



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S1 Sistem Informasi**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pemrograman Dasar	5720103034		T=3 P=0 ECTS=4.77	1	22 November 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi
		I Kadek Dwi Nuryana, S.T., M.Kom.

Model Pembelajaran	Project Based Learning
---------------------------	-------------------------------

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

CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
CPL-9	Mampu memahami, mengidentifikasi, menganalisis, menerapkan konsep UI/UX, metodologi, dan bahasa pemrograman dan membangun perangkat lunak sistem informasi untuk mendukung inovasi digital

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK - 1	Memiliki pengetahuan terkait kebutuhan pemrograman C# terkait dengan perangkat keras dan perangkat lunak
CPMK - 2	Memahami teori tentang dasar pemanfaatan program C# dalam membuat program sederhana
CPMK - 3	Memahami dan menggunakan berbagai tipe data dan Mendeklarasikan dan menginisialisasi variabel
CPMK - 4	Menggunakan operator aritmatika, perbandingan, dan logika Membuat ekspresi kompleks
CPMK - 5	Struktur Kontrol: Percabangan dengan Mengimplementasikan if-else statements dan Menggunakan switch-case
CPMK - 6	Struktur Kontrol: Perulangan Menggunakan for, while, dan do-while loops Memahami nested loops
CPMK - 7	Mahasiswa Dapat Merancang algoritma, flowchart penyelesaian permasalahan
CPMK - 8	Mahasiswa dapat membuat dan menggunakan fungsi dalam bahasa C#
CPMK - 9	Mahasiswa dapat Menggunakan array satu dimensi dan multidimensi

Matrik CPL - CPMK

	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 33%;">CPMK</th> <th style="width: 33%;">CPL-3</th> <th style="width: 33%;">CPL-9</th> </tr> <tr><td>CPMK-1</td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-2</td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-3</td><td style="text-align: center;">✓</td><td></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 style="text-align: center;">✓</td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-7</td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-8</td><td style="text-align: center;">✓</td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-9</td><td></td><td></td></tr> </table>	CPMK	CPL-3	CPL-9	CPMK-1	✓		CPMK-2	✓		CPMK-3	✓		CPMK-4	✓		CPMK-5	✓		CPMK-6	✓		CPMK-7	✓		CPMK-8	✓		CPMK-9			
CPMK	CPL-3	CPL-9																														
CPMK-1	✓																															
CPMK-2	✓																															
CPMK-3	✓																															
CPMK-4	✓																															
CPMK-5	✓																															
CPMK-6	✓																															
CPMK-7	✓																															
CPMK-8	✓																															
CPMK-9																																

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

--	--	--

	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																		

Deskripsi Singkat MK Matakuliah ini mengajarkan tentang konsep dasar pemrograman, pengetahuan dan pengalaman praktis serta teknis mengenai algoritma, flowchart dan penerapannya dalam bahasa pemrograman C#. Materi-materi dasar pembuatan program yakni dasar-dasar pemrograman, pengenalan bahasa pemrograman C#, struktur kontrol C#, penyelesaian kondisi, perulangan, array, string, pointer, fungsi dan tipe data abstrak/ struktur.

Pustaka	Utama :
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Microsoft, 2013.NET Framework SDK Documentation. Microsoft. 2. Microsoft Visual Studio, 2013 .NET Documentation. Microsoft. 3. Schild ,Herbert T.,2009, C# - A Begginer 19s Guide. Osborne/McGraw-Hill 4. Stephens, Rod., 2014. C# 5,0 PROGRAMMER 19S REFERENCE. John Wiley & Sons, Inc. 5. Standard ECMA 334, 2001 - C# Language Specification. ECMA. 6. Tien ,Tan Soei., 2001: Bahasa C# untuk Pemrograman Berorientasi Objek. Elex Media Komputindo.
	Pendukung :

Dosen Pengampu Dwi Fatrianto Suyatno, S.Kom., M.Kom.
Khoiril Islam, S.Kom., M.Kom.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu mengetahui jenis bahasa pemrograman dasar dan penggunaan bahasa C# pada Framework .NET 2.Mengetahui kebutuhan perangkat keras untuk pemrograman bahasa C# 3.Mengetahui perangkat lunak pengembang untuk bahasa C# 	<ol style="list-style-type: none"> 1.Menyebutkan beberapa macam bahasa pemrograman dasar 2.Menyebutkan kebutuhan perangkat keras untuk kebutuhan pemrograman C# 3.Menyebutkan kebutuhan perangkat lunak untuk kebutuhan pemrograman C# 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu menyebutkan dan menjelaskan kebutuhan perangkat keras untuk pemrograman C# 2.Mampu menyebutkan dan menjelaskan kebutuhan perangkat lunak untuk pemrograman C# 3.Mampu untuk mengoperasikan perangkat lunak untuk pemrograman C# <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Presentasi, diskusi, tanya jawab dan praktikum 3 X 50		<p>Materi: Mampu mengetahui jenis bahasa pemrograman dasar dan penggunaan bahasa C# pada Framework .NET</p> <p>Pustaka: Microsoft, 2013.NET Framework SDK Documentation. Microsoft.</p> <p>Materi: Mengetahui kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak untuk proses koding dengan bahasa C#</p> <p>Pustaka: Microsoft Visual Studio, 2013 .NET Documentation. Microsoft.</p>	3%

2	<p>1.Memahami jenis kalimat perintah dalam C#</p> <p>2.Membuat program sederhana berbahasa C#.</p> <p>3.Memahami jenis input, proses dan output dalam bahasa C#</p>	<p>1.Dapat menuliskan sebuah program di C#</p> <p>2.Dapat menjelaskan struktur penulisan pada program yang dibuat</p> <p>3.Bisa menjelaskan pada program tentang input, proses dan output</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Secara aktif dapat membuat program sederhana dengan bahasa C# 2.Secara aktif dapat menyebutkan dan menjelaskan jenis perintah untuk bahasa C# 3.Mampu mendemokan hasil program sederhana dengan bahasa C# <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Presentasi, diskusi, tanya jawab dan Praktikum 3 X 50</p>		<p>Materi: Membuat program sederhana berbahasa C#. Pustaka: Schild ,Herbert T.,2009, C# - A Begginer 19s Guide. Osborne/McGraw-Hill</p> <p>Materi: Memahami jenis kalimat perintah dalam C# Pustaka: Schild ,Herbert T.,2009, C# - A Begginer 19s Guide. Osborne/McGraw-Hill</p> <p>Materi: Bisa menjelaskan pada program tentang input, proses dan output Pustaka: Stephens, Rod., 2014. C# 5,0 PROGRAMMER 19S REFERENCE. John Wiley & Sons, Inc.</p>	3%
3	<p>1.Memahami macam dan tipe variabel dalam bahasa C#</p> <p>2.Memahami proses penulisan dan penempatan variabel dalam bahasa C#</p> <p>3.Mengetahui perbedaan fungsi dari masing - masing variabel</p>	<p>1.Menjelaskan macam dan tipe variabel dalam program C#</p> <p>2.Mampu menulis variabel sesuai kebutuhan program</p> <p>3.Mampu menjelaskan perbedaan dari masing - masing variabel dalam bahasa C#</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Ketepatan penggunaan tipe data dan penamaan variabel dalam program 2.Memperbaiki kesalahan penggunaan tipe data dan variabel dalam program <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum</p>	<p>Presentasi, diskus, tanya jawab dan praktikum 3 X 50</p>		<p>Materi: Memahami macam dan tipe variabel dalam bahasa C# Pustaka: Standard ECMA 334, 2001 - C# Language Specification. ECMA.</p> <p>Materi: Memahami proses penulisan dan penempatan variabel dalam bahasa C# Pustaka: Stephens, Rod., 2014. C# 5,0 PROGRAMMER 19S REFERENCE. John Wiley & Sons, Inc.</p> <p>Materi: Mengetahui perbedaan fungsi dari masing - masing variabel Pustaka: Schild ,Herbert T.,2009, C# - A Begginer 19s Guide. Osborne/McGraw-Hill</p>	3%
4	<p>1.Memahami dan menggunakan Operator aritmatika dan logika</p> <p>2.Mengimplemetasikan Operator aritmatika dan logika</p> <p>3.Melakukan analisa kesalahan penggunaan Operator aritmatika dan logika</p>	<p>1.Ketepatan penggunaan Operator Aritmatika dan logika</p> <p>2.Kebenaran hasil operasi aritmatika dan logika</p> <p>3.Efisiensi penggunaan operator</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Kesesuaian tipe data dengan kebutuhan 2.Ketepatan hasil perhitungan 3.Efisiensi penggunaan operator <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Presentasi, diskusi, tanya jawab, dan Praktik 3 X 50</p>		<p>Materi: Memahami dan menggunakan Operator aritmatika dan logika Pustaka: Schild ,Herbert T.,2009, C# - A Begginer 19s Guide. Osborne/McGraw-Hill</p> <p>Materi: Mengimplemetasikan Operator aritmatika dan logika Pustaka: Tien ,Tan Soei., 2001: Bahasa C# untuk Pemrograman Berorientasi Objek. Elex Media Komputindo.</p> <p>Materi: Melakukan analisa kesalahan penggunaan Operator aritmatika dan logika Pustaka: Schild ,Herbert T.,2009, C# - A Begginer 19s Guide. Osborne/McGraw-Hill</p>	3%

5	<ol style="list-style-type: none"> Memahami Flowchart dan simbol - simbolnya Mengimplemetasikan Flowchart dan simbol - simbolnya Melakukan analisa kesalahan penggunaan Flowchart dan simbol - simbolnya 	<ol style="list-style-type: none"> Ketepatan penggunaan simbol flowchart Kebenaran hasil pembuatan flowchart Efisiensi penggunaan simbol flowchart 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> Kesesuaian tipe simbol sesuai dengan algoritma Ketepatan penggunaan simbol flowchart Efisiensi penggunaan simbol flowchart 	Presentasi, diskusi dan Praktik 3 X 50		Materi: Memahami Flowchart dan simbol - simbolnya Pustaka: <i>Stephens, Rod., 2014. C# 5,0 PROGRAMMER 19S REFERENCE. John Wiley & Sons, Inc.</i>	5%
6	<ol style="list-style-type: none"> Memahami Struktur Kontrol (if, else, switch) Mengimplementasikan struktur kontrol percabangan Bisa membedakan Struktur Kontrol (if, else, switch) 	<ol style="list-style-type: none"> Memahami tingkatan fungsi Struktur Kontrol (if, else, switch) Efisiensi logika percabangan 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> Ketepatan penggunaan if-else dan switch Efisiensi kode Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi, diskusi dan praktek aplikasi. 3 X 50		Materi: Struktur Kontrol (if, else, switch) Pustaka: <i>Stephens, Rod., 2014. C# 5,0 PROGRAMMER 19S REFERENCE. John Wiley & Sons, Inc.</i>	5%
7	<ol style="list-style-type: none"> Memahami Struktur Kontrol (if, else, switch) Lanjut Mengimplementasikan struktur kontrol percabangan Lanjut Bisa membedakan Struktur Kontrol (if, else, switch) Lanjut 	<ol style="list-style-type: none"> Memahami tingkatan fungsi Struktur Kontrol (if, else, switch) Efisiensi logika percabangan Ketepatan penggunaan if-else dan switch 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> Memahami tingkatan fungsi Struktur Kontrol (if, else, switch) Efisiensi kode Readability kode Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi, diskusi dan praktek aplikasi. 3 X 50		Materi: Memahami Struktur Kontrol (if, else, switch) Lanjut Pustaka: <i>Stephens, Rod., 2014. C# 5,0 PROGRAMMER 19S REFERENCE. John Wiley & Sons, Inc.</i>	3%
8	UTS	<ol style="list-style-type: none"> Menyebutkan kebutuhan perangkat keras untuk kebutuhan pemrograman C# Dapat menuliskan sebuah program di C# Mampu menulis variabel sesuai kebutuhan program Ketepatan penggunaan Operator Aritmatika dan logika 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> ampu untuk mengoperasikan perangkat lunak untuk pemrograman C# Mampu mendemokan hasil program sederhana dengan bahasa C# Ketepatan penggunaan tipe data dan penamaan variabel dalam program Ketepatan penggunaan simbol flowchart Ketepatan penggunaan if-else dan switch Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Ujian Tengah Semester 3 X 50	Ujian Tengah Semester		25%
9	<ol style="list-style-type: none"> Mengimplementasikan struktur perulangan (for, while, do-while) Mengetahui kesalahan pada truktur perulangan (for, while, do-while) 	<ol style="list-style-type: none"> Ketepatan penggunaan for, while, dan do-while Efisiensi logika perulangan Pemanfaatan fungsi for, while, dan do-while 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> Ketepatan hasil perulangan Efisiensi kode Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi, diskusi dan praktek aplikasi. 3 X 50		Materi: Mengimplementasikan struktur perulangan (for, while, do-while) Pustaka: <i>Schild ,Herbert T.,2009, C# - A Begginer 19s Guide. Osborne/McGraw-Hill</i>	3%
10	<ol style="list-style-type: none"> Mengimplementasikan struktur perulangan (for, while, do-while) Lanjut Mengetahui kesalahan pada truktur perulangan (for, while, do-while) Lanjut 	<ol style="list-style-type: none"> Menerapkan fungsi kendali dalam program sederhana. Mencari kesalahan dalam perulangan (for, while, do-while) Pemanfaatan fungsi perulangan (for, while, do-while) 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> Ketepatan hasil perulangan Efisiensi kode Pemilihan jenis loop yang tepat Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi, diskusi dan praktek aplikasi. 3x50		Materi: Mengimplementasikan struktur perulangan (for, while, do-while) Lanjut Pustaka: <i>Schild ,Herbert T.,2009, C# - A Begginer 19s Guide. Osborne/McGraw-Hill</i>	3%

11	<p>1. Mengimplementasikan struktur perulangan (for, while, do-while) Lanjut</p> <p>2. Mengetahui kesalahan pada truktur perulangan (for, while, do-while) Lanjut</p>	<p>1. Menerapkan fungsi kendali dalam program sederhana.</p> <p>2. Mencari kesalahan dalam perulangan (for, while, do-while)</p> <p>3. Pemanfaatan fungsi perulangan (for, while, do-while)</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1. Ketepatan hasil perulangan</p> <p>2. Efisiensi kode</p> <p>3. Pemilihan jenis loop yang tepat</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Presentasi, diskusi dan praktek aplikasi. 3x50		<p>Materi: Mengimplementasikan struktur perulangan (for, while, do-while) Lanjut</p> <p>Pustaka: Schild, Herbert T., 2009, C# - A Begginer 19s Guide. Osborne/McGraw-Hill</p>	4%
12	Memahami fungsi pengendalian dengan fungsi SWITCH	Menjelaskan penempatan fungsi switch dalam kontrol program sederhana.	<p>Kriteria:</p> <p>1. Ketepatan implementasi fungsi</p> <p>2. Ketepatan implementasi array/List</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Presentasi, diskusi dan praktek aplikasi. 3x50		<p>Materi: Membuat dan menggunakan fungsi Lanjut</p> <p>Pustaka: Stephens, Rod., 2014. C# 5,0 PROGRAMMER 19S REFERENCE. John Wiley & Sons, Inc.</p> <p>Materi: Menggunakan array satu dimensi dan multidimensi</p> <p>Pustaka: Stephens, Rod., 2014. C# 5,0 PROGRAMMER 19S REFERENCE. John Wiley & Sons, Inc.</p>	6%
13	Memahami fungsi pengendalian dengan fungsi SWITCH	Menjelaskan penempatan fungsi switch dalam kontrol program sederhana.	<p>Kriteria:</p> <p>1. Ketepatan implementasi fungsi</p> <p>2. Ketepatan implementasi array/List</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Presentasi, diskusi dan praktek aplikasi. 3x50		<p>Materi: Membuat dan menggunakan fungsi Lanjut</p> <p>Pustaka: Stephens, Rod., 2014. C# 5,0 PROGRAMMER 19S REFERENCE. John Wiley & Sons, Inc.</p> <p>Materi: Menggunakan array satu dimensi dan multidimensi</p> <p>Pustaka: Stephens, Rod., 2014. C# 5,0 PROGRAMMER 19S REFERENCE. John Wiley & Sons, Inc.</p>	6%
14	Mendiskusikan kebutuhan pengendalian dalam proses bisnis.	Menjelaskan dan penempatan fungsi operator AND. - Menjelaskan dan penempatan fungsi operator OR. - Menjelaskan dan penempatan fungsi operator XOR. - Menjelaskan dan penempatan fungsi operator NOT.	<p>Kriteria:</p> <p>Hasil program yang dibuat secara individu dapat berfungsi sesuai dengan baik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Presentasi, diskusi dan praktek aplikasi 3x50		<p>Materi: Membuat program secara individu dan berkelompok</p> <p>Pustaka: Stephens, Rod., 2014. C# 5,0 PROGRAMMER 19S REFERENCE. John Wiley & Sons, Inc.</p>	6%
15	Mendiskusikan kebutuhan pengendalian dalam proses bisnis.	Menjelaskan dan penempatan fungsi operator AND. - Menjelaskan dan penempatan fungsi operator OR. - Menjelaskan dan penempatan fungsi operator XOR. - Menjelaskan dan penempatan fungsi operator NOT.	<p>Kriteria:</p> <p>Hasil program yang dibuat secara individu dapat berfungsi sesuai dengan baik</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Presentasi, diskusi dan praktek aplikasi 3x50		<p>Materi: Membuat program secara individu dan berkelompok</p> <p>Pustaka: Stephens, Rod., 2014. C# 5,0 PROGRAMMER 19S REFERENCE. John Wiley & Sons, Inc.</p>	6%
16	Memahami proses pengulangan dengan menggunakan fungsi WHILE	Menjelaskan pengertian fungsi WHILE dalam program sederhana	<p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja, Tes</p>	Presentasi, diskusi dan praktek aplikasi. 3 X 50		<p>Materi: Ujian Akhir Semester</p> <p>Pustaka: Stephens, Rod., 2014. C# 5,0 PROGRAMMER 19S REFERENCE. John Wiley & Sons, Inc.</p>	20%

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	32.92%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	0.75%
3.	Penilaian Portofolio	2.33%
4.	Penilaian Praktikum	11.92%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	31.92%
6.	Tes	19.17%
		99.01%

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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 8 November 2024

Koordinator Program Studi S1
Sistem Informasi



I Kadek Dwi Nuryana, S.T.,
M.Kom.

NIDN 0014048107

UPM Program Studi S1 Sistem
Informasi



Anggraeni Widya Purwita, M.Kom.

NIDN 0008029505

File PDF ini digenerate pada tanggal 22 November 2024 Jam 06:54 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

