			
Uraian Unjuk Kerja / Proyek	a. Obyek Garapan Penyusunan draft artikel proyek yang berisikan judul, abstrak, kata kunci, pendahuluan, metode penelitian, hasil dan pembahasan, kesimpulan dan daftar pustaka b. Metode atau Cara pengerjaan Penyusunan draft artikel dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Microsoft word dengan format dua kolom, dengan font times new roman ukuran 11. Judul dan nama anggota dituliskan pada awal penulisan draft artikel. c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan Draft artikel dibuat dengan menggunakan format .doc atau .docx			

FORMAT RANCANGAN TUGAS / PROYEK

KRITERIA 4 : Project Based Learning / Poster Proyek

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	Skor
Ketepatan, kelengkapan dan disain poster	Ketepatan, kelengkapan dan disain poster terstruktur dan lengkap	Ketepatan, kelengkapan dan disain poster lengkap	Ketepatan, kelengkapan dan disain poster masih kurang beberapa aspek yang belum dituliskan	Ketepatan, kelengkapan dan disain poster hanya menunjukkan sebagian konsep saja	Ketepatan, kelengkapan dan disain poster tidak ada konsep	10

Nama Mata Kuliah	Program Studi	Fakultas	SKS	Jadwal Pelaksanaan Minggu ke
	Sistem Komputer	FIKTI	4	14
Bentuk Tugas / Proyek	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Tugas / Proyek	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
Tugas 2: Poster Proyek	Melakukan pembuatan poster proyek (CPMK 10.1)	Memahami cara mendisain poster proyek	1. Tugas 4 diberikan pada minggu ke-14 perkuliahan 2. Penilaian dilakukan pada minggu ke-14 perkuliahan	Bobot nilai Tugas 2 adalah 20% dari total bobot mata kuliah
Deskripsi Tugas / Proyek	Pembuatan poster meliputi judul proyek, nama pembuat proyek, identifikasi masalah, tujuan, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, skematik, gambar disain alat dan hasil, cara kerja singkat, pengembangan dan acknowledgement			
Uraian Tugas / Proyek	a. Obyek Garapan Poster proyek b. Metode atau Cara pengerjaan Poster dibuat dengan menggunakan ukuran A3, times new roman, disain bebas namun berisikan judul proyek, nama pembuat proyek, identifikasi masalah, tujuan, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, skematik, gambar disain alat dan hasil, cara kerja singkat, pengembangan dan acknowledgement c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan Poster proyek dengan format pdf atau jpeg atau png			

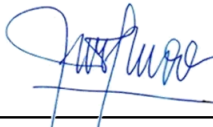
FORMAT RANCANGAN TUGAS / PROYEK

KRITERIA 5 : Project Based Learning / Tugas Laporan Proyek Lengkap

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	Skor
Ketepatan dan kelengkapan laporan proyek	Ketepatan dan kelengkapan laporan proyek lengkap dan terpadu	Ketepatan dan kelengkapan laporan proyek lengkap	Ketepatan dan kelengkapan laporan proyek masih kurang beberapa aspek yang belum terungkap	Ketepatan dan kelengkapan laporan proyek hanya menunjukkan sebagian konsep saja	Ketepatan dan kelengkapan laporan proyek tidak ada konsep	10

Nama Mata Kuliah	Program Studi	Fakultas	SKS	Jadwal Pelaksanaan Minggu ke
	Sistem Komputer	FIKTI	4	15
Bentuk Tugas / Proyek	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Tugas / Proyek	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
Tugas 3: Laporan Proyek	Mahasiswa mampu membuat laporan proyek lengkap (CPMK 9.1)	Memahami pembuatan laporan proyek lengkap	1. Laporan akan dinilai sesuai dengan laporan yang telah dibuat	Bobot nilai Tugas 5 adalah 20% dari total bobot mata kuliah
Deskripsi Tugas / Proyek	Laporan proyek meliputi poster, draft artikel dan sistem yang dibuat			
Uraian Tugas / Proyek	a. Obyek Garapan Laporan Proyek b. Metode atau Cara pengerjaan Poster, draft artikel dan sistem yang dibuat c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan Poster dan draft artikel merupakan hasil tugas sebelumnya. Sistem yang dibuat dipresentasikan			

4.1. Rencana Penilaian / Asesmen & Evaluasi (RAE)

	RENCANA ASSESMENT & EVALUASI		
	Nama Fakultas : Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Nama Prodi : Sistem Komputer Nama MK : Proyek Sistem Komputer Kelas : 3KB02		
Kode : AK012437	Bobot SKS : 4	Rumpun MK : Pembentukan Karakter dan Kecapakan Hidup	Semester : 6
Otorisasi	Penyusun : Mohammad Iqbal	Koordinator MK : Emy Haryatmi	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 (Rubrik)	Keterangan (Rubrik)
1	2	3	4	5
CPMK081	Sub CPMK0811	0	4	
CPMK082	Sub CPMK0821	0	10	
CPMK101	Sub CPMK1011	0	2	
CPMK081	Sub CPMK0812	0	4	
CPMK091	Sub CPMK0911	0	10	
CPMK081	Sub CPMK0813	Unjuk Kerja 1	4	
CPMK081	Sub CPMK0814	0	4	
CPMK081	Sub CPMK0815	0	4	
CPMK101	Sub CPMK1012	0	10	
CPMK092	Sub CPMK0921	0	10	
CPMK092	Sub CPMK0922	Tugas 1	10	
CPMK082	Sub CPMK0821	Unjuk Kerja 2	10	
CPMK101	Sub CPMK1013	Tugas 2	8	
CPMK091	Sub CPMK0912	Tugas 3	10	