



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S1 Pendidikan Teknologi Informasi

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Mateatika I	8320702046	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	1	18 Januari 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Drs. Bambang Sujatmiko, M.T.				Drs. Bambang Sujatmiko, M.T.	

Model Pembelajaran	Case Study
---------------------------	------------

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK
----------------------------------	--

CPL-5	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi.
--------------	---

CPL-6	Mampu mengambil keputusan berdasarkan data/informasi dan mampu menyelesaikan masalah di bidang teknologi informasi.
--------------	---

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)
--

CPMK - 1	Mahasiswa dapat menerapkan konsep-konsep dasar matematika dalam pemecahan masalah nyata di bidang teknologi informasi (C3)
-----------------	--

CPMK - 2	Mahasiswa dapat menganalisis dan memodelkan masalah menggunakan prinsip matematika untuk pengembangan algoritma (C4)
-----------------	--

CPMK - 3	Mahasiswa dapat mengevaluasi efektivitas solusi matematik dalam konteks pengembangan teknologi informasi (C5)
-----------------	---

CPMK - 4	Mahasiswa dapat menciptakan model matematik baru yang dapat diintegrasikan dalam solusi teknologi informasi (C6)
-----------------	--

CPMK - 5	Mahasiswa dapat menerapkan teori bilangan dalam pengembangan keamanan data (C3)
-----------------	---

CPMK - 6	Mahasiswa dapat menganalisis kesalahan dalam perhitungan matematik dan memperbaikinya untuk meningkatkan performa sistem (C4)
-----------------	---

CPMK - 7	Mahasiswa dapat mengevaluasi metode numerik dalam konteks efisiensi waktu dan sumber daya komputasi (C5)
-----------------	--

CPMK - 8	Mahasiswa dapat menciptakan algoritma baru berdasarkan prinsip matematika untuk memecahkan masalah yang belum terpecahkan (C6)
-----------------	--

CPMK - 9	Mahasiswa dapat menerapkan statistika dan probabilitas dalam analisis data besar (C3)
-----------------	---

CPMK - 10	Mahasiswa dapat menganalisis struktur data dan algoritma untuk menemukan metode optimal dalam pemrosesan data (C4)
------------------	--

Matrik CPL - CPMK

	<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-5</th> <th>CPL-6</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-6</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-7</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-8</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-9</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-10</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> </tbody> </table>	CPMK	CPL-5	CPL-6	CPMK-1	✓		CPMK-2		✓	CPMK-3		✓	CPMK-4	✓		CPMK-5	✓		CPMK-6		✓	CPMK-7		✓	CPMK-8	✓		CPMK-9	✓		CPMK-10		✓
CPMK	CPL-5	CPL-6																																
CPMK-1	✓																																	
CPMK-2		✓																																
CPMK-3		✓																																
CPMK-4	✓																																	
CPMK-5	✓																																	
CPMK-6		✓																																
CPMK-7		✓																																
CPMK-8	✓																																	
CPMK-9	✓																																	
CPMK-10		✓																																

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

	<table border="1"> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-6</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-7</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-8</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-9</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-10</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td> </tr> </table>																CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓	✓															CPMK-2			✓	✓													CPMK-3					✓	✓											CPMK-4							✓	✓									CPMK-5									✓	✓							CPMK-6											✓						CPMK-7												✓	✓				CPMK-8														✓			CPMK-9															✓		CPMK-10																✓
	CPMK	Minggu Ke																																																																																																																																																																																																																									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																																																																																																																																										
	CPMK-1	✓	✓																																																																																																																																																																																																																								
	CPMK-2			✓	✓																																																																																																																																																																																																																						
	CPMK-3					✓	✓																																																																																																																																																																																																																				
	CPMK-4							✓	✓																																																																																																																																																																																																																		
	CPMK-5									✓	✓																																																																																																																																																																																																																
	CPMK-6											✓																																																																																																																																																																																																															
	CPMK-7												✓	✓																																																																																																																																																																																																													
	CPMK-8														✓																																																																																																																																																																																																												
CPMK-9															✓																																																																																																																																																																																																												
CPMK-10																✓																																																																																																																																																																																																											

Deskripsi Singkat MK Matakuliah Matematika I pada jenjang S1 program studi Pendidikan Teknologi Informasi bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang konsep matematika yang relevan dengan bidang teknologi informasi. Mata kuliah ini mencakup materi mengenai bilangan real, fungsi, limit dan kekontinuan, turunan, integral, serta penerapannya dalam konteks teknologi informasi. Ruang lingkupnya meliputi pemahaman konsep-konsep dasar matematika yang diperlukan dalam pemecahan masalah teknologi informasi, serta penerapannya dalam analisis dan perancangan sistem informasi.

Pustaka

Utama :

- Budnick, Frank S. 1986. Applied Mathematics for business, economics, and the Social Sciences. Second Edition. Singapore: McGraw-Hill Book
- Du Mairy. 2010, Matematika Terapan untuk Bisnis dan Ekonomi. Yogyakarta: BPFE
- Easterling. 2003. Merchandising of Mathematic. New Jersey: Prentice Hall
- Martono. 2008. Programasi Linier, Modul 1-9. Jakarta: Universitas Terbuka

Pendukung :

Dosen Pengampu Prof. Dr. Wiryanto, M.Si.
Dzulkiifih, S.Si., M.T.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan konsep-konsep dasar matematika dalam pemecahan masalah nyata di bidang teknologi informasi.	1.Penerapan konsep matematika dalam pemecahan masalah teknologi informasi 2.Kemampuan menerapkan logika matematika dalam analisis masalah	Kriteria: Mampu menerapkan logika Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Pembelajaran Berbasis Masalah.	Penugasan online yang cocok untuk kemampuan kognitif pada pertemuan ini adalah membuat sebuah proyek kecil yang menerapkan konsep matematika dalam pemecahan masalah teknologi informasi.	Materi: Konsep Dasar Matematika, Penerapan Matematika dalam Teknologi Informasi, Analisis Masalah dengan Logika Matematika Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	3%
2	Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan konsep-konsep dasar matematika dalam pemecahan masalah nyata di bidang teknologi informasi.	1.Penerapan konsep matematika dalam pemecahan masalah teknologi informasi 2.Kemampuan menerapkan logika matematika dalam analisis masalah	Kriteria: Mampu menerapkan logika Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pembelajaran Berbasis Masalah.	Penugasan online yang cocok untuk kemampuan kognitif pada pertemuan ini adalah membuat sebuah proyek kecil yang menerapkan konsep matematika dalam pemecahan masalah teknologi informasi.	Materi: Konsep Dasar Matematika, Penerapan Matematika dalam Teknologi Informasi, Analisis Masalah dengan Logika Matematika Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	3%

3	Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan konsep-konsep matematika dasar dalam pemecahan masalah nyata di bidang teknologi informasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Penerapan konsep matematika dalam pemecahan masalah teknologi informasi 2.Kreativitas dalam menemukan solusi matematika 3.Kemampuan analisis dan pemecahan masalah 	<p>Kriteria: Mampu menganalisis</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Pembelajaran Berbasis Masalah.	Diskusi daring tentang penerapan matematika dalam teknologi informasi, Pengembangan solusi matematika untuk studi kasus teknologi informasi	<p>Materi: Operasi Matematika Dasar, Penerapan Matematika dalam Algoritma, Pemecahan Masalah dengan Metode Matematika</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	3%
4	Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan konsep-konsep matematika dasar dalam pemecahan masalah nyata di bidang teknologi informasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Penerapan konsep matematika dalam pemecahan masalah teknologi informasi 2.Kreativitas dalam menemukan solusi matematika 3.Kemampuan analisis dan pemecahan masalah 	<p>Kriteria: Mampu menganalisis</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Pembelajaran Berbasis Masalah.	Diskusi daring tentang penerapan matematika dalam teknologi informasi, Pengembangan solusi matematika untuk studi kasus teknologi informasi	<p>Materi: Operasi Matematika Dasar, Penerapan Matematika dalam Algoritma, Pemecahan Masalah dengan Metode Matematika</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	3%
5	Mahasiswa diharapkan mampu menguasai kemampuan untuk menganalisis dan memodelkan masalah dengan prinsip matematika sehingga dapat mengembangkan algoritma yang efektif.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Analisis masalah dengan tepat menggunakan prinsip matematika 2.Pemodelan masalah dengan algoritma yang efektif 	<p>Kriteria: Mampu membuat permodelan masalah dengan algoritma yang efektif</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Pembelajaran berbasis masalah.	Diskusi daring tentang penerapan prinsip matematika dalam analisis masalah, Pengembangan algoritma untuk studi kasus tertentu	<p>Materi: Konsep analisis masalah, Pemodelan masalah dengan algoritma, Penerapan prinsip matematika dalam pengembangan algoritma</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
6	Mahasiswa diharapkan mampu menguasai kemampuan untuk menganalisis dan memodelkan masalah dengan prinsip matematika sehingga dapat mengembangkan algoritma yang efektif.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Analisis masalah dengan tepat menggunakan prinsip matematika 2.Pemodelan masalah dengan algoritma yang efektif 	<p>Kriteria: Mampu membuat permodelan masalah dengan algoritma yang efektif</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pembelajaran berbasis masalah.	Diskusi daring tentang penerapan prinsip matematika dalam analisis masalah, Pengembangan algoritma untuk studi kasus tertentu	<p>Materi: Konsep analisis masalah, Pemodelan masalah dengan algoritma, Penerapan prinsip matematika dalam pengembangan algoritma</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
7	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan model matematik baru yang dapat diintegrasikan dalam solusi teknologi informasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1.model matematik baru 2.integrasi dalam solusi teknologi informasi 	<p>Kriteria: Mampu mengintegrasikan dalam solusi TI</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang ide model matematik baru yang dapat diintegrasikan dalam solusi teknologi informasi	<p>Materi: Penciptaan Model Matematik Baru, Integrasi dalam Solusi Teknologi Informasi</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	3%

8	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan model matematik baru yang dapat diintegrasikan dalam solusi teknologi informasi.	1.model matematik baru 2.integrasi dalam solusi teknologi informasi	Kriteria: Mampu mengintegrasikan dalam solusi TI Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Ujian Tengah Semester	Diskusi daring tentang ide model matematik baru yang dapat diintegrasikan dalam solusi teknologi informasi	Materi: Ujian Tengah Semester Pustaka: <i>Du Mairy. 2010, Matematika Terapan untuk Bisnis dan Ekonomi. Yogyakarta: BPFE</i>	20%
9	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan teori bilangan dalam pengembangan keamanan data (C3)	1.Penerapan teori bilangan dalam pengembangan keamanan data 2.Kemampuan memahami konsep keamanan data	Kriteria: Mampu menerapkan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis studi kasus	Diskusi daring tentang penerapan teori bilangan dalam keamanan data	Materi: Pengenalan teori bilangan, Penerapan teori bilangan dalam keamanan data, Konsep keamanan data Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	3%
10	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan teori bilangan dalam pengembangan keamanan data (C3)	1.Penerapan teori bilangan dalam pengembangan keamanan data 2.Kemampuan memahami konsep keamanan data	Kriteria: Mampu menerapkan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis studi kasus	Diskusi daring tentang penerapan teori bilangan dalam keamanan data	Materi: Pengenalan teori bilangan, Penerapan teori bilangan dalam keamanan data, Konsep keamanan data Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	3%
11	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi metode numerik dengan mempertimbangkan efisiensi waktu dan sumber daya komputasi.	1.Metode numerik yang dipilih sesuai dengan efisiensi waktu dan sumber daya komputasi 2.Analisis efisiensi waktu dan sumber daya komputasi dalam pemilihan metode numerik	Kriteria: Dapat menganalisis efisiensi waktu Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Masalah.	Penugasan Proyek	Materi: Pengenalan Metode Numerik, Pemilihan Metode Numerik Berdasarkan Efisiensi Waktu dan Sumber Daya Komputasi Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	3%
12	Mahasiswa dapat menciptakan algoritma baru berdasarkan prinsip matematika untuk memecahkan masalah yang belum terpecahkan.	1.Kemampuan dalam merumuskan algoritma baru 2.Kemampuan dalam menerapkan prinsip matematika 3.Kemampuan dalam memecahkan masalah yang belum terpecahkan	Kriteria: Dapat memecahkan masalah Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Pembelajaran Berbasis Masalah.	Diskusi daring tentang penerapan algoritma matematika dalam pemecahan masalah nyata	Materi: Pengembangan Algoritma, Penerapan Prinsip Matematika dalam Pemecahan Masalah, Studi Kasus Masalah yang Belum Terpecahkan Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	3%
13	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan algoritma baru berdasarkan prinsip matematika untuk memecahkan masalah yang belum terpecahkan dengan tingkat kreativitas dan analisis yang tinggi.	1.Kemampuan menciptakan algoritma baru 2.Kemampuan berpikir analitis 3.Kreativitas dalam pemecahan masalah	Kriteria: Dapat mengevaluasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran Berbasis Masalah.	Diskusi daring tentang ide algoritma baru, Pengembangan prototipe algoritma melalui platform kolaboratif	Materi: Pengembangan algoritma baru, Penerapan prinsip matematika dalam pemecahan masalah, Kreativitas dalam matematika Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

14	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan konsep statistika dan probabilitas dalam analisis data besar dengan baik dan benar.	1.Statistika Deskriptif 2.Pengujian Hipotesis 3.Distribusi Probabilitas	Kriteria: Dapat mengevaluasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Pembelajaran Berbasis Masalah.	Quiz	Materi: Konsep Dasar Statistika, Probabilitas, Analisis Data Besar Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
15	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis struktur data dan algoritma dengan baik untuk menemukan metode optimal dalam pemrosesan data.	1.Analisis struktur data yang tepat 2.Pemahaman algoritma pemrosesan data 3.Kemampuan menemukan metode optimal	Kriteria: Mampu menemukan metode optimal Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran berbasis masalah.	Penugasan pemrograman untuk menganalisis struktur data dan algoritma	Materi: Konsep struktur data, Algoritma pemrosesan data, Metode analisis data Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	3%
16	UAS	1.Analisis struktur data yang tepat 2.Pemahaman algoritma dalam pemrosesan data 3.Penerapan metode optimal dalam pemrosesan data	Kriteria: Dapat menerapkan dan mengevaluasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Pembelajaran Berbasis Masalah.	Pembuatan Algoritma Pemrosesan Data	Materi: Ujian Akhir Semester Pustaka: <i>Budnick, Frank S. 1986. Applied Mathematics for business, economics, and the Social Sciences. Second Edition. Singapore: McGraw-Hill Book</i>	30%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	57.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	11.5%
3.	Penilaian Portofolio	1%
4.	Tes	30%
		100%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah 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.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- 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.
- 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.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Teknologi Informasi



Drs. Bambang Sujatmiko, M.T.
NIDN 0019056503

UPM Program Studi S1
Pendidikan Teknologi Informasi



Martini Dwi Endah Susanti,
S.Kom. M.Kom.
NIDN 0016039305

File PDF ini digenerate pada tanggal 18 Januari 2025 Jam 14:57 menggunakan aplikasi RPS-OBE S1 Dia Unesa

