



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
	Keamanan Komputer	AK012209	Sistem Terdistribusi	2		7	
Otoritas	Pengembang RPS			Ketua Kelompok Keahlian		Ka PRODI	
				(Nama Ketua KK)		Dr. Nur Sultan Salahuddin, SKom., MT.	
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini mahasiswa mempelajari tentang: (1) konsep keamanan komputer, (2) Ancaman dan resiko, (3) Teknik pengamanan, (4) Perangkat yang digunakan dalam mengamankan sistem dan jaringan komputer, (5) Baik pada algoritma, (6) Hardware dan software. In this course students learn about: (1) Concepts of computer security, (2) Threats and risks, (3) Security techniques, (4) Devices used to secure computer systems and networks, (5) Including algorithms, (6) Hardware and software.						
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	
	CPMK022	Mampu menerapkan konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk penyelesaian masalah pada dunia usaha dan dunia industri.				CPL02	
	CPMK034	Mampu menyelesaikan permasalahan di bidang dunia usaha dan dunia industri yang meliputi jaringan komputer dan internet of things (IoT) dengan pemodelan, simulasi komputer maupun prototipe.				CPL03	
	CPMK064	Mampu menerapkan inovasi perangkat berbasis komputer yang meliputi jaringan komputer maupun internet of things (IoT) untuk menghasilkan fungsi terbaru yang dibutuhkan oleh bidang dunia usaha dan dunia industri				CPL06	

MING GU KE -	ID CPMK	DESKRIPSI SUB CPMK	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BENTUK ASESMEN	MATERI	METODE	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA/DARING)	BOBOT
1.	CPMK022	Memahami dan mampu menjelaskan ancaman, model serangan, dan jenis-jenis kerentanan (<i>vulnerability</i>) pada sistem, jaringan komputer, dan Internet.	Kemampuan menganalisis materi, ketepatan dalam mengurai materi, dan pemahaman materi	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa, Bentuk : Non Tes	- Permasalahan keamanan sistem komputer dan Internet - Jenis-jenis kerentanan sistem, eksploitasi, dan serangan (Buffer Overflow, SQL Injection, Command Injection, Cross-Site Scripting) - Model serangan terhadap sistem (Spoofing, Fabrication, Modification, Reply Attack, Denial of Service) •	Kuliah Metode: ceramah dan diskusi TM : 1x (2x60") Menit	Tatap Muka	5
2.	CPMK022	Memahami dan mampu menjelaskan peta konsep dan prinsip-prinsip pengamanan sistem komputer dan jaringan komputer.	Kemampuan menganalisis materi, ketepatan dalam mengurai materi, dan pemahaman materi	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa, presentasi mahasiswa	- Peta konsep pengamanan Sistem Informasi dan Internet (Otentikasi, Integritas, Kerahasiaan, Non-Repudiation, Ketersediaan, dan Kontrol Akses) - Hubungan antara kompleksitas sistem dan prinsip Chain of Trust - Manusia adalah mata rantai terlemah (Social Engineering) UU ITE Thn 2008 tentang transaksi elektronik.	Kuliah Metode: ceramah dan diskusi TM : 1x (2x60") Menit	Tatap Muka	5
3.	CPMK022	Memahami dan mampu menjelaskan mekanisme otentikasi baik untuk manusia-mesin dan mesin-mesin	Kemampuan menganalisis materi, ketepatan dalam mengurai materi, dan pemahaman materi	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa, presentasi mahasiswa	Prinsip What You Know (WYK), What You Have (WYH), What You Are (WYA) WYK : Password, PIN, One-Time-Password, Teknik Menyimpan Password 1. WYH : Magnetic Card, SmartCard, Secure Token	Kuliah Metode: ceramah dan diskusi TM : 1x (2x60") Menit	Tatap Muka	10

MING GU KE -	ID CPMK	DESKRIPSI SUB CPMK	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BENTUK ASESMEN	MATERI	METODE	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA/DARING)	BOBOT
4.	CPMK022	Memahami konsep dan cara kerja teknologi Biometrik	Kemampuan menganalisis materi, ketepatan dalam mengurai materi, dan pemahaman materi	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa, presentasi mahasiswa	WYA : Biometrik Sistem otentikasi dengan biometrik : - Fingerprint - Hand Geometry - Iris Scan • - Voice Recognition	Kuliah Metode: ceramah dan diskusi TM : 1x (2x60") Menit	Daring	5
5.	CPMK022	Memahami dan mampu menjelaskan konsep otorisasi dan mekanisme kontrol akses	Kemampuan menganalisis materi, ketepatan dalam mengurai materi, dan pemahaman materi	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa, presentasi mahasiswa	- Konsep otorisasi / kontrol akses (pengakses, sumber daya, dan aksi yang diperbolehkan) - Model kontrol akses : Access Control List (ACL) dan Capabilities, Multi Layer Security (MLS), Discretionary Access Control (DAC) •	Kuliah Metode: ceramah dan diskusi TM : 1x (2x60") Menit	Daring	5
6.	CPMK034	Memahami dan mampu menjelaskan konsep otorisasi dan mekanisme pengelolaan izin akses pada Sistem Operasi dan Database	Kemampuan menganalisis materi, ketepatan dalam mengurai materi, dan pemahaman materi	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa, presentasi mahasiswa	- Pengelolaan Ijin Akses pada Sistem Operasi (operasi chmod, chown pada Unix/Linux dan Modifikasi atribut akses pada Windows) - Pengelolaan Ijin Akses pada Database (perintah SQL "Grant") Implementasi Firewall dan Pengelolaan Aturan Firewall	Kuliah Metode: ceramah, problem based learning TM : 1x (2x60") Menit	Tatap Muka	5
7.	CPMK034	Memahami konsep dan algoritma Kriptografi Simetris	Kemampuan menganalisis materi, ketepatan dalam mengurai materi, dan pemahaman materi	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa, presentasi mahasiswa	- Konsep dasar kriptografi : Enkripsi – Dekripsi, PlainText, CipherText, Kunci / Key - Kriptografi Simetris o Algoritma dasar (Substitusi, Permutasi, Transposisi, Code Book) o XOR Cipher o Contoh : DES. AES	Kuliah Metode: ceramah, problem based learning TM : 1x (2x60") Menit	Tatap Muka	5

MING GU KE -	ID CPMK	DESKRIPSI SUB CPMK	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BENTUK ASESMEN	MATERI	METODE	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA/DARING)	BOBOT
8.	CPMK034	Memahami konsep mode operasi kriptografi dan algoritma Kriptografi Asimetris	Kemampuan menganalisis materi, ketepatan dalam mengurai materi, dan pemahaman materi	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa, presentasi mahasiswa	- Mode Operasi - o Stream Cipher - o Block Cipher (CBC, CFB) - o Protokol : WEP, WPA - Kriptografi Asimetris - o RSA	Kuliah Metode: ceramah, problem based learning TM : 1x (2x60") Menit	Daring	20
9.	CPMK034	Memahami konsep fungsi Hash	Kemampuan menganalisis materi, ketepatan dalam mengurai materi, dan pemahaman materi	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa, presentasi mahasiswa	Fungsi Hash untuk pengamanan Integritas pesan (MAC, md5, sha1)	Kuliah Metode: ceramah, problem based learning TM : 1x (2x60") Menit	Daring	5
10.	CPMK034	Memahami konsep dan penerapan infrastruktur kunci publik	Kemampuan menganalisis materi, ketepatan dalam mengurai materi, dan pemahaman materi	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa, presentasi mahasiswa	- Infrastruktur Kunci Publik - o Tanda Tangan Digital - o Sertifikat Digital x509 - o Certification Authority - Penerapan - o SSL, S/MIME - o HTTPS (Keamanan Web) - o WEP, WPA - o Virtual Private Network (VPN)	Kuliah Metode: ceramah, problem based learning TM : 1x (2x60") Menit	Daring	5
11. U TS	CPMK022	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	

MING GU KE -	ID CPMK	DESKRIPSI SUB CPMK	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BENTUK ASSESMEN	MATERI	METODE	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA/DARING)	BOBOT
12.	CPMK064	Memahami dan mampu menjelaskan jenis-jenis Malware dan sistem deteksi penyusup (Intrusion Detection System), baik dalam sistem komputer sebagai Anti Virus dan IDS pada sistem jaringan komputer.	Kemampuan menganalisis materi, ketepatan dalam mengurai materi, dan pemahaman materi	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa, presentasi mahasiswa	- Malware - Teknik Infeksi - AntiVirus sebagai IDS • IDS pada jaringan Komputer	Kuliah Metode: ceramah, problem based learning TM : 1x (2x60") Menit	Tatap Muka	10
13.	CPMK064	Memahami dan mampu menjelaskan langkah-langkah pengujian keamanan suatu sistem dan pengujian penetrasi terhadap sistem komputer	Kemampuan menganalisis materi, ketepatan dalam mengurai materi, dan pemahaman materi	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa, presentasi mahasiswa	- Konsep Ethical Hacking - Langkah-langkah pengujian Keamanan dan pengujian penyusupan (penetration testing)	Kuliah Metode: ceramah, problem based learning TM : 1x (2x60") Menit	Tatap Muka	10
14.	CPMK064	Mengetahui tools dan software yang digunakan dalam menemukan kerentanan dan penetrasi	Kemampuan menganalisis materi, ketepatan dalam mengurai materi, dan pemahaman materi	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa, presentasi mahasiswa	- Perangkat lunak dan Tools yang digunakan dalam menemukan kerentanan sistem dan pengujian penyusupan : - o Nessus, MetaExploit	Kuliah Metode: ceramah, problem based learning TM : 1x (2x60") Menit	Daring	10
15.	CPMK064	Mengetahui tools dan software yang digunakan dalam menemukan kerentanan dan penetrasi	Kemampuan menganalisis materi, ketepatan dalam mengurai materi, dan pemahaman materi	Kriteria : Partisipasi Mahasiswa, presentasi mahasiswa	- Perangkat lunak dan Tools yang digunakan dalam menemukan kerentanan sistem dan pengujian penyusupan : • NMAP, KaliLinux	Kuliah Metode: ceramah, problem based learning TM : 1x (2x60") Menit	Daring	10
16. U AS	CPMK034	Semua kemampuan akhir CPMK....	Kelengkapan konsep dan jawaban	Bentuk : Tes Tertulis	Ujian materi dari pertemuan ke 11 sampai dengan pertemuan ke 15	Daftar Pertanyaan Tertulis TM : 1x (2x60")	Tatap Muka	

MING GU KE -	ID CPMK	DESKRIPSI SUB CPMK	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BENTUK ASSESMEN	MATERI	METODE	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA/DARING)	BOBOT
						Menit		

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 ASSESMEN	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%.

- 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.
- 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)
CPMK022 : kemampuan menerapkan konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk penyelesaian masalah pada dunia usaha dan dunia industri.	Sangat tidak mampu menerapkan konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk penyelesaian masalah pada dunia usaha dan dunia industri.	Tidak mampu menerapkan konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk penyelesaian masalah pada dunia usaha dan dunia industri.	Cukup mampu menerapkan konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk penyelesaian masalah pada dunia usaha dan dunia industri.	Cukup Baik dalam menerapkan konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk penyelesaian masalah pada dunia usaha dan dunia industri.	Baik dalam menerapkan konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk penyelesaian masalah pada dunia usaha dan dunia industri.	Baik Sekali dalam menerapkan konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk penyelesaian masalah pada dunia usaha dan dunia industri.	Istimewa dalam menerapkan konsep-konsep bidang sistem komputer dalam berbagai produk piranti berbasis digital untuk penyelesaian masalah pada dunia usaha dan dunia industri.
CPMK034 : Kemampuan menyelesaikan permasalahan di bidang dunia usaha dan dunia industri yang meliputi jaringan komputer dan <i>internet of things (IoT)</i> dengan pemodelan, simulasi komputer maupun prototipe.	Sangat tidak mampu menyelesaikan permasalahan di bidang dunia usaha dan dunia industri yang meliputi jaringan komputer dan <i>internet of things (IoT)</i> dengan pemodelan, simulasi komputer maupun prototipe.	Tidak mampu menyelesaikan permasalahan di bidang dunia usaha dan dunia industri yang meliputi jaringan komputer dan <i>internet of things (IoT)</i> dengan pemodelan, simulasi komputer maupun prototipe.	Cukup mampu menyelesaikan permasalahan di bidang dunia usaha dan dunia industri yang meliputi jaringan komputer dan <i>internet of things (IoT)</i> dengan pemodelan, simulasi komputer maupun prototipe.	Cukup Baik dalam menyelesaikan permasalahan di bidang dunia usaha dan dunia industri yang meliputi jaringan komputer dan <i>internet of things (IoT)</i> dengan pemodelan, simulasi komputer maupun prototipe.	Baik dalam menyelesaikan permasalahan di bidang dunia usaha dan dunia industri yang meliputi jaringan komputer dan <i>internet of things (IoT)</i> dengan pemodelan, simulasi komputer maupun prototipe.	Baik Sekali dalam menyelesaikan permasalahan di bidang dunia usaha dan dunia industri yang meliputi jaringan komputer dan <i>internet of things (IoT)</i> dengan pemodelan, simulasi komputer maupun prototipe.	Istimewa dalam menyelesaikan permasalahan di bidang dunia usaha dan dunia industri yang meliputi jaringan komputer dan <i>internet of things (IoT)</i> 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)
CPMK064 : Kemampuan menerapkan inovasi perangkat berbasis komputer yang meliputi jaringan komputer maupun internet of things (IoT) untuk menghasilkan fungsi terbaru yang dibutuhkan oleh bidang dunia usaha dan dunia industri	• Sangat tidak mampu menerapkan inovasi perangkat berbasis komputer yang meliputi jaringan komputer maupun internet of things (IoT) untuk menghasilkan fungsi terbaru yang dibutuhkan oleh bidang dunia usaha dan dunia industri	• Tidak mampu menerapkan inovasi perangkat berbasis komputer yang meliputi jaringan komputer maupun internet of things (IoT) untuk menghasilkan fungsi terbaru yang dibutuhkan oleh bidang dunia usaha dan dunia industri	• Cukup mampu menerapkan inovasi perangkat berbasis komputer yang meliputi jaringan komputer maupun internet of things (IoT) untuk menghasilkan fungsi terbaru yang dibutuhkan oleh bidang dunia usaha dan dunia industri	• Cukup Baik dalam menerapkan inovasi perangkat berbasis komputer yang meliputi jaringan komputer maupun internet of things (IoT) untuk menghasilkan fungsi terbaru yang dibutuhkan oleh bidang dunia usaha dan dunia industri	• Baik dalam menerapkan inovasi perangkat berbasis komputer yang meliputi jaringan komputer maupun internet of things (IoT) untuk menghasilkan fungsi terbaru yang dibutuhkan oleh bidang dunia usaha dan dunia industri	• Baik Sekali dalam menerapkan inovasi perangkat berbasis komputer yang meliputi jaringan komputer maupun internet of things (IoT) untuk menghasilkan fungsi terbaru yang dibutuhkan oleh bidang dunia usaha dan dunia industri	• Istimewa dalam menerapkan inovasi perangkat berbasis komputer yang meliputi jaringan komputer maupun internet of things (IoT) 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	

