



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

Nomor Mata Kuliah	MK77
Nama Mata Kuliah	Teknologi Kecerdasan Artifisial
Kode Mata Kuliah	IT000201
Bobot SKS	2
Semester	2
Penyusun	Dewi Agushinta
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
	Teknologi Kecerdasan Artifisial	IT000201	Elektronika dan Sistem Tertanam	2	2	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		
	Dewi Agushinta		(Nama Ketua KK)		Dr. Nur Sultan Salahuddin, SKom., MT.		
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini mahasiswa mempelajari tentang: (1) konsep dasar kecerdasan buatan, (2) Teknik pembuatan game berbasis kecerdasan buatan						
Tautan Kelas Daring							
Capaian Pembelajaran Lulusan & Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) PRODI						
	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.					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					CPL yang di dukung	
	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
	Sub-CPMK						
	Sub-CPMK0821	Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya; Konsep Dasar Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence atau AI)					
	Sub-CPMK0822	Mampu meneliti dan menyelidiki masalah rekayasa kompleks pada sistem terintegrasi menggunakan dasar prinsip-prinsip rekayasa dan dengan melaksanakan riset, analisis, interpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi menjelaskan konsep masalah dan penyelesaian masalah					
	Sub-CPMK0823	Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya konsep Teknik Pencarian Buta (Blind Search)					
	Sub-CPMK0824	Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya konsep konsep Teknik Pencarian Terinformasi (Heuristic)					
	Sub-CPMK0825	Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya menjelaskan konsep Pengetahuan dan Penalaran : Logika					
	Sub-CPMK0826	Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya menjelaskan konsep Pengetahuan dan Penalaran: Logika Orde Pertama					
	Sub-CPMK0827	Mampu meneliti dan menyelidiki masalah rekayasa kompleks pada sistem terintegrasi menggunakan dasar prinsip-prinsip rekayasa dan dengan melaksanakan riset, analisis, interpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi mengenai konsep Representasi Pengetahuan					
	Sub-CPMK0828	Mampu meneliti dan menyelidiki masalah rekayasa kompleks pada sistem terintegrasi menggunakan dasar prinsip-prinsip rekayasa dan dengan melaksanakan riset, analisis, interpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi Mengenai konsep Penalaran Ketidakpastian					
	Sub-CPMK0829	Mampu meneliti dan menyelidiki masalah rekayasa kompleks pada sistem terintegrasi menggunakan dasar prinsip-prinsip rekayasa dan dengan melaksanakan riset, analisis, interpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi mengenai konsep Pembelajaran (Learning)					

	Sub-CPMK08210	Mampu meneliti dan menyelidiki masalah rekayasa kompleks pada sistem terintegrasi menggunakan dasar prinsip-prinsip rekayasa dan dengan melaksanakan riset, analisis, interpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi dan Menjelaskan konsep Game berbasis AI													
	Sub-CPMK08211	Mampu memilih sumberdaya dan memanfaatkan perangkat perancangan dan analisis rekayasa berbasis teknologi informasi dan komputasi yang sesuai untuk melakukan aktivitas rekayasa pada bidang sistem terintegrasi. Mengenai konsep Teknik Pembangunan Game AI													
	Sub-CPMK08212	Mampu meneliti dan menyelidiki masalah rekayasa kompleks pada sistem terintegrasi menggunakan dasar prinsip-prinsip rekayasa dan dengan melaksanakan riset, analisis, interpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi mengenai program sederhana Board Game													
	Sub-CPMK08213	Mampu meneliti dan menyelidiki masalah rekayasa kompleks pada sistem terintegrasi menggunakan dasar prinsip-prinsip rekayasa dan dengan melaksanakan riset, analisis, interpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi mengenaiPerancangan Game AI													
	Sub-CPMK08214	Mampu meneliti dan menyelidiki masalah rekayasa kompleks pada sistem terintegrasi menggunakan dasar prinsip-prinsip rekayasa dan dengan melaksanakan riset, analisis, interpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi Menjelaskan konsep Genre Game berbasis AI													
Sub CPMK	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
	CPMK082	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Penilaian	ID CPMK	Bobot per Bentuk Penilaian													TOTAL BOBOT PER CPMK
		Kuis		Unjuk Kerja		UTS		UAS		Tugas Kelompok					
	CPMK082	10				40		40		10					
	Total per penilaian	10		0		40		40		10			100		
Bahan Kajian	1. BK13 - Data / Analisis Bisnis											CC2020, Aptikom2019, CE2016			
Pustaka	Utama:														
	1. Sri Kusuma Dewi. Artificial Inteligence (Teknik dan Aplikasinya), Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.														
	2. Russell, Stuart; dan Norvig, Peter. Artificial Intelligence A Modern Approach, International Edition, Edisi 2.New Jersey: Pearson Prentice-Hall, 2003.														
	3. Giarratano, J and G. Riley Expert System: Principle and Programming. Edisi 4, PWS Kent, USA, 2004.														
	4. Ian Millington, Artificial Intelligence For Games, Elsevier, 2006														
	5. 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.														
	Pendukung:														
	1. Sintawati, Andini., dkk. "Rancang Sistem Pengaman Rumah Dengan Menggunakan RFID Berbasis Nodemcu dan Notifikasi Via Telegram". Laporan Penelitian Internal, Universitas Gunadarma. 2022														
	2. Anggraini, Dyah., dkk. "Sistem Kendali Semi Automasi dan Pemantauan pada Metode Pertanian Aeroponik". Universitas Gunadarma. 2021.														
	3. 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)	PENILAIAN		
						KRITERIA DAN BENTUK ASSESMEN	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BOBOT
1	CPMK082	Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya; Konsep Dasar Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence atau AI)	Pengertian Kecerdasan Buatan Cakupan Bidang Ilmu AI Berbagai sudut pandang AI Komponen utama AI di komputer Lingkup aplikasi AI (Soft Computing)	Ceramah Discovery Learning TMT : 1x (2x60)	Tatap Muka	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	Ketepatan Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan / atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya; Konsep Dasar Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence atau AI)	2
2	CPMK082	Mampu meneliti dan menyelidiki masalah rekayasa kompleks pada sistem terintegrasi menggunakan dasar prinsip-prinsip rekayasa dan dengan melaksanakan riset, analisis, interpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi menjelaskan konsep masalah dan penyelesaian masalah	Definisi Masalah dan Ruang Masalah Mendefinisikan Suatu masalah Sebagai Suatu ruang keadaan Representasi Ruang Masalah: Graph Keadaan Pohon Pelacakan Pohon AND/OR	Ceramah Discovery Learning TMT : 1x (2x60)	Tatap Muka	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	Ketepatan meneliti dan menyelidiki masalah rekayasa kompleks pada sistem terintegrasi menggunakan dasar prinsip-prinsip rekayasa dan dengan melaksanakan riset, analisis, interpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusiMenjelaskan konsep Masalah dan Penyelesaian Masalah	3
3	CPMK082	Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya konsep Teknik Pencarian Buta (Blind Search)	Metode Penelusuran Graph o Teori Graph o Traversal Graph Teknik Breadth-FirstSearch (BFS) o Pohon Pencarian BFS o Algoritma Breadth First-Search Teknik Depth-FirstSearch (DFS) o Pohon Pencarian DFS o Algoritma Depth First- Search	Ceramah Discovery Learning TMT : 1x (2x60)	Tatap Muka	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	Ketepatan Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya konsep Teknik Pencarian Buta (Blind Search	5

MINGGU KE	ID CMPK	DESKRIPSI SUB CPMK	MATERI	BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA /DARING)	PENILAIAN		
						KRITERIA DAN BENTUK ASSESMENT	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BOBOT
4	CPMK082	Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya konsep konsep Teknik Pencarian Terinformasi (Heuristic)	Generate and Test Hill Climbing o Metode Simple Hill Climbing o Metode SteepstAscent Hill Climbing Best-First-Search Graph AND-OR Algoritma AND-OR	Ceramah Discovery Learning TMT : 1x (2x60)	Daring	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	Ketepatan Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya konsep konsep Teknik Pencarian Terinformasi (Heuristic)	5
5	CPMK082	Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya menjelaskan konsep Pengetahuan dan Penalaran : Logika	Definisi Logika Logika Proposisi: sintaks, semantik, inferensi, ekuivalen, validitas, dan satisfabilitas Pola penalaran: resolusi, backward chaining, forward chaining Inferensi proposisi yang efektif: algoritma bcktracking, algoritma pencarian lokal	Ceramah Discovery Learning TMT : 1x (2x60)	Tdaring	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	Ketepatan Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya menjelaskan konsep Pengetahuan dan Penalaran : Logika	5
6	CPMK082	Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya Menjelaskan konsep Pengetahuan dan Penalaran: Logika Orde Pertama	Orde Pertama Sintak dan semantic Logika Orde Pertama: model, simbol dan interpretasi, istilah, kalimat atomik, kalimat kompleks, quantifier, dan equality. Penggunaan logika orde pertama : assertion dan query, kinship domain, number-set-list Rekayasa pengetahuan pada logika orde pertama Logika proposisi vs. Inferensi Logika Orde Pertama Unifikasi dan Lifting	Ceramah Discovery Learning TMT : 1x (2x60)	Tatap Muka	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	Ketepatan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya Menjelaskan konsep Pengetahuan dan Penalaran: Logika Orde Pertama	10

MINGGU KE	ID CMPK	DESKRIPSI SUB CPMK	MATERI	BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA /DARING)	PENILAIAN		
						KRITERIA DAN BENTUK ASSESMEN	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BOBOT
7	CPMK082	Mampu meneliti dan menyelidiki masalah rekayasa kompleks pada sistem terintegrasi menggunakan dasar prinsip prinsip rekayasa dan dengan melaksanakan riset, analisis, interpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi mengenai konsep Representasi Pengetahuan	Rekayasa ontology Pengkategorian dan Objek komposisi fisik, pengukuran, substansi dan objek Aksi, situasi dan kejadian/event Triple Objek-Atribut Nilai Jaringan semantik, Logika Deskripsi	Ceramah Discovery Learning TMT : 1x (2x60)	Tatap Muka	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	Ketepatan meneliti dan menyelidiki masalah rekayasa kompleks pada sistem terintegrasi menggunakan dasar prinsip-prinsip rekayasa dan dengan melaksanakan riset, analisis, interpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi Menjelaskan konsep Representasi Pengetahuan	5
8	CPMK082	Mampu meneliti dan menyelidiki masalah rekayasa kompleks pada sistem terintegrasi menggunakan dasar prinsip-prinsip rekayasa dan dengan melaksanakan riset, analisis, interpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi Mengenai konsep Penalaran Ketidakpastian	Definisi Ketidakpastia dan ilustrasi Notasi probabilitas dasar Probabilitas dan Teorema Bayes Pendekatan lain: Teori Dempster-Shafer. Fuzzy Logic	Ceramah Discovery Learning TMT : 1x (2x60)	Tatap Muka	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	Mahasiswa mengetahui dan memahami pemanfaatan transistor dalam rangkaian penguat transistor dan menghitung parameter penguat	15
9	CPMK082	Mampu meneliti dan menyelidiki masalah rekayasa kompleks pada sistem terintegrasi menggunakan dasar prinsip-prinsip rekayasa dan dengan melaksanakan riset, analisis, interpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi mengenai konsep Pembelajaran (Learning)	Pembelajaran dari Pengamatan Bentuk Pembelajaran Pembelajaran Induktif Pohon Keputusan Pembelajaran Pembelajaran Ensemble	Ceramah Discovery Learning TMT : 1x (2x60)	Daring	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	Ketepatan meneliti dan menyelidiki masalah rekayasa kompleks pada sistem terintegrasi menggunakan dasar prinsip prinsip rekayasa dan dengan melaksanakan riset, analisis, interpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi mengenai konsep Pembelajaran (Learning)	5

MINGGU KE	ID CMPK	DESKRIPSI SUB CMPK	MATERI	BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA /DARING)	PENILAIAN		
						KRITERIA DAN BENTUK ASSESMEN	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BOBOT
10	CPMK082	Mampu meneliti dan menyelidiki masalah rekayasa kompleks pada sistem terintegrasi menggunakan dasar prinsip-prinsip rekayasa dan dengan melaksanakan riset, analisis, interpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi dan Menjelaskan konsep Game berbasis AI	Kecerdasan Buatan vs Game AI Mode Game AI Algoritma, Struktur Data dan Representasi Kompleksitas Kesalahan Jenis Game AI Kecepatan dan Memori AI Engine	Ceramah Discovery Learning TMT : 1x (2x60)	Daring	Partisipasi Mahasiswa, Bentuk non-test	Ketepatan meneliti dan menyelidiki masalah rekayasa kompleks pada sistem terintegrasi menggunakan dasar prinsip-prinsip rekayasa dan dengan melaksanakan riset, analisis, interpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi dan Menjelaskan konsep Game berbasis AI	5
11	UTS		Ujian Tengah Semester			Ujian Tengah Semester		
12	CPMK082	Mampu memilih sumberdaya dan memanfaatkan perangkat perancangan dan analisis rekayasa berbasis teknologi informasi dan komputasi yang sesuai untuk melakukan aktivitas rekayasa pada bidang sistem terintegrasi. Mengenai konsep Teknik Pembangunan Game AI	Movement Pathfinding Pengambilan Keputusan Taktik dan Strategi AI	Ceramah Discovery Learning TMT : 1x (2x60)	Tatap Muka	Bentuk : tes, paper	Ketepatan memilih sumberdaya dan memanfaatkan perangkat perancangan dan analisis rekayasa berbasis teknologi informasi dan komputasi yang sesuai untuk melakukan aktivitas rekayasa pada bidang sistem terintegrasi. Mengenai konsep Teknik Pembangunan Game AI	10
13	CPMK082	Mampu meneliti dan menyelidiki masalah rekayasa kompleks pada sistem terintegrasi menggunakan dasar prinsip-prinsip rekayasa dan dengan melaksanakan riset, analisis, interpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi mengenai program sederhana Board Game	Game Theory Algoritma minimaxing Transposition table dan Memori Memori tambahan pada uji algoritma Pembukaan buku dan set permainan Optimisasi	Ceramah Discovery Learning TMT : 1x (2x60)	Tatap Muka	Bentuk : tes, paper	ketepatan meneliti dan menyelidiki masalah rekayasa kompleks pada sistem terintegrasi menggunakan dasar prinsip-prinsip rekayasa dan dengan melaksanakan riset, analisis, interpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi mengenai program sederhana Board Game	10

MINGGU KE	ID CPMK	DESKRIPSI SUB CPMK	MATERI	BENTUK DAN METODE PEMBELAJARAN	LUAR/DALAM JARINGAN (TATAP MUKA /DARING)	PENILAIAN		
						KRITERIA DAN BENTUK ASSESMEN	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BOBOT
14	CPMK082	Mampu meneliti dan menyelidiki masalah rekayasa kompleks pada sistem terintegrasi menggunakan dasar prinsip-prinsip rekayasa dan dengan melaksanakan riset, analisis, interpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi mengenai Perancangan Game AI	Perancangan Shooter Driving Real time strategy Turn based strategy game	Ceramah Discovery Learning TMT : 1x (2x60)	Daring	Bentuk : tes, paper	Mampu meneliti dan menyelidiki masalah rekayasa kompleks pada sistem terintegrasi menggunakan dasar prinsip-prinsip rekayasa dan dengan melaksanakan riset, analisis, interpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi mengenai Perancangan Game AI	10
15	CPMK082	Mampu meneliti dan menyelidiki masalah rekayasa kompleks pada sistem terintegrasi menggunakan dasar prinsip-prinsip rekayasa dan dengan melaksanakan riset, analisis, interpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi Menjelaskan konsep Genre Game berbasis AI	Pengajaran Karakter Representasi aksi Representasi dunia Mekanisme pembelajaran Model prediksi mental dan state patologi Flocking/Pengelompokan dan Herding Game Steering Tuning untuk interaktivitas Stabilitas steering perilaku Perancangan ekosistem	Ceramah Discovery Learning TMT : 1x (2x60)	Daring	Bentuk : tes, paper	Ketepatan meneliti dan menyelidiki masalah rekayasa kompleks pada sistem terintegrasi menggunakan dasar prinsip-prinsip rekayasa dan dengan melaksanakan riset, analisis, interpretasi data dan sintesa informasi untuk memberikan solusi Menjelaskan konsep Genre Game berbasis AI	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.

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	
Laporan Tugas Kelompok	Laporan disusun secara sangat sistematis dan sangat sesuai dengan topik yang diberikan, dengan analisis yang mendalam	Laporan disusun dengan sistematis dan sesuai dengan topik yang diberikan, dengan analisis sedikit mendalam	Laporan disusun dengan cukup baik namun terdapat beberapa kekurangan dalam kesesuaian dengan topik yang diberikan	Laporan disusun dengan struktur yang kurang baik dan tidak sepenuhnya relevan dengan topik yang diberikan	Laporan tidak disusun secara sistematis dan tidak sesuai dengan topik yang diberikan.	

Nama Mata Kuliah	Program Studi	Fakultas	SKS	Jadwal Pelaksanaan Minggu ke
Teknologi Kecerdasan Artifisial	Sistem Komputer	FIKTI	2	
Bentuk Kognitif / Pengetahuan - Tugas Kelompok	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Kognitif / Pengetahuan - Tugas Kelompok	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
Deskripsi Kognitif / Pengetahuan - Tugas Kelompok				

Uraian Kognitif / Pengetahuan - Tugas Kelompok	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)
---	--

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
Teknologi Kecerdasan Artifisial	Sistem Komputer	FIKTI	2	
Bentuk Kognitif / Pengetahuan - Kuis	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Kognitif / Pengetahuan - Kuis	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
Deskripsi Kognitif / Pengetahuan - Kuis				

Uraian Kognitif / Pengetahuan - Kuis	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)
---	--

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
Teknologi Kecerdasan Artifisial	Sistem Komputer	FIKTI	2	
Bentuk Kognitif / Pengetahuan - UTS	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Kognitif / Pengetahuan - UTS	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
Deskripsi Kognitif / Pengetahuan - UTS				

Uraian Kognitif / Pengetahuan - UTS	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)
--	--

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
Teknologi Kecerdasan Artifisial	Sistem Komputer	FIKTI	2	
Bentuk Kognitif / Pengetahuan - UAS	Sub Capaian Pembelajaran	Tujuan Kognitif / Pengetahuan - UAS	Indikator, Kriteria	Bobot Penilaian
Deskripsi Kognitif / Pengetahuan - UAS				

Uraian Kognitif / Pengetahuan - UAS	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)
--	--

4.1. Rencana Penilaian / Asesmen & Evaluasi (RAE)

	RENCANA ASSESMENT & EVALUASI		
	Nama Fakultas : Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Nama Prodi : Sistem Komputer Nama MK : Teknologi Kecerdasan Artifisial Kelas : 1KB01		
Kode : IT000201	Bobot SKS : 2	Rumpun MK : Elektronika dan Sistem Tertanam	Semester : 2
Otorisasi	Penyusun : Dewi Agushinta	Koordinator MK : Dewi Agushinta	Ketua Program Studi : Dr. Nur Sultan Salahuddin
			
	Tanggal : 1 Maret 2021	Tanggal : 1 Maret 2021	Tanggal : 1 Maret 2021

CPMK	SUB CPMK	Bentuk Asesmen / Penilaian	Hasil Penilaian Rata-rata (Rubik)	Keterangan (Rubik)
1	2	3	4	5
CPMK082	Sub-CPMK0821	Kuis	Bobot Materi Sub-CPMK= 2	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK082	Sub-CPMK0822	Kuis	Bobot Materi Sub-CPMK= 3	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK082	Sub-CPMK0823	UTS	Bobot Materi Sub-CPMK= 5	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK082	Sub-CPMK0824	Tugas	Bobot Materi Sub-CPMK= 5	Laporan Tugas Kelompok
CPMK082	Sub-CPMK0825	Tugas	Bobot Materi Sub-CPMK= 5	Laporan Tugas Kelompok
CPMK082	Sub-CPMK0826	Kuis	Bobot Materi Sub-CPMK= 10	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK082	Sub-CPMK0827	UTS	Bobot Materi Sub-CPMK= 5	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK082	Sub-CPMK0828	UTS	Bobot Materi Sub-CPMK= 15	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK082	Sub-CPMK0829	Kuis	Bobot Materi Sub-CPMK= 5	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK082	Sub-CPMK08210	UTS	Bobot Materi Sub-CPMK= 5	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK082	Sub-CPMK08211	UAS	Bobot Materi Sub-CPMK= 10	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK082	Sub-CPMK08212	UAS	Bobot Materi Sub-CPMK= 10	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK082	Sub-CPMK08213	UAS	Bobot Materi Sub-CPMK= 10	Ketepatan dan Ketelitian menjawab
CPMK082	Sub-CPMK08214	UAS	Bobot Materi Sub-CPMK= 10	Ketepatan dan Ketelitian menjawab