



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	
	Sistem Tertanam	IT012360	Elektronika dan Sistem Tertanam	3		6		
Otoritas	Pengembang RPS			Ketua Kelompok Keahlian		Ka PRODI		
	Dr. Robby Candra, SKom., MT			(Nama Ketua KK)		Dr. Nur Sultan Salahuddin, SKom., MT.		
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini mahasiswa mempelajari tentang: Mata kuliah ini berisi penjelasan mengenai sistem tertanam / embeded menggunakan mikrokontroler dan pemrograman android In this course students learn about: This course contains an explanation of embedded systems using microcontrollers and Android programming							
Capaian Pembelajaran Lulusan & Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) PRODI							
	CPL02	Kemampuan mengimplementasi kebutuhan <i>computing</i> dengan mempertimbangkan berbagai metode/algoritma yang sesuai.						
	CPL03	Kemampuan mengimplementasi kebutuhan <i>computing</i> dengan mempertimbangkan berbagai metode/algoritma yang sesuai.						
	CPL06	Kemampuan mengimplementasi kebutuhan <i>computing</i> dengan mempertimbangkan berbagai metode/algoritma yang sesuai.						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					CPL yang di dukung		
	CPMK022	Mampu menerapkan konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk penyelesaian masalah pada dunia usaha dan dunia industri.				CPL02		
	CPMK033	Mampu menyelesaikan 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 fungsi terbaru yang dibutuhkan oleh bidang dunia usaha dan dunia industri.				CPL06		
	CPMK063	Mampu menerapkan inovasi perangkat berbasis komputer yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data untuk menghasilkan fungsi terbaru yang dibutuhkan olehi bidang dunia usaha dan dunia industri				CPL06		
	Penilaian	Id CPMK	Bobot per Bentuk Penilaian					TOTAL BOBOT PER CPMK

		Quiz	Unjuk Kerja	UTS	UAS	Tugas Kelompok	
	CPMK022	0	0	30	0	0	30
	CPMK033	0	0	0	30	0	30
	CPMK061	0	20	0	0	0	20
	CPMK063	0	20	0	0	0	20
	Total per penilaian	0	40	30	30	30	100
Pustaka	Utama:						
	1. Syahwil Muhammad, Panduan mudah Simulasi dan Praktek Mikrokontroler Arduino, Andi, 2013						
	2. Tim PHKI, Buku Ajar Sistem Tertanam, Gunadarma, 2010						
	3. R. Jacob Baker, Harry W. Li, David E. Boyce, CMOS Circuit Design, Layout and Simulation, Prentice Hall India, 2004						
	4. Arnold, Ken, Embedded Controller Hardware Design, LLH Technology Publishing, 2000						
	5. P. A. Nalwan, Teknik Antarmuka dan Pemrograman Mikrokontroler AT89C51, Elex Media Komputindo, 2003.						
	6. Modul Praktikum Laboratorium Lanjut Sistem Komputer, Universitas Gunadarma.						
	7. J.W. Stewart and K.X. Miao, The 8051 Microcontroller Hardware, Software and Interfacing, Prentice-Hall, 1999.						
	8. S. MacKenzie, The 8051 Microcontroller, Prentice-Hall, 1999.						
	9. K.J. Ayala, The 8051 Microcontroller: Architecture, Programming, and Applications.						
	Pendukung:						
	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". Universitas Gunadarma. 2022						
	3. Pertiwi, Atit ., dkk. "Sistem Monitoring Pertumbuhan Tanaman Berbasis Web Menggunakan Raspberry Pi ". Universitas Gunadarma. 2021.						
	4. Br. Kembaren, Suci., dkk. "Sistem Cerdas Identifikasi Jenis Tanah Berdasarkan Diagram Warna Tanah Munsell Berbasis Internet of Things". Universitas Gunadarma. 2021						
	5. Novrina, dkk. "Project Based Learning Desain dan Implementasi Sistem Pemantauan dan Pengendalian Jarak Jauh Irigasi Tetes dan Aerasi Tanaman Berbasis IoT di UG Technopark". Universitas Gunadarma. 2021.						
	6. Iqbal, Mohammad., dkk. "Penerapan Sistem Monitoring Kondisi Fisik Tanaman Sayuran Tomat dengan Memanfaatkan Teknologi Deep Learning pada Sistem Tanam Hidroponik". Universitas Gunadarma. 2021.						
Media Pembelajaran	Software :			Hardware :			
				Komputer/Laptop			
				Projector			
Team Teaching	(Nama-Nama Dosen Pengampu MK)						
Mata Kuliah Syarat	-						
Ambang Batas Kelulusan	50.01						

Mahasiswa		
Ambang Batas Kelulusan MK	85.00%	

MINGGU KE -	ID CMPK	DESKRIPSI SUB CPMK	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BENTUK ASSESMEN	MATERI	METODE	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA/DARING)	BOBOT
1.	CPMK022	Mahasiswa Memahami perbedaan mendasar antara mikroprocessor dan mikrokontroller, Software dan hardware yang digunakan	Memiliki dan menguasai aplikasi di dalam sistem Tertanam	Tanya jawab	Pengantar Sistem Tertanam - Instalasi dan Penggunaan Perangkat lunak yang digunakan - Software yang digunakan Virtual Breadboard versi 4.3.8 - Dev c++ versi portabel	- Cerama - Discovery Learning TM : 1x (2 x 60") Menit	Tatap Muka	5
2.	CPMK022	Mahasiswa memahami cara Mengklasifikasikan fungsi komponen dalam Arsitektur Mikrokontroler.	Mahasiswa Mengetahui dan memahami hubungan antar komponen dalam arsitektur mikrokontroler	Tanya jawab	Arsitektur Sistem Tertanam - Arsitektur Prosesor - Clock & CPU Timming - Organisasi Memori - Spesial Function Register - Struktur Port - Metode Pengalamatan(addressing Mode) - Interrupt dan Timer Control	- Ceramah - Discovery Learning - Diskusi kelompok (untuk contoh implementasi sistem waktu nyata) TM : 1x (2 x 60") Menit	Tatap Muka	5
3.	CPMK022	Mahasiswa mengetahui dan memahami tentang serial interface dan kegunaan reset	Mahasiswa mengetahui dan memahami fungsi serial interface dan reset	Tanya jawab	Serial Interface dan Reset - Mengkaji kerja dari serial interface dan fungsi reset - Diskusi seputar Kerja dari serial interface dan fungsi reset	- Ceramah - Discovery Learning TM : 1x (2 x 60") Menit	Tatap Muka	10
4.	CPMK022	Mahasiswa Mempelajari bahasa C di PC dan di mikrokontroler	Mahasiswa mengaplikasikan pemrograman bahasa C di PC dan Mikrokontroler	Tanya jawab	Dasar Pemrograman Mikrokontroler dengan Bahasa C Varibel dalam bahasa C	- Ceramah - Discovery Learning - Diskusi kelompok (untuk contoh	Tatap Muka	10

MINGGU KE -	ID CMPK	DESKRIPSI SUB CPMK	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BENTUK ASESMEN	MATERI	METODE	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA/DARING)	BOBOT
					- Struktur C dalam PC dan mikrokontroler - Input dan Output (PC dan Mikrokontroler) - Program 'Hallo Word '	implementasi sistem waktu nyata) TM : 2x (2 x 60") Menit		
5 - 6	CPMK033	Mahasiswa memahami bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi sistem tertanam	Mahasiswa mampu membuat program bahasa C dengan kondisi percabangan	Tanya jawab	Percabangan - Percabangan If... - Percabangan If...Else... - Percabangan Switch	- Ceramah - Discovery Learning - Diskusi kelompok (untuk contoh implementasi sistem waktu nyata) TM : 1x (2 x 60") Menit	Tatap Muka	10
7.	CPMK033	Mahasiswa memahami bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi sistem tertanam	Mahasiswa mampu membuat program bahasa C dengan kondisi perulangan	Tanya jawab	Perulangan - Pernyataan For - While	- Ceramah - Discovery Learning - Diskusi kelompok TM : 1x (2 x 60") Menit	Tatap Muka	10
8.	CPMK033	Mahasiswa dapat menjelaskan kegunaan flowchart dan algoritma program	Mahasiswa dapat mengaplikasikan algoritma pemrograman dan flowchart	Tanya jawab	Algoritma Program dan Flowchart - Algoritma Pemrograman - Flowchart	- Ceramah - Discovery Learning - Diskusi kelompok TM : 1x (2 x 60") Menit	Tatap Muka	10
9.	CPMK061	Mahasiswa memahami dasar pengenalan Android dan Java	Mahasiswa dapat mengaplikasikan pemrograman java dalam android	Tanya jawab	Pemrograman Device - Pengenalan Android - Pembuatan program java sederhana	- Ceramah - Discovery Learning TM : 1x (2 x 60") Menit	Tatap Muka	5

MINGGU KE -	ID CPMK	DESKRIPSI SUB CPMK	INDIKATOR KETERCAPIAN CPMK	BENTUK ASSESMENT	MATERI	METODE	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA/DARING)	BOBOT
10.	CPMK061	Memahami teknik pemrograman Input/Output pada keypad matrix dan seven segment.	Mahasiswa Mampu Membuat Program Untuk Menyalakan Seven Segment Dan Dapat Menampilkan Angka Pada Seven Segment	Tanya jawab	Pemrograman Input/Output - Seven Segment Decoder - Keypad Matrix - Scanning Keypad - Scanning Seven Segment	- Ceramah - Discovery Learning TM : 1x (2 x 60") Menit	Tatap Muka	5
11. UTS		Semua kemampuan akhir	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 -13	CPMK063	- Mahasiswa mampu membuat program untuk menghasilkan konversi dari bilangan fisik seperti tekanan, suhu, kecepatan, percepatan menjadi tegangan yang dapat digunakan dalam sistem tertanam. - Mahasiswa mengetahui jenis-jenis sensor dan penggunaannya.	Mahasiswa mampu membuat program dengan memanfaatkan sesnsor sebagai input dan pengumpul data	Tanya jawab	Akuisisi dan Konversi Data - Aquisisi Data - Sensor - Aktuator - Pemrograman LM35 - Pemrograman LDR	- Ceramah - Discovery Learning - Diskusi kelompok TM : 2x (2 x 60") Menit	Tatap Muka	15
14 - 15	CPMK063	Mampu menjelaskan komunikasi dengan menggunakan modul NodeMCU Base ESP8266	Mahasiswa mampu membuat program dengan NodeMcu Base ESP8266	Tanya jawab	Aplikasi Sistem Tertanam - Pengenalan IoT - Pengenalan NodeMCu - Pemrograman Dengan NodeMcu Base ESP8266	- Ceramah - Discovery Learning TM : 2x (2 x 60") Menit	Tatap Muka	15

MINGGU KE -	ID CMPK	DESKRIPSI SUB CPMK	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BENTUK ASESMEN	MATERI	METODE	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA/DARING)	BOBOT
16. UAS		Semua kemampuan akhir	Kelengkapan konsep dan jawaban	Bentuk : Tes Tertulis	Ujian materi dari pertemuan ke 12 sampai dengan pertemuan ke 15	Daftar Pertanyaan Tertulis TM : 1x (2x60") Menit	Tatap Muka	

Catatan :

No	Kolom	Keterangan
1.	MINGGU KE -	
2.	ID CMPK	
3.	DESKRIPSI SUB CMPK	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 (Unggul)
CPMK022 : Mampu menerapkan konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk menyelesaikan masalah pada dunia usaha dan dunia industri.	Sangat kurang Mampu menerapkan konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk menyelesaikan masalah pada dunia usaha dan dunia industri.	Kurang Mampu menerapkan konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk menyelesaikan masalah pada dunia usaha dan dunia industri.	Cukup Mampu menerapkan konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk menyelesaikan masalah pada dunia usaha dan dunia industri.	Cukup Baik dalam menerapkan konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk menyelesaikan masalah pada dunia usaha dan dunia industri.	Baik dalam menerapkan konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk menyelesaikan masalah pada dunia usaha dan dunia industri.	Baik Sekali dalam menerapkan konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk menyelesaikan masalah pada dunia usaha dan dunia industri.	Unggul dalam menerapkan konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk menyelesaikan masalah pada dunia usaha dan dunia industri.
CPMK033 : Mampu menyelesaikan 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 kurang mampu menyelesaikan permasalahan di bidang dunia usaha dan dunia industri yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data dengan pemodelan, simulasi komputer maupun prototipe.	Kurang mampu menyelesaikan 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 menyelesaikan 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 menyelesaikan 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 menyelesaikan 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 menyelesaikan permasalahan di bidang dunia usaha dan dunia industri yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data dengan pemodelan, simulasi komputer maupun prototipe.	Unggul dalam menyelesaikan permasalahan di bidang dunia usaha dan dunia industri yang meliputi sistem sensor, sistem tertanam (Embedded Systems), akuisisi data dengan pemodelan, simulasi komputer maupun prototipe.

[illegible]

FORMAT RANCANGAN TUGAS / PROYEK

Nama Mata Kuliah	Sistem Tertanam	SKS	3
Program Studi	Sistem Komputer	Pertemuan ke	1
Fakultas	Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi		
Bentuk Tugas / Proyek	Tugas 1: Literatur Review Pustaka: [MAK11] CS Papers		
Tujuan Tugas / Proyek	Memasang perangkat lunak / software yang akan digunakan		
Uraian Tugas / Proyek	a. Obyek Garapan Memasang perangkat lunak harus berhasil . b. Metode atau Cara pengerjaan ▪ Carilah referensi mengenai perangkat lunak yang digunakan ▪ Muhamad Syahwil, Panduan mudah Simulasi & Praktek Mikrokontroler Arduino, Andi,2013 ▪ Rangkumlah referensi tersebut menjadi artikel petunjuk instalasi perangkat lunak yang siap digunakan, dengan mencakup aspek 1. Komponen dan Driver yang dibutuhkan 2. Cara instalasi yang benar 3. Cara mengatasi kesalahan - kesalahan yang terjadi 4. Perangkat lunak siap digunakan ▪ Rangkuman dibuat dalam bentuk artikel/paper dan disiapkan minimal 15 halaman menggunakan word processing c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan Tugas Individu Paper dibuat minimal 15 halaman dengan spasi 1.5, font Times new roman, ukuran 12		
Sub Capaian Pembelajaran	Literasi dan mempersiapkan pengetahuan terkait Social Network Analysis Mampu menjelaskan dan memahami metode yang diterapkan di beberapa penelitian terkait Social Network Analysis (CPMK081, CPMK082)		
Deskripsi Tugas	Mahasiswa membaca materi dan 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	Sistem Tertanam	SKS	3
Program Studi	Sistem Komputer	Pertemuan ke	4 dan 5
Fakultas	Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi		

A. TUJUAN TUGAS :

Mahasiswa dapat menjelaskan dan menggunakan intruksi intruksi bahasa C pada mikrokontroler arduino dan MCS 51 serta PC .

B. URAIAN TUGAS :

- a. Obyek Garapan
Set intuksi bahasa C pada PC dan Mikrokontroler Arduino dan MCS 51
- b. Metode atau Cara pengerjaan;
 1. Mahasiswa mencari dari buku referensi dan dari sumber lain SET intruksi bahasa C
 2. Rangkumlah menjadi artikel penulisan
 3. Dikerjakan secara perorangan.
- c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan :
Tugas Individu.

C. KRITERIA PENILAIAN (bobot)

Mengerti dalam menggunakan set intruksi bahasa C pada mikrokontroler dan PC.

FORMAT RANCANGAN TUGAS 3

Nama Mata Kuliah	Sistem Tertanam	SKS	3
Program Studi	Sistem Komputer	Pertemuan ke	14
Fakultas	Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi		

A. TUJUAN TUGAS :

Membuat program aplikasi yang bebas dan sebatas konsep .

B. URAIAN TUGAS :

- a. Obyek Garapan
Aplikasi yang dapat bermanfaat yang Trend saat ini.
- b. Metode atau Cara pengerjaan
 - Carilah referensi Perkembangan Teknologi Informasi & Komunikasi dan Kejahatan Komputer yang Trend saat ini diinternet
 - Rangkumlah referensi tersebut menjadi konsep pemrograman
 - Rangkuman dibuat dalam bentuk artikel/paper dan disiapkan minimal 15 halaman menggunakan word processing
- c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan :
Tugas Individu dan kirim via email sbb;
Paper dibuat minimal 15 halaman dengan spasi 1.5, font Times new roman, ukuran 12

C. KRITERIA PENILAIAN (bobot)

Kelengkapan isi artikel (10)

GRADING SCHEME COMPETENCE

KRITERIA 1 : Aktivitas Partisipatif / Studi Kasus

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	Skor
	80-100	70-79	60-69	50-59	<50	

KRITERIA 2 : Hasil Proyek / Project Based Learning

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	Skor
	80-100	70-79	60-69	50-59	<50	

KRITERIA 3 : Kognitif / Pengetahuan - Tugas

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	Skor
	80-100	70-79	60-69	50-59	<50	

KRITERIA 4 : Kognitif / Pengetahuan - Quiz

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	Skor
	80-100	70-79	60-69	50-59	<50	

KRITERIA 5 : Kognitif / Pengetahuan - UTS

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	Skor
	80-100	70-79	60-69	50-59	<50	

KRITERIA 6 : Kognitif / Pengetahuan - UAS

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	Skor
	80-100	70-79	60-69	50-59	<50	