

	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																																																																																																																															
Science, Technology, and Society	5720103180	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	4	13 Desember 2025																																																																																																																															
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																																																
	Ghea Sekar Palupi, S.Kom., M.I.M		Ghea Sekar Palupi, S.Kom., M.I.M			I KADEK DWI NURYANA																																																																																																																																
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																																					
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																																					
	CPL-6	Mampu mengambil keputusan secara tepat baik mandiri maupun kelompok, bertanggung jawab dan sesuai etik dalam konteks penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data serta mengkomunikasikannya secara efektif																																																																																																																																				
	CPL-9	Mampu memahami, mengidentifikasi, menganalisis, menerapkan konsep UI/UX, metodologi, dan bahasa pemrograman dan membangun perangkat lunak sistem informasi untuk mendukung inovasi digital																																																																																																																																				
	CPL-15	Mampu memahami, menganalisis, menilai, dan mengevaluasi sistem informasi dalam mengelola data dan informasi bisnis serta merekomendasikan pengambilan keputusan dengan memperhatikan hukum kode etik dalam penggunaan informasi																																																																																																																																				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																																					
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menjelaskan keterkaitan antara sains, teknologi, dan masyarakat dalam konteks sosial																																																																																																																																				
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu mengaitkan konsep STS dengan praktik desain teknologi digital (termasuk UI/UX), serta mengidentifikasi bagaimana inovasi perangkat lunak berdampak terhadap perilaku dan struktur sosial.																																																																																																																																				
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu menerapkan teori difusi inovasi, TAM, UTAUT, dan PPM untuk memahami proses adopsi serta pergeseran perilaku dalam penggunaan teknologi informasi.																																																																																																																																				
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu bekerja dalam tim dan menyusun proyek berbasis masalah sosial-teknologis nyata																																																																																																																																				
	CPMK - 5	Mahasiswa mampu mengevaluasi sistem informasi dalam konteks sosial dan etika, serta memberikan rekomendasi berbasis teori STS yang mempertimbangkan dampak, nilai-nilai sosial, dan prinsip etika teknologi.																																																																																																																																				
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																																					
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-6</th> <th>CPL-9</th> <th>CPL-15</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </tbody> </table>						CPMK	CPL-6	CPL-9	CPL-15	CPMK-1	✓			CPMK-2		✓		CPMK-3			✓	CPMK-4	✓			CPMK-5			✓																																																																																																							
	CPMK	CPL-6	CPL-9	CPL-15																																																																																																																																		
	CPMK-1	✓																																																																																																																																				
	CPMK-2		✓																																																																																																																																			
CPMK-3			✓																																																																																																																																			
CPMK-4	✓																																																																																																																																					
CPMK-5			✓																																																																																																																																			
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																																						
	<table border="1"> <thead> <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> </thead> <tbody> <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> </tbody> </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	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												✓	✓	✓	✓																																																																																																																							

Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah Science, Technology, And Society bertujuan untuk memperkenalkan mahasiswa program studi Sistem Informasi pada hubungan antara ilmu pengetahuan, teknologi, dan masyarakat. Mata kuliah ini membahas dampak sosial, ekonomi, dan etika dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam masyarakat. Ruang lingkupnya meliputi analisis tentang bagaimana teknologi memengaruhi kehidupan sehari-hari, perubahan sosial yang diakibatkan oleh inovasi teknologi, serta peran masyarakat dalam mengatur dan mengontrol pengembangan teknologi. Mahasiswa diharapkan dapat memahami pentingnya mempertimbangkan aspek sosial dan etika dalam pengembangan teknologi untuk keberlanjutan dan kesejahteraan masyarakat.					
Pustaka		Utama :					
		1. The Technology Fallacy, Gerald C. Kane 2. Diffusion of Innovations Press (1983), Everett M. Rogers 3. The Digital Divide, Bauerlein, Mark					
		Pendukung :					
		1. Wenda K. Bauchspies, Jennifer Croissant, Sal Restivo - Science, Technology and Society_ A Sociological Approach-Wiley-Blackwell (2005) 2. Max Tegmark - Life 3.0_ Being Human in the Age of Artificial Intelligence-Alfred A. Knopf (2017) 3. Fred D. Davis, Andrina Granić - The Technology Acceptance Model_ 30 Years of TAM (Human-Computer Interaction Series)-Springer (2024)					
Dosen Pengampu		Ghea Sekar Palupi, S.Kom., M.I.M.					
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	1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian STS dan urgensi kajian STS dalam studi sistem informasi 2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi hubungan historis antara teknologi dan masyarakat 3. Mahasiswa mampu memberikan contoh nyata peran sistem informasi dalam struktur sosial dan budaya	1. Pengertian dan hubungan antara sains, teknologi, dan masyarakat 2. Mengidentifikasi hubungan historis antara teknologi dan masyarakat 3. Memberi contoh nyata penerapan SI dalam struktur sosial	Kriteria: Keaktifan diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Kuliah, contextual learning 3 X 50		Materi: Sejarah dan ruang lingkup STS, mengapa SI perlu belajar STS. Diskusi awal: Apakah teknologi itu netral? Pustaka: Wenda K. Bauchspies, Jennifer Croissant, Sal Restivo - Science, Technology and Society_ A Sociological Approach-Wiley-Blackwell (2005)	2%
2	1. Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai paradigma teknologi dalam masyarakat 2. Mahasiswa mampu menjelaskan bagaimana paradigma tersebut memengaruhi cara kita memahami hubungan antara sistem informasi dan masyarakat.	1. Ciri-ciri utama paradigma konstruktivisme sosial 2. Ciri-ciri utama paradigma determinisme teknologi 3. Peran aktor sosial dalam membentuk atau mengarahkan perkembangan teknologi 4. Paradigma teknologi memengaruhi desain dan penggunaan sistem informasi	Kriteria: Keaktifan diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Kuliah, contextual learning, small discussion group 3 X 50		Materi: Teori dasar STS: Paradigma teknologi yang berlaku dalam masyarakat Pustaka: Wenda K. Bauchspies, Jennifer Croissant, Sal Restivo - Science, Technology and Society_ A Sociological Approach-Wiley-Blackwell (2005)	4%

3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi pengaruh teknologi informasi terhadap struktur sosial dan organisasi dengan mempertimbangkan aspek etika dan tanggung jawab sosial.	1. Analisis dampak teknologi informasi 2. Analisis dampak media sosial 3. Penerapan etika dan tanggung jawab sosial dalam penggunaan teknologi	Kriteria: 1. Pertimbangan nilai dan prinsip etis 2. Penjelasan perubahan sosial akibat adopsi teknologi informasi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Kuliah, contextual learning, small group discussion 3 X 50		Materi: Konsep teknologi informasi, Teori struktur sosial, Etika dalam teknologi informasi, Tanggung jawab sosial dalam penggunaan teknologi Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i> Materi: Etika dalam penggunaan teknologi Pustaka: <i>The Technology Fallacy, Gerald C. Kane</i>	2%
4	1. Mahasiswa dapat menjelaskan tahapan difusi inovasi 2. Mahasiswa dapat mengidentifikasi kategori adopter dalam sebuah kasus teknologi	1. Tahapan adopsi teknologi 2. Analisis adopsi teknologi 3. Teori Difusi Inovasi	Kriteria: Keaktifan diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Kuliah, contextual learning 3 X 50		Materi: Teori difusi inovasi Pustaka: <i>Diffusion of Innovations Press (1983), Everett M. Rogers</i>	2%
5	Mahasiswa dapat menguraikan faktor penerimaan teknologi (TAM dan UTAUT) dan menerapkannya pada studi kasus adopsi teknologi	1. Faktor-faktor yang memengaruhi adopsi teknologi dalam sistem informasi 2. Teori Technology Acceptance Model 3. Teori UTAUT 4. Penerapan teori adopsi teknologi	Kriteria: 1. Pemahaman teori TAM 2. Pemahaman teori UTAUT 3. Kemampuan Menyampaikan Secara Sistematis Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Kuliah, contextual learning, collaborative learning 3 X 50		Materi: Identifikasi faktor-faktor yang memengaruhi adopsi teknologi dalam sistem informasi. Aplikasi praktis: survei minat pakai e-learning. Pustaka: <i>Fred D. Davis, Andriana Granić - The Technology Acceptance Model_ 30 Years of TAM (Human-Computer Interaction Series)-Springer (2024)</i>	4%
6	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep push, pull, dan mooring serta menganalisis perilaku migrasi pengguna teknologi	1. Teori push-pull mooring 2. Analisis perilaku migrasi pengguna	Kriteria: 1. Keaktifan diskusi kelas 2. Presentasi Kelompok Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Kuliah, small group discussion, contextual learning 3 X 50		Materi: Identifikasi dan analisis bersama "Mengapa orang pindah platform digital? Studi kasus: migrasi dari Twitter ke Tiktok atau Threads. Pustaka: <i>Fred D. Davis, Andriana Granić - The Technology Acceptance Model_ 30 Years of TAM (Human-Computer Interaction Series)-Springer (2024)</i>	2%

7	1. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep kesenjangan digital 2. Mahasiswa dapat mengidentifikasi faktor penyebab dan dampak kesenjangan digital terhadap individu dan kelompok masyarakat 3. Mahasiswa mampu mengevaluasi peran sistem informasi dan prinsip desain UI/UX dalam menciptakan akses teknologi yang adil, inklusif, dan etis	1. Pemahaman konsep kesenjangan digital 2. Analisis faktor penyebab dan dampak kesenjangan digital 3. Keterkaitan dengan sistem informasi 4. Evaluasi sistem informasi	Kriteria: 1. Aktif berkontribusi 2. Presentasi Kelompok 3. Menghargai pendapat teman 4. Membantu membangun kesimpulan kelompok Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Kuliah, collaborative learning 3 X 50		Materi: Definisi dan dimensi digital divide; analisis studi kasus nyata masyarakat yang terdampak kesenjangan digital, eksplorasi bagaimana desain UI/UX dapat memperluas atau membatasi akses digital Pustaka: <i>The Digital Divide</i>, Bauerlein, Mark	4%
8	Mahasiswa mampu menjawab soal-soal esai yang menguji pemahaman terhadap teori-teori utama STS yang telah dibahas	1. Pemahaman konsep 2. Penerapan teori adopsi 3. Keterpaduan dan kejelasan jawaban	Kriteria: 1. Kelengkapan jawaban 2. Kaitan teori tepat dan benar 3. Analisis tajam 4. Penulisan runtut dan jelas Bentuk Penilaian : Tes	3 X 50		Materi: UTS Pustaka:	10%
9	Mahasiswa mampu merumuskan isu sosial-teknologis yang relevan	1. Pemahaman konteks 2. Identifikasi masalah 3. Relevansi masalah 4. Keterkaitan awal teori	Kriteria: 1. Identifikasi masalah jelas 2. Berbasis konteks nyata 3. Argumentatif 4. Keterkaitan dengan teori Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Collaborative learning, PBL 3 X 50		Materi: Menyusun isu proyek akhir berbasis fenomena nyata di sekitar kampus atau masyarakat Pustaka: <i>Max Tegmark - Life 3.0_ Being Human in the Age of Artificial Intelligence-</i> Alfred A. Knopf (2017)	6%
10	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan teori dan prinsip Science, Technology, and Society dalam analisis dan perancangan sistem informasi yang berkelanjutan.	1. Integrasi teori STS dalam analisis sistem informasi 2. Analisis perilaku pengguna 3. Pengelompokan pengguna 4. Relevansi analisis	Kriteria: 1. Identifikasi dan menggunakan teori yang relevan 2. Faktor-faktor pendorong dan penghambat adopsi teknologi 3. Klasifikasi pengguna 4. Kaitan temuan lapangan dengan konsep teori Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Collaborative learning, PBL 3 X 50		Materi: Tahap analisis teori: Adopsi, Resistensi, dan Pergeseran. Menerapkan teori Rogers, TAM/UTAUT, dan PPM pada masalah yang diangkat. Pustaka: <i>Fred D. Davis, Andrina Granić - The Technology Acceptance Model_ 30 Years of TAM (Human-Computer Interaction Series)-Springer (2024)</i>	8%

11	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan teori dan prinsip Science, Technology, and Society dalam analisis dan perancangan sistem informasi yang berkelanjutan.	1.Integrasi teori STS dalam analisis sistem informasi 2.Analisis perilaku pengguna 3. Pengelompokan pengguna 4.Relevansi analisis	Kriteria: 1.Identifikasi dan menggunakan teori yang relevan 2.Faktor-faktor pendorong dan penghambat adopsi teknologi 3.Klasifikasi pengguna 4.Kaitan temuan lapangan dengan konsep teori Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Collaborative learning, PBL 3 X 50		Materi: Teori Science, Technology, and Society, Prinsip-prinsip analisis sistem informasi, Perancangan sistem informasi berkelanjutan Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i> Materi: Tahap analisis teori: Adopsi, Resistensi, dan Pergeseran. Menerapkan teori Rogers, TAM/UTAUT, dan PPM pada masalah yang diangkat. Pustaka: <i>Fred D. Davis, Andrina Granić - The Technology Acceptance Model_ 30 Years of TAM (Human–Computer Interaction Series)-Springer (2024)</i>	8%
12	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan teori dan prinsip Science, Technology, and Society dalam analisis dan perancangan sistem informasi yang berkelanjutan.	1.Pemahaman etika teknologi 2.Evaluasi nilai teknologi 3.Analisis dampak sosial 4.Integrasi dalam desain teknologi informasi	Kriteria: 1.Evaluasi sistem 2.Argumentasi Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Collaborative learning, PBL 3 X 50		Materi: Mengaitkan etika inklusif, tanggung jawab sosial, sustainability dengan teknologi informasi yang akan diusulkan sebagai solusi. Integrasi nilai dalam desain teknologi. Pustaka:	6%
13	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan teori dan prinsip Science, Technology, and Society dalam analisis dan perancangan sistem informasi yang berkelanjutan.	1.Kesesuaian solusi 2.Solusi didukung teori 3.Inklusivitas sistem 4.Kelayakan sistem	Kriteria: 1.Relevansi solusi 2.Reflektif 3.Realistis Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Collaborative learning, PBL 3 X 50		Materi: Menyusun rekomendasi solusi awal berbasis teori STS, hasil analisis adopsi, evaluasi etika, serta prinsip UI/UX dan inklusi digital. Pustaka: <i>Max Tegmark - Life 3.0_ Being Human in the Age of Artificial Intelligence- Alfred A. Knopf (2017)</i>	8%

14	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan teori dan prinsip Science, Technology, and Society dalam analisis dan perancangan sistem informasi yang berkelanjutan.	1.Kesesuaian solusi 2.Solusi didukung teori 3.Inklusivitas sistem 4.Kelayakan sistem	Kriteria: 1.Relevansi solusi 2.Reflektif 3.Realistis Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Collaborative learning, PBL 3 X 50		Materi: Menyusun rekomendasi solusi awal berbasis teori STS, hasil analisis adopsi, evaluasi etika, serta prinsip UI/UX dan inklusi digital. Pustaka: <i>Max Tegmark - Life 3.0_ Being Human in the Age of Artificial Intelligence- Alfred A. Knopf (2017)</i>	8%
15	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan teori dan prinsip Science, Technology, and Society dalam analisis dan perancangan sistem informasi yang berkelanjutan.	1.Kesesuaian solusi 2.Solusi didukung teori 3.Inklusivitas sistem 4.Kelayakan sistem	Kriteria: 1.Relevansi solusi 2.Reflektif 3.Realistis Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Collaborative learning, PBL 3 X 50		Materi: Melakukan validasi rekomendasi solusi berdasar hasil analisis Pustaka:	6%
16	Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil analisis dan rekomendasi proyek sosial-teknologis secara sistematis, serta merefleksikan keterkaitan antara teori STS dan fenomena yang diteliti dalam konteks sistem informasi.	1.Penyampaian presentasi 2.Integrasi teori STS 3.Kedalaman analisis dan Relevansi solusi 4.Kerja tim dan kolaborasi	Kriteria: 1.Presentasi sistematis 2.Kritis dan mendalam 3.Solusi relevan dan etis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Collaborative learning, PBL 3 X 50			20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	15%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	10%
3.	Penilaian Portofolio	50%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	15%
5.	Tes	10%
		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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 20 Desember 2024

Koordinator Program Studi S1
Sistem Informasi



I KADEK DWI NURYANA
NIDN 0014048107

UPM Program Studi S1 Sistem
Informasi



NIDN 0008029505

File PDF ini digenerate pada tanggal 13 Desember 2025 Jam 08:40 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

