



KUMPULAN RPS

Semester Ganjil 2024/2025

D3 - TEKNOLOGI INFORMASI

DAFTAR ISI

RPS - Semester 1

RPS - Semester 3

AMIK TARUNA PROBOLINGGO

KATA PENGANTAR

Dengan hormat,

Kami persembahkan Buku Kumpulan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) untuk Semester Ganjil Tahun Akademik 2024/2025 Program Studi D3 Teknologi Informasi (TI) AMIK Taruna Probolinggo sebagai panduan komprehensif dalam proses pembelajaran.

Buku ini berisi kumpulan RPS yang disusun oleh para dosen pengampu sebelum pelaksanaan perkuliahan Semester Ganjil TA 2024/2025. Format penyusunan RPS disesuaikan dengan kurikulum OBE yang telah disusun Prodi TI.

RPS merupakan dokumen penting yang merangkum berbagai elemen esensial dari setiap mata kuliah, mulai dari capaian pembelajaran lulusan (CPL), capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK), Sub-CPMK, materi yang akan diajarkan, hingga indikator capaian dan metode evaluasi yang akan digunakan.

Penyusunan RPS bertujuan untuk memberikan arah yang jelas bagi dosen dan mahasiswa, sehingga setiap pihak dapat memahami ekspektasi dan langkah-langkah yang perlu diambil selama semester. RPS juga berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif antara pengampu mata kuliah dan peserta didik dalam hal ini mahasiswa, memastikan bahwa semua aspek pembelajaran terencana dengan baik dan saling terintegrasi.

Dalam era pendidikan yang dinamis ini, RPS menjadi sarana strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan merujuk pada RPS, diharapkan mahasiswa dapat lebih aktif dalam proses belajar, sementara dosen dapat lebih efektif dalam menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Kami berharap buku ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam proses pendidikan, serta mendorong terciptanya suasana belajar yang produktif dan inspiratif.

Terima kasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Probolinggo, September 2024

*Salam hormat,
Kaprodidi D3 Teknologi Informasi
AMIK Taruna Semester Ganjil TA 2024/2025*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
RPS TI SEMESTER 1	1
.Algoritma Pemrograman (14.1.02).	2
.Aplikasi Perkantoran (14.2.03).	8
.Desain Grafis dan Multimedia (14.2.10).	14
.Pendidikan Agama (14.0.01).	24
.Pendidikan Pancasila (14.0.02).	32
.Pengantar Teknologi Informasi (14.1.12).	40
.Sistem Basis Data (14.1.03).	46
.Sistem Operasi (14.1.11).	52
RPS TI SEMESTER 3	57
.Desain Grafis (MKKP-14.008).	58
.Desain Web (MKKP-14.003).	68
.Internet & Cloud Computing (MKKP-14.011).	75
.Jaringan Komputer 2 (MKKP-14.006).	80
.Keamanan Sistem Informasi (MKKP-14.009).	85
.Sistem Mikrokontroler (MKKP-14.014).	93
. SENSOR DAN TRANSDUCER.....	103
.Statistik & Probabilitas (MKDP-14.003).	109

**RENCANA PEMBELEJARAN SEMESTER
D3 – TEKNOLOGI INFORMASI**

SEMESTER 1

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

**ALGORITMA PEMROGRAMAN
(14.1.02 / 3 SKS / SEMESTER 1)**

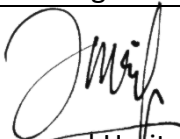
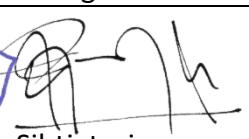
D3-TEKNOLOGI INFORMASI



PENYUSUN

**Ir. Kuntadhi Wahyono
Mohammad Harits, S.Kom.**

**AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA
AMIK TARUNA PROBOLINGGO
SEMESTER GANJIL 2024**

	PROGRAM STUDI D3-TEKNOLOGI INFORMASI AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA PROBOLINGGO				Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
Mata Kuliah	Kode	Rumpun Ilmu	Bobot SKS	Semester	Tgl Penyusunan
Algoritma Pemrograman	14.1.02		3	1	18 September 2024
		Dosen Pengembang RPS	Ketua Program Studi		
		 Mohammad Harits, S.Kom.	 Ir. Sihtjaturiman		
CPL Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah					
CPL02	Mampu memformulasikan dan menyelesaikan masalah prosedural bidang teknologi informasi berdasarkan konsep teoritis yang dikuasai dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tertulis yang dapat dipertanggung-jawabkan.				
CPL04	Mampu menjelaskan dasar sistem komputer, karakteristik dan cara kerja perangkat IT, infrastruktur, karakteristik, cara kerja, dan manajemen pemeliharaan perangkat jaringan, dasar dan cara kerja Internet of Things (IoT) dalam pengembangan teknologi informasi.				
CPL07	Mampu merancang aplikasi mobile, web dan interface nya untuk pengendali / komunikasi dengan perangkat berbasis internet (IoT).				
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah					
CPMK02	Mahasiswa mampu menyelesaikan masalah bidang teknologi informasi secara runut dan terstruktur sesuai prosedur dan kaidah baku.				
CPMK04	Mahasiswa mampu menjelaskan logika dasar pemrograman dalam mengembangkan dan membangun sistem informasi berbasis IoT.				
CPMK07	Mahasiswa mampu merancang aplikasi sistem informasi yang berfungsi sebagai pengendali perangkat IoT.				
Kemampuan akhir tiap tahap belajar Mata Kuliah (SubCPMK)					
Sub-CPMK1.02	Mampu menjelaskan struktur algoritma, pseudocode dan flowchart dari sistem dalam teknologi informasi				
Sub-CPMK2.04	Mampu menjelaskan struktur dan tipe data dari bahasa pemrograman C dalam perangkat Arduino				
Sub-CPMK3.04	Mampu menjelaskan logika kondisi dari bahasa pemrograman C dalam perangkat Arduino				
Sub-CPMK4.04	Mampu menjelaskan logika looping dari bahasa pemrograman C dalam perangkat Arduino				
Sub-CPMK5.07	Mampu menerapkan tipe data array dari bahasa pemrograman C dalam perangkat Arduino				
Korelasi CPL terhadap SubCPMK					

	CPL02 (%)	CPL04 (%)	CPL07 (%)	% Bobot Penilaian
Sub-CPMK1	10			10
Sub-CPMK2		10		10
Sub-CPMK3		20		20
Sub-CPMK4		20		20
Sub-CPMK5			40	40
JUMLAH	10	50	40	100

Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah Algoritma Pemrograman memfokuskan kepada mahasiswa/i untuk mampu menjelaskan dan mengubah suatu studi kasus kedalam bahasa pemrograman C secara terstruktur dan memahami cara kerja dari perangkat arduino
Materi Pembelajaran	1. Algoritma, Pseudocode, dan Flowchart 2. Struktur pemrograman C dalam perangkat Arduino 3. Logika kondisi dalam pemrograman C 4. Logika perulangan dalam pemrograman C 5. Logika Array dalam pemrograman C
Daftar Pustaka	1. Abdul Kadir(2017), Pemrograman Arduino dan Processing 2. Hanif Al Fatta(2006), Dasar Pemrograman C++ Disertai dengan Pengenalan Pemrograman Berorientasi Objek 3. Edy Satrio, Simon Pakpahan (2019), Pemrograman C++ Untuk Pembelajaran Mandiri
Dosen Pengampu	Mohammad Harits
Mata Kuliah Syarat	-

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
1,2	Mampu menjelaskan struktur algoritma, pseudocode dan flowchart dari sistem dalam teknologi informasi. (Sub-CPMK1)	Mahasiswa aktif dan mampu menjawab soal Diskusi kelompok berjalan efektif	Diskusi contoh soal; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang) DiskusiKelompok ; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap Muka (400 menit)	Diskusi kelompok mengidentifikasi kasus membuat materi presentasi	Teori tentang Struktur Algoritma, Pseudocode dan Flowchart dari sistem dalam teknologi informasi Memberikan studi kasus yang diubah menjadi struktur Algoritma, Pseudocode dan Flowchart	10

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
3,4	Mampu menjelaskan struktur dan tipe data dari bahasa pemrograman C dalam perangkat Arduino. (Sub-CPMK2)	Mahasiswa aktif dan mampu menjawab soal	Diskusi contoh soal; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap Muka (400 menit)	Tugas Individu	Teori dasar tentang penggunaan dari perangkat Arduino Teori tentang struktur dan tipe data dari bahasa pemrograman C dalam perangkat Arduino Memberikan studi kasus tentang struktur data dan pengolahan tipe data	10
5,6,7	Mampu menjelaskan logika kondisi dari bahasa pemrograman C dalam perangkat Arduino. (Sub-CPMK3)	Mahasiswa aktif dan mampu menjawab soal Diskusi kelompok berjalan efektif	Diskusi contoh soal; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang) Diskusi Kelompok; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap Muka (400 menit)	Diskusi kelompok mengidentifikasi kasus dan mempresentasi hasilnya	Teori dasar tentang logika kondisi dari bahasa C Memberikan studi kasus tentang logika kondisi dari bahasa C Teori tentang logika kondisi bersarang dari bahasa C Memberikan studi kasus tentang logika kondisi bersarang dari bahasa C	20
8	Ujian Tengah Semester	Mahasiswa aktif dan mampu menjawab soal	Live Coding untuk penyelesaian suatu studi kasus	Tatap Muka (200 menit)		Materi yang diujikan sesuai dengan Sub-CPMK1, Sub-CPMK2 dan Sub-CPMK3	
9,10,11	Mampu menjelaskan logika looping dari bahasa pemrograman C dalam perangkat Arduino. (Sub-CPMK4)	Mahasiswa aktif dan mampu menjawab soal Diskusi kelompok berjalan efektif	Diskusi contoh soal; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang) DiskusiKelompok ; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap Muka (600 menit)		Teori dasar tentang logika perulangan menggunakan <i>for</i> dari bahasa C Memberikan studi kasus tentang logika perulangan menggunakan <i>for</i> dari bahasa C	20

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
					Diskusi kelompok mengidentifikasi kasus dan mempresentasi hasilnya	Teori dasar tentang logika perulangan menggunakan <i>while</i> dari bahasa C Memberikan studi kasus tentang logika perulangan menggunakan <i>while</i> dari bahasa C Teori dasar tentang logika perulangan menggunakan <i>do while</i> dari bahasa C Memberikan studi kasus tentang logika perulangan menggunakan <i>do while</i> dari bahasa C	
12,13, 14,15	Mampu menerapkan tipe data array dari bahasa pemrograman C dalam perangkat Arduino. (Sub-CPMK5)	Mahasiswa aktif dan mampu menjawab soal Diskusi kelompok berjalan efektif	Diskusi contoh soal; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang) DiskusiKelompok ; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap Muka (600 menit)	Diskusi kelompok mengidentifikasi kasus dan mempresentasi hasilnya	Teori dasar tentang logika perulangan menggunakan <i>for</i> dari bahasa C Memberikan studi kasus tentang logika perulangan menggunakan <i>for</i> dari bahasa C Teori dasar tentang logika perulangan menggunakan <i>while</i> dari bahasa C Memberikan studi kasus tentang logika perulangan menggunakan <i>while</i> dari bahasa C Teori dasar tentang logika perulangan menggunakan <i>do while</i> dari bahasa C	40

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
						Memberikan studi kasus tentang logika perulangan menggunakan <i>do while</i> dari bahasa C	
16	Ujian Akhir Semester	Mahasiswa aktif dan mampu menjawab soal	Live Coding untuk penyelesaian suatu studi kasus	Tatap Muka (200 menit)		Materi yang diujikan sesuai dengan seluruh yang ada di Sub-CPMK	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

**APLIKASI PERKANTORAN
(14.2.03 / 3 SKS / SEMESTER 1)**

D3-TEKNOLOGI INFORMASI



PENYUSUN
Nur Edy Sabiliat, S.Kom.

.

**AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA
AMIK TARUNA PROBOLINGGO
SEMESTER GANJIL 2024**

	PROGRAM STUDI D3-TEKNOLOGI INFORMASI AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA PROBOLINGGO					Kode Dokumen
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
Mata Kuliah	Kode	Rumpun Ilmu	Bobot SKS	Semester	Tgl Penyusunan	
Aplikasi Perkantoran	14.2.03		3	1	Tgttd	
		Dosen Pengembang RPS		Ketua Program Studi		
		 Nur Edy Sabiliat, S.Kom.		 Ir. Sihtjaturiman		
CPL Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah						
CPL02	Mampu memformulasikan dan menyelesaikan masalah prosedural bidang teknologi informasi berdasarkan konsep teoritis yang dikuasai dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tertulis yang dapat dipertanggung-jawabkan.					
CPL03	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk berkontribusi menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.					
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah						
CPMK02	Mahasiswa mampu mengolah data dan menyajikan informasi dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk menyelesaikan pekerjaan administratif.					
CPMK03	Mahasiswa mampu melakukan pengembangan diri untuk mengolah data dan menyajikan informasi dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam menyelesaikan pekerjaan administratif.					
Kemampuan akhir tiap tahap belajar Mata Kuliah (SubCPMK)						
Sub-CPMK1	Mampu menggunakan Microsoft Word untuk membuat, menyunting, dan memformat dokumen teks secara efektif.					
Sub-CPMK2	Mampu meningkatkan kecepatan mengetik (typing) untuk meningkatkan produktivitas dalam penyelesaian tugas administratif.					
Sub-CPMK3	Mampu menyusun dokumen profesional dengan memanfaatkan fitur-fitur lanjutan di Microsoft Word, seperti mail merge dan tabel.					
Sub-CPMK4	Mampu menggunakan Microsoft Excel untuk mengolah data, termasuk memasukkan, menyunting, dan memformat data dalam spreadsheet.					

Sub-CPMK5	Mampu melakukan analisis data menggunakan formula dan fungsi di Microsoft Excel untuk menghasilkan informasi yang relevan.					
Sub-CPMK6	Mampu membuat grafik dan visualisasi data di Microsoft Excel untuk menyajikan informasi secara visual.					
Sub-CPMK7	Mampu menggunakan Microsoft PowerPoint untuk membuat presentasi visual yang efektif.					
Sub-CPMK8	Mampu menyusun presentasi yang terstruktur dan profesional dengan memanfaatkan fitur-fitur Microsoft PowerPoint.					
Korelasi CPL terhadap SubCPMK						
	CPL02 (%)	CPL03 (%)	(%)	(%)	(%)	Bobot Penilaian %
Sub-CPMK1	10	5				15
Sub-CPMK2	5	5				10
Sub-CPMK3	5	5				10
Sub-CPMK4	5	5				10
Sub-CPMK5	5	5				10
Sub-CPMK6	10	10				20
Sub-CPMK7	5	5				10
Sub-CPMK8	10	5				15
JUMLAH						100
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan praktis dalam menggunakan aplikasi perkantoran seperti Microsoft Word, Microsoft Excel, dan Microsoft PowerPoint. Mahasiswa akan dilatih untuk mengolah data dan menyajikan informasi secara efektif, serta meningkatkan keterampilan mengetik.					
Materi Pembelajaran	• Pengantar Aplikasi Perkantoran • Microsoft Word: Pembuatan dan Penyuntingan Dokumen • Microsoft Excel: Pengolahan dan Analisis Data • Microsoft PowerPoint: Pembuatan Presentasi • Keterampilan Mengetik					
Daftar Pustaka	- Amri, I., & Rahayu, R. (2021). Panduan Lengkap Microsoft Word 2019. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. - Siregar, J. H., & Ardiansyah, Y. (2021). Menguasai Microsoft Word dan Excel untuk Pemula. Bandung: Informatika Bandung. - Purnomo, A. (2020). Praktis Menguasai Microsoft PowerPoint untuk Presentasi. Yogyakarta: Andi Offset. - Ramadhan, A., & Nugroho, D. (2021). Mahir Menggunakan Microsoft Excel untuk Pemula dan Profesional. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. - Hermawan, T. (2020). Studi Kasus Microsoft Office: Word, Excel, dan PowerPoint. Surabaya: Graha Ilmu.					
Dosen Pengampu	Nur Edy Sabiliat, S.Kom.					
Mata Kuliah Syarat	Tidak ada					

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu, Menit)		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
1	Pengenalan aplikasi perkantoran	Mengikuti instruksi penggunaan aplikasi perkantoran	Uji lisan	Diskusi dan demonstrasi (100 menit)	Membaca materi dasar (70 menit)	Pengantar Microsoft Office	5
2	Mampu meningkatkan kecepatan mengetik (typing) untuk meningkatkan produktivitas	Meningkatkan kecepatan mengetik	Uji praktek	Demonstrasi dan latihan (100 menit),	latihan mandiri (70 menit)	Keterampilan mengetik	5
3	Mampu menggunakan Microsoft Word untuk membuat, menyunting, dan memformat dokumen teks secara efektif	Membuat dokumen teks sederhana menggunakan Microsoft Word	Tugas individu	Demonstrasi dan latihan (100 menit)	Latihan mandiri (70 menit)	Pengenalan Microsoft Word	5
4	Mampu menggunakan Microsoft Word untuk membuat, menyunting, dan memformat dokumen teks secara efektif	Mengedit dan memformat dokumen teks dengan fitur dasar	Tugas individu	Latihan (100 menit)	latihan mandiri (70 menit)	Format teks dan paragraf di Word	5
5	Mampu menyusun dokumen profesional dengan memanfaatkan fitur lanjutan di Microsoft Word seperti mail merge dan tabel	Membuat dokumen dengan tabel dan mail merge	Tugas kelompok	Latihan (100 menit)	proyek kecil (70 menit)	Fitur lanjutan Microsoft Word	5
6	Mampu menggunakan Microsoft Excel untuk mengolah data termasuk memasukkan, menyunting, dan memformat data dalam spreadsheet	Mengolah data dalam spreadsheet menggunakan Microsoft Excel	Uji praktek	Demonstrasi dan latihan (100 menit)	Latihan mandiri (70 menit)	Pengantar Microsoft Excel	5

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu, Menit)		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
7	Mampu melakukan analisis data menggunakan formula dan fungsi di Microsoft Excel	Menggunakan formula sederhana dan fungsi untuk analisis data	Tugas individu	Diskusi dan latihan (100 menit)	latihan mandiri (70 menit)	Formula dan fungsi dasar Excel	5
8	UTS	Menguji kemampuan pemahaman dan aplikasi dari pembelajaran selama 7 minggu	Ujian tertulis	Ujian (170 menit)	Ujian mandiri	Ujian Tengah Semester	10
9	Mampu membuat grafik dan visualisasi data di Microsoft Excel	Membuat grafik dan visualisasi data	Proyek kelompok	Diskusi dan latihan (100 menit)	proyek kecil (70 menit)	Grafik dan visualisasi data di Excel	10
10	Mampu menggunakan Microsoft PowerPoint untuk membuat presentasi visual yang efektif	Membuat presentasi sederhana dengan Microsoft PowerPoint	Tugas individu	Demonstrasi dan latihan (100 menit),	latihan mandiri (70 menit)	Desain presentasi di PowerPoint	5
11	Mampu menggunakan Microsoft PowerPoint untuk membuat presentasi visual yang efektif	Menggunakan desain dan transisi pada presentasi	Tugas kelompok	Diskusi dan latihan (100 menit)	Proyek kecil (70 menit)	Desain presentasi di PowerPoint	5
12	Mampu menyusun presentasi yang terstruktur dan profesional dengan memanfaatkan fitur lanjutan PowerPoint	Menyusun presentasi yang terstruktur dengan konten yang relevan	Proyek kelompok	Diskusi dan latihan (100 menit)	Proyek Kelompok (70 menit)	Penyusunan presentasi profesional	10
13	Mampu menyusun presentasi yang terstruktur dan profesional dengan	Memanfaatkan fitur lanjutan PowerPoint untuk membuat	Uji praktek	Demonstrasi dan latihan (100 menit)	Proyek mandiri (70 menit)	Fitur lanjutan PowerPoint	5

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu, Menit)		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
	memanfaatkan fitur lanjutan PowerPoint	presentasi yang lebih interaktif					
14	Mampu menggunakan Microsoft PowerPoint untuk membuat presentasi yang lebih interaktif	Evaluasi presentasi menggunakan fitur lanjutan	Uji praktek	Diskusi dan latihan (100 menit)	Proyek mandiri (70 menit)	Evaluasi fitur lanjutan	5
15	Pengayaan dan review dari seluruh materi Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint	Melakukan review dan pengayaan materi dari seluruh topik yang dipelajari	Diskusi kelompok	Diskusi dan latihan (100 menit)	Latihan mandiri (70 menit)	Review materi Microsoft Office	5
16	Ujian Akhir Semester (UAS)	Menguji kemampuan akhir mahasiswa dari seluruh materi yang telah dipelajari selama satu semester	Ujian tertulis	Ujian (170 menit)		Ujian Akhir Semester	10

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

**DESAIN GRAFIS DAN MULTIMEDIA
(14.2.10 / 3 SKS / SEMESTER 1)**

D3-TEKNOLOGI INFORMASI

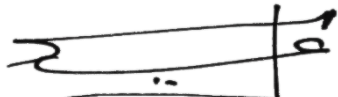
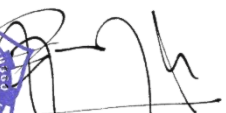


PENYUSUN

Nur Edy Sabiliat, S.Kom.

Lamsadi, S.Si., M.Kom.

**AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA
AMIK TARUNA PROBOLINGGO
SEMESTER GANJIL 2024**

	PROGRAM STUDI D3-TEKNOLOGI INFORMASI				Kode Dokumen
AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA PROBOLINGGO					
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
Mata Kuliah	Kode	Rumpun Ilmu	Bobot SKS	Semester	Tgl Penyusunan
Desain Grafis dan Multimedia	14.2.10		3	1	18 September 2024
		Dosen Pengembang RPS		Ketua Program Studi	
		 Lamsadi, S.Si., M.Kom.		 Ir. Sihtjaturiman	
CPL Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah					
CPL02	Mampu memformulasikan dan menyelesaikan masalah prosedural bidang teknologi informasi berdasarkan konsep teoritis yang dikuasai dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tertulis yang dapat dipertanggung-jawabkan.				
CPL04	Mampu menjelaskan dasar sistem komputer, karakteristik dan cara kerja perangkat IT, infrastruktur, karakteristik, cara kerja, dan manajemen pemeliharaan perangkat jaringan, dasar dan cara kerja Internet of Things (IoT) dalam pengembangan teknologi informasi				
CPL08	Mampu merancang konten dan visualisasi dengan menggunakan platform media sosial untuk digital marketing.				
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah					
CPMK02	Mahasiswa mampu membuat karya desain grafis dan multimedia sebagai sarana publikasi sosial media.				
CPMK04	Mahasiswa mampu menjelaskan dasar pemikiran yang melatarbelakangi karya grafis dan multimedia.				
CPMK08	Mahasiswa mampu merancang konten grafis dan visual agar pesan tersampaikan secara luas berbasis platform media sosial.				
Kemampuan akhir tiap tahap belajar Mata Kuliah (SubCPMK)					
Sub-CPMK1	Mampu memahami sejarah perkembangan grafis & desain komputer, konsep, sistem, persepsi, & prinsip semiotika dalam desain grafis komputer.				
Sub-CPMK2	Mampu melakukan pemrosesan & pemformatan gambar grafis, komponen/elemen desain grafis dan prinsip desain grafis.				
Sub-CPMK3	Mampu memahami, menganalisa dan melakukan tipografi, teori warna, persepsi warna dan menerapkannya pada Logo.				
Sub-CPMK4	Mampu memahami, menganalisa dan melakukan ringkasan desain, alur rencana desain grafis, infografis dasar dan infografis tingkat lanjut.				
Sub-CPMK5	Mampu memahami, menganalisa dan menerapkan media sosial sebagai media promosi (Youtube, Instagram dan facebook).				
Sub-CPMK6	Mampu memahami sejarah perkembangan media, media analog dan digital, konsep multimedia, sistem multimedia dan kegunaannya.				

Sub-CPMK7	Mampu memahami, menganalisa dan melakukan konsep dasar teks, gambar, audio, video, teknologi audio visual, multimedia dan teknologi media streaming.			
Sub-CPMK8	Mampu melakukan pengembangan multimedia dan alat pemodelan.			
Korelasi CPL terhadap SubCPMK				
	CPL02 (%)	CPL04 (%)	CPL08 (%)	% Bobot Penilaian
Sub-CPMK1	10			10
Sub-CPMK2	10			10
Sub-CPMK3		10		10
Sub-CPMK4		10		10
Sub-CPMK5	10	10	10	30
Sub-CPMK6			10	10
Sub-CPMK7			10	10
Sub-CPMK8			10	10
JUMLAH	30	30	40	100
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini merupakan peleburan dua mata kuliah yaitu desain grafis dan multimedia. Unsur grafis akan terlihat pada karya desain 2 atau 3 dimensi sedangkan unsur multimedia akan terlihat pada promosi media sosial yang berfokus pada youtube, facebook dan Instagram.			
Materi Pembelajaran	1. Sejarah perkembangan grafis & desain komputer, konsep, sistem, persepsi, & prinsip semiotika dalam desain grafis komputer. 2. Pemrosesan & pemformatan gambar grafis, komponen/elemen desain grafis dan prinsip desain grafis (corel draw dan atau photpshop). 3. Tipografi, teori warna, persepsi warna dan penerapannya pada Logo dan atau desaian banner pendidikan (corel draw dan atau photoshop). 4. Ringkasan desain, alur rencana desain grafis, infografis dasar dan infografis tingkat lanjut (corel draw dan atau photoshop). 5. Sosial media sebagai media promosi (Youtube, Instagram dan facebook) (corel draw dan atau photoshop, Sony vegas atau capcut atau kinemaster). 6. Sejarah perkembangan media, media analog dan digital. 7. Konsep multimedia, sistem multimedia dan kegunaannya. 8. Konsep dasar teks, gambar, audio, video, ciri-ciri dan penerapannya 9. Teknologi audio visual, multimedia dan teknologi media streaming 10. Metode pengembangan multimedia dan alat pemodelan.			
Daftar Pustaka	1. Ze-Nian Li and Mark. S. Drew.2014. Fundamentals of Multimedia Second Edition, Springer. ISBN 978-3-319-05290-8 (eBook) 2. Eck, David J. (2021). <i>Introduction to Computer Graphics</i> . New York: http://math.hws.edu/graphicsbook/ . (Ebook) 3. https://www.youtube.com/@2ALQOLAMJAYA 4. https://www.youtube.com/@atpcreativity			

Dosen Pengampu	Lamsadi, S.Si., M.Kom.
Mata Kuliah Syarat	

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
1	Mampu memahami sejarah perkembangan grafis & desain komputer, konsep, sistem, persepsi, & prinsip semiotika dalam desain grafis komputer. (Sub-CPMK1)	Mahasiswa mampu memahami sejarah perkembangan grafis & desain komputer, konsep, sistem, persepsi, & prinsip semiotika dalam desain grafis komputer.	Kemampuan mahasiswa membuat konten grafis dan multimedia dasar yang diunggah pada platform media sosial.	Kontrak kuliah. Mahasiswa diberikan penjelasan mengenai sejarah perkembangan grafis & desain komputer, konsep, sistem, persepsi, & prinsip semiotika dalam desain grafis komputer. Mereka dibuat kelompok untuk berdiskusi dan membuat bahan kajian dari materi tersebut dan akan mempresentasikan melalui platform media sosial.	Mahasiswa mempersiapkan dan melakukan pemenuhan tugas pembuatan konten media sosial tentang materi di sub CPMK 1.	Sejarah perkembangan grafis & desain komputer, konsep, sistem, persepsi, & prinsip semiotika dalam desain grafis komputer.	6
2	Mampu memahami, menganalisa dan menerapkan media sosial sebagai media promosi (Youtube, Instagram dan facebook). (corel draw dan atau photoshop, Sony	Mahasiswa mampu melakukan diskusi dengan baik mengenai konten yang telah mereka unggah di platform media sosial.	Kemampuan presentasi.	Evaluasi konten media sosial sub CPMK 1		Sosial media sebagai media promosi (Youtube, Instagram dan facebook). (corel draw dan atau photoshop, Sony vegas atau capcut atau kinemaster)	6

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
	vegas atau capcut atau kinemaster) (Sub-CPMK5)						
3	Mampu melakukan pemrosesan & pemformatan gambar grafis, komponen/eleman desain grafis dan prinsip desain grafis. (Sub-CPMK2)	Mahasiswa mampu melakukan pemrosesan & pemformatan gambar grafis, komponen/eleman desain grafis dan prinsip desain grafis.	Kemampuan mahasiswa melakukan pemrosesan & pemformatan gambar grafis, komponen/eleman desain grafis dan prinsip desain grafis.	Praktikum pemrosesan & pemformatan gambar grafis, komponen/eleman desain grafis dan prinsip desain grafis.	Mahasiswa mempersiapkan dan melakukan pemenuhan tugas pembuatan konten media sosial tentang materi di sub CPMK 2.	Pemrosesan & pemformatan gambar grafis, komponen/eleman desain grafis dan prinsip desain grafis (corel draw dan atau photpshop).	6
4	Mampu memahami, menganalisa dan menerapkan media sosial sebagai media promosi (Youtube, Instagram dan facebook). (corel draw dan atau photoshop, Sony vegas atau capcut atau kinemaster). (Sub-CPMK5)	Mahasiswa mampu melakukan diskusi dengan baik mengenai konten yang telah mereka unggah di platform media sosial.	Kemampuan presentasi.	Evaluasi konten media sosial sub CPMK 2.		Sosial media sebagai media promosi (Youtube, Instagram dan facebook).). (corel draw dan atau photoshop, Sony vegas atau capcut atau kinemaster)	6
5	Mampu memahami, menganalisa dan melakukan tipografi, teori warna, persepsi warna dan menerapannya pada Logo dan atau desaian banner	Mahasiswa mampu memahami, menganalisa dan melakukan tipografi, teori warna, persepsi warna dan menerapannya		Metode pembelajaran menggunakan CBL. Setelah selesai pemberian materi (teori), mahasiswa akan dibuat kelompok untuk	Setiap kelompok melaksanakan praktikum pembuatan logo dan atau banner Pendidikan. Kemudian mendokumentasikan	Tipografi, teori warna, persepsi warna dan penerapannya pada Logo dan atau desaian banner pendidikan (corel	6

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
	pendidikan. (Sub-CPMK3)	pada Logo dan atau desain banner pendidikan.		menganalisa dan membuat logo dan atau banner pendidikan berbasis kampus.	setiap prosesnya dalam media sosial.	draw dan atau photoshop).	
6	Mampu memahami, menganalisa dan menerapkan media sosial sebagai media promosi (Youtube, Instagram dan facebook). (corel draw dan atau photoshop, Sony vegas atau capcut atau kinemaster). (sub CPMK5)	Mahasiswa mampu memahami, menganalisa dan menerapkan media sosial sebagai media promosi (Youtube, Instagram dan facebook). (corel draw dan atau photoshop, Sony vegas atau capcut atau kinemaster). Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu melakukan diskusi dengan baik mengenai konten yang telah mereka unggah di platform media sosial.	Kemampuan presentasi.	Evaluasi konten media sosial sub CPMK 3.	Sosial media sebagai media promosi (Youtube, Instagram dan facebook).). (corel draw dan atau photoshop, Sony vegas atau capcut atau kinemaster)	6
7	Mampu memahami, menganalisa dan melakukan ringkasan desain, alur rencana desain grafis, infografis dasar dan infografis tingkat lanjut. (Sub-CPMK4)	Mampu memahami, menganalisa dan melakukan ringkasan desain, alur rencana desain grafis, infografis dasar dan infografis tingkat lanjut kedalam bentuk proposal penelitian.	Unjuk hasil kerja.	Mahasiswa dibekali dengan materi pembuatan proposal penelitian berbasis desain grafis dan <i>public speaking</i> .		Ringkasan desain, alur rencana desain grafis, infografis dasar dan infografis tingkat lanjut (corel draw dan atau photoshop).	6

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
8	UTS Semua CPMK dari pertemuan 1 sampai dengan 5	Mahasiswa mampu mempresentasikan proposal mereka dengan kaidah-kaidah ilmiah yang baku.	1. Penguasaan materi 2. Kesesuaian Materi 3. Keruntutan materi	Kemampuan presentasi Sub-CPMK 1 sampai dengan 5.		Sub CMPK 1 sampai dengan 5.	8
9	Mampu memahami sejarah perkembangan media, media analog dan digital, konsep multimedia, sistem multimedia dan kegunaannya. (Sub CPMK6)	Mahasiswa mampu memahami sejarah perkembangan media, media analog dan digital, konsep multimedia, sistem multimedia dan kegunaannya. (Sub CPMK6)	Kemampuan pemahaman materi melalui diskusi kelas.	Mahasiswa diberikan materi tentang sejarah perkembangan media, media analog dan digital kemudian materi tentang konsep multimedia, sistem multimedia dan kegunaannya.	Pembentukan kelompok diskusi sub CPMK6 persiapan tugas menggunakan sub CPMK5.	1. Sejarah perkembangan media, media analog dan digital. 2. Konsep multimedia, sistem multimedia dan kegunaannya.	6
10	Mampu memahami, menganalisa dan menerapkan media sosial sebagai media promosi (Youtube, Instagram dan facebook). (corel draw dan atau photoshop, Sony vegas atau capcut atau kinemaster). (sub CPMK5)	Mahasiswa mampu memahami, menganalisa dan menerapkan media sosial sebagai media promosi (Youtube, Instagram dan facebook). (corel draw dan atau photoshop, Sony vegas atau capcut atau kinemaster). Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu melakukan diskusi dengan baik mengenai konten yang telah mereka unggah di platform media sosial.	Kemampuan presentasi.	Evaluasi konten sub CPMK6.	1. Sejarah perkembangan media, media analog dan digital. 2. Konsep multimedia, sistem multimedia dan kegunaannya. 3. Sosial media sebagai media promosi (Youtube, Instagram dan facebook).). (corel draw dan atau	6

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
						photoshop, Sony vegas atau capcut atau kinemaster)	
11	Mampu memahami, menganalisa dan melakukan konsep dasar teks, gambar, audio, video, teknologi audio visual, multimedia dan teknologi media streaming. (Sub CPMK7).	Mahasiswa mampu memahami, menganalisa dan melakukan konsep dasar teks, gambar, audio, video, teknologi audio visual, multimedia dan teknologi media streaming. (Sub CPMK7).	Kemampuan pemahaman materi melalui diskusi kelas.	Mahasiswa diberikan pemahaman mengenai konsep dasar teks, gambar, audio, video, ciri-ciri dan penerapannya Kemudian tentang teknologi audio visual, multimedia dan teknologi media streaming. Pembentukan kelompok kerja proyek berbasis CBL (di AMIK streaming video Youtube) dan atau PjBL.	Mahasiswa membentuk kelompok kerja proyek berbasis CBL dan atau PjBL serta mencari memetakan DUDIKA untuk proyek mereka.	1. Konsep dasar teks, gambar, audio, video, ciri-ciri dan penerapannya 2. Teknologi audio visual, multimedia dan teknologi media streaming	6
12	Mampu memahami, menganalisa dan melakukan konsep dasar teks, gambar, audio, video, teknologi audio visual, multimedia dan teknologi media	Mahasiswa mampu memahami, menganalisa dan melakukan konsep dasar teks, gambar, audio, video, teknologi audio visual, multimedia	Kemampuan mahasiswa mempresentasikan hasil kajian kelompok kerja proyek berbasis CBL dan atau PjBL	Mahasiswa mempresentasikan secara berkelompok mengenai progress proyek mereka.	Mahasiswa mulai mengerjakan proyek mereka.	1. Konsep dasar teks, gambar, audio, video, ciri-ciri dan penerapannya 2. Teknologi audio visual, multimedia dan	6

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
	streaming. (Sub CPMK7).	dan teknologi media streaming. (Sub CPMK7).	yang sedang dilakukan.			teknologi media streaming	
13	Mampu memahami, menganalisa dan melakukan konsep dasar teks, gambar, audio, video, teknologi audio visual, multimedia dan teknologi media streaming. (Sub CPMK7).	Mahasiswa mampu memahami, menganalisa dan melakukan konsep dasar teks, gambar, audio, video, teknologi audio visual, multimedia dan teknologi media streaming. (Sub CPMK7).	Kemampuan mahasiswa mempresentasikan hasil kajian kelompok kerja proyek berbasis CBL dan atau PjBL yang sedang dilakukan.	Mahasiswa mempresentasikan secara berkelompok mengenai progress proyek mereka.	Mahasiswa mulai mengerjakan proyek mereka.	1. Konsep dasar teks, gambar, audio, video, ciri-ciri dan penerapannya 2. Teknologi audio visual, multimedia dan teknologi media streaming	6
14	Mampu memahami, menganalisa dan melakukan konsep dasar teks, gambar, audio, video, teknologi audio visual, multimedia dan teknologi media streaming. (Sub CPMK7).	Mahasiswa mampu memahami, menganalisa dan melakukan konsep dasar teks, gambar, audio, video, teknologi audio visual, multimedia dan teknologi media streaming. (Sub CPMK7).	Kemampuan mahasiswa mempresentasikan hasil kajian kelompok kerja proyek berbasis CBL dan atau PjBL yang sedang dilakukan.	Mahasiswa mempresentasikan secara berkelompok mengenai progress proyek mereka.	Mahasiswa mulai mengerjakan proyek mereka.	1. Konsep dasar teks, gambar, audio, video, ciri-ciri dan penerapannya 2. Teknologi audio visual, multimedia dan teknologi media streaming	6
15	Mampu melakukan pengembangan multimedia dan alat pemodelan. (Sub CPMK8)	Mahasiswa mampu melakukan pengembangan multimedia dan alat pemodelan. (Sub CPMK8)	Mahasiswa mampu membuat laporan tertulis berbasis karya tulis ilmiah dari proyek yang telah dilakukan.	Mahasiswa mempersiapkan materi presentasi secara berkelompok mengenai laporan tertulis proyek mereka.		Metode pengembangan multimedia dan alat pemodelan.	6

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
16	UAS Semua CPMK dari pertemuan 1 sampai dengan 7	Mahasiswa mampu mempresentasikan laporan mereka dengan kaidah-kaidah ilmiah yang baku.	1. Penguasaan materi 2. Kesesuaian Materi 3. Keruntutan materi	Mahasiswa mempresentasikan secara berkelompok mengenai laporan tertulis proyek mereka.		Sub CMPK 1 sampai dengan 7	8

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

**PENDIDIKAN AGAMA
(14.0.01 / 2 SKS / SEMESTER 1)**

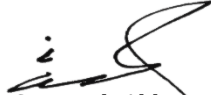
D3-TEKNOLOGI INFORMASI



**PENYUSUN
M. Syamsuli, M.Pd.**

.

**AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA
AMIK TARUNA PROBOLINGGO
SEMESTER GANJIL 2024**

	PROGRAM STUDI D3-TEKNOLOGI INFORMASI AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA PROBOLINGGO					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Mata Kuliah	Kode	Rumpun Ilmu	Bobot SKS	Semester	Tgl Penyusunan	
Pendidikan Agama	14.0.01		2	1	18 September 2024	
			Dosen Pengembang RPS		Ketua Program Studi	
			 M. Syamsuli Akbar, M.Pd.		 Ir. Sihjaturman	
CPL Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah						
CPL01	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang beretika, berintegritas dan berbudi pekerti yang mencerminkan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, peduli masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas.					
CPL03	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk berkontribusi menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.					
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah						
CPMK01	Mahasiswa mampu mengamalkan ajaran agama sehingga memiliki karakter, sikap, perilaku dan etika yang mencerminkan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan menunjukkan kepedulian sosial dan lingkungan, toleran, serta mendahulukan kepentingan masyarakat luas.					
CPMK03	Mahasiswa mampu mengamalkan sikap jujur dan mandiri dalam pembelajaran dan pengembangan diri, berwawasan luas, serta mampu berkontribusi dalam penerapan teknologi informasi.					
Kemampuan akhir tiap tahap belajar Mata Kuliah (SubCPMK)						
Sub-CPMK1.01	Mampu Menyajikan hasil penelaahan konseptual dan/atau empiris terkait esensi dan urgensi nilai-nilai spiritualitas Islam sebagai salah satu determinan dalam pembangunan bangsa yang berkarakter					
Sub-CPMK2.01	Mampu Mampu bersikap secara konsistensi terhadap koherensi pokok-pokok ajaran Islam sebagai implementasi Iman, Islam, dan Ihsan					
Sub-CPMK3.03	Mampu membaca ayat Al-Quran dengan tartil dan memahami makna penting yang terkandung didalamnya					
Sub-CPMK4.01	mampu menerapkan tuntunan agama didalam berhubungan dengan Tuhan, berhubungan dengan sesama manusia, berhubungan dengan alam semesta dan dalam menuntut ilmu maupun dalam menjalankan profesinya serta mengintegrasikannya sesuai paradigma Qur’ani					
Sub-CPMK5.03	Mampu menjelaskan tentang perbedaan dan esensi moral, etika, dan akhlak					

Sub-CPMK6.03	Mampu menyebutkan dan menjelaskan 4 pilar kebangsaan dan konsep moderasi beragama untuk menciptakan sikap toleransi antarumat beragama serta cara memperkenalkan pemahaman tentang ajaran Islam kepada masyarakat luas untuk meningkatkan penerimaan dan pemahaman masyarakat terhadap Islam sebagai agama yang damai dan toleran.
Sub-CPMK7.03	Mampu memahami dan menjelaskan substansi keberagaman dalam beragama sebagai salah satu komponen dasar persatuan dan kesatuan bangsa dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia
Sub-CPMK8.03	Mampu menjelaskan konsep Islam tentang IPTEK, seni, sosial-budaya, serta berpikir rasional dan dinamis dalam mengembangkan dan memanfaatkannya dalam menjalani kehidupan dan profesi
Sub-CPMK9.03	Mampu menjelaskan konsep Islam tentang ekonomi dan mampu menunjukkan sikap rasional dan dinamis dalam membangun dan mengembangkan etos kerja dalam pengembangan profesi
Sub-CPMK10.03	Mampu menjelaskan konsep politik kenegaraan dan seluk beluknya dalam mewujudkan kemaslahatan umat manusia sesuai dengan tuntunan syariat.
Sub-CPMK11.03	Mampu Mengetahui & Menjelaskan sumber-sumber hukum Islam yang menjadi rujukan dan mengetahui korelasi sumber ajaran Islam dan kontekstualisasinya dalam kehidupan modern sebagai rahmatan lil alamin
Sub-CPMK12.03	Menjelaskan konsep Islam tentang pemberantasan korupsi dan menyebutkan cara pencegahan dan pemberantasan korupsi serta upaya pemberantasan korupsi
Sub-CPMK13.03	Mampu menjelaskan makna jodoh serta menyebutkan kriteria pendamping hidup dan ikhtiar dalam mencarinya untuk membentuk sebuah keluarga yang berkah dalam ridla Allah Swt.

Korelasi CPL terhadap SubCPMK

	CPL01 (%)	CPL03 (%)	(%)	(%)	(%)	% Bobot Penilaian
Sub-CPMK1	10					
Sub-CPMK2		5				
Sub-CPMK3		10				
Sub-CPMK4	10					
Sub-CPMK5		5				
Sub-CPMK6		5				
Sub-CPMK7		5				
Sub-CPMK8		10				
Sub-CPMK9		10				
Sub-CPMK10		5				
Sub-CPMK11		10				
Sub-CPMK12		10				
Sub-CPMK13		5				
JUMLAH	20	80				100

Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan Mata kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK) yang mengkaji ajaran Islam sebagai sumber nilai dan pedoman yang mengantarkan mahasiswa dalam pengembangan profesi dan kepribadian islami.
------------------------------	--

	Dengan ini mahasiswa tidak hanya mengenal tentang ketauhidan saja, namun mahasiswa juga diharapkan dapat mengaplikasikan akhlak qurani dalam kehidupan bersosial dan bernegara
Materi Pembelajaran	1. Konsep ketuhanan dalam Islam (Pemahaman Makna dan Fungsi Agama) 2. Iman, Islam, dan Ihsan 3. Paradigma Qurani 4. Pandangan Islam tentang Makhluk serta Interaksi Antara Allah, Manusia dan Makhluk Lainnya 5. Pandangan Islam Tentang Moral, Etika, & Akhlak 6. Moderasi Beragama dan Membumikan Islam di Indonesia 7. Persatuan dalam Keberagaman 8. Pandangan Islam tentang Iptek, Seni dan Kebudayaan 9. Sistem Ekonomi dan Etos Kerja Dalam Islam 10. Pandangan Islam tentang Politik 11. Konsep Hukum dan Keadilan dalam Islam 12. Korupsi dan Upaya Pemberantasannya dalam Pandangan Islam 13. Pernikahan: Ikhtiyar Menuju Keluarga Berkah
Daftar Pustaka	
Dosen Pengampu	M. Syamsuli Akbar, M.Pd.
Mata Kuliah Syarat	Teknologi Informasi

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
1	Mengerjakan & menyelesaikan soal-soal pretest dengan lancar	- o Mahasiswa aktif dan mampu menjawab soal - o Diskusi kelompok berjalan efektif	- o Pretest - o Diskusi Kelompok ; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Kerja individe, tatap muka dan diskusi kelas	Diskusi kelas mengidentifikasi dan memahami materi	BKOF, Konsep dogmatis., Teori, dan (informasi) Data.	0
2	Menyajikan hasil penelaahan konseptual dan/atau empiris terkait esensi dan urgensi nilai-nilai spiritualitas Islam sebagai salah satu determinan dalam pembangunan bangsa yang berwawasan luas dan berkarakter	- o Kelompok mampu identifikasi masalah, dan mengkomunikasikan melalui presentasi. - o mengkomunikasi-kan melalui presentasi	- o Membuat dokumen analisa dan presentasi (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang) - o Diskusi kelas (aktif, kurang, tidak) - o Membuat makalah (+Ppt)	- o Diskusi kelompok dan Presentasi - o Feed back & penguatan	Diskusi kelompok mengidentifikasi dan memahami materi serta membuat makalah dan materi presentasi (Ppt)	BKOF, Konsep dogmatis, Teori, Hasil presentasi kelompok, data dan informasi.	10

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
3	Membaca ayat Al-Quran dengan tartil dan memahami makna penting yang terkandung didalamnya	- o Mahasiswa mampu membaca ayat-ayat pilihan dari Al-Quran dg tartil - o Mahasiswa mampu mengkomunikasikan kandungan makna ayat-ayat pilihan	- o Membuat dokumen analisa dan presentasi (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang) - o Diskusi kelas (aktif, kurang, tidak) - o Membuat makalah (+Ppt)	- o Diskusi kelompok dan Presentasi - o Feed back & penguatan	Diskusi kelompok mengidentifikasi dan memahami materi serta membuat makalah dan materi presentasi (Ppt)	BKOF, Konsep dogmatis, Teori, Hasil presentasi kelompok, data dan informasi.	5
4	Bersikap secara konsistensi terhadap koherensi pokok-pokok ajaran Islam sebagai implementasi Iman, Islam, dan Ihsan	- o Kelompok Mahasiswa mampu mengidentifikasi antara Iman, Islam dan ihsan - o mengkomunikasi-kan melalui presentasi	- o Membuat dokumen analisa dan presentasi (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang) - o Diskusi kelas (aktif, kurang, tidak) - o Membuat makalah (+Ppt)	- o Diskusi kelompok dan Presentasi - o Feed back & penguatan	Diskusi kelompok mengidentifikasi dan memahami materi serta membuat makalah dan materi presentasi (Ppt)	BKOF, Konsep dogmatis, Teori, Hasil presentasi kelompok, data dan informasi.	10
5	Menerapkan tuntunan agama didalam berhubungan dengan Tuhan, berhubungan dengan sesama manusia, berhubungan dengan alam semesta dan dalam menuntut ilmu maupun dalam menjalankan profesinya serta mengintegrasikannya sesuai paradigma Qur'ani	- o mengkomunikasikan melalui presentasi mengkomunikasikan melalui presentasi - o Diskusi kelompok berjalan efektif - o Mahasiswa aktif dan mampu menjawab soal	- o Membuat dokumen analisa dan presentasi (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang) - o Diskusi kelas (aktif, kurang, tidak) - o Membuat makalah (+Ppt)	- o Diskusi kelompok dan Presentasi - o Feed back & penguatan	Diskusi kelompok mengidentifikasi dan memahami materi serta membuat makalah dan materi presentasi (Ppt)	BKOF, Konsep dogmatis, Teori, Hasil presentasi kelompok, data dan informasi.	10
6	Mampu menjelaskan tentang perbedaan dan esensi moral, etika, dan akhlak	- o mengkomunikasikan melalui presentasi - o Diskusi kelompok berjalan efektif	- o Membuat dokumen analisa dan presentasi (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang) - o Diskusi kelas (aktif, kurang, tidak)	- o Diskusi kelompok dan Presentasi - o Feed back & penguatan	Diskusi kelompok mengidentifikasi dan memahami materi serta membuat makalah dan	BKOF, Konsep dogmatis, Teori, Hasil presentasi kelompok, data dan informasi.	5

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
			o Membuat makalah (+Ppt)		materi presentasi (Ppt)		
7	Mampu menyebutkan dan menjelaskan 4 pilar kebangsaan dan konsep moderasi beragama untuk menciptakan sikap toleransi antarumat beragama serta cara memperkenalkan pemahaman tentang ajaran Islam kepada masyarakat luas untuk meningkatkan penerimaan dan pemahaman masyarakat terhadap Islam sebagai agama yang damai dan toleran.	- o mengkomunikasikan melalui presentasi - o Mahasiswa aktif dan mampu menjawab soal	- o Membuat dokumen analisa dan presentasi (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang) - o Diskusi kelas (aktif, kurang, tidak) - o Membuat makalah (+Ppt)	- o Diskusi kelompok dan Presentasi - o Feed back & penguatan	Diskusi kelompok mengidentifikasi materi dan memahami materi serta membuat makalah dan materi presentasi (Ppt)	BKOF, Konsep dogmatis, Teori, Hasil presentasi kelompok, data dan informasi.	5
8	Evaluasi Tengah Semester	Nilai minimal 60	Ujian Tulis, soal kasus; (nilai skala 0 – 100)	Ujian di kelas (100)		Materi soal untuk mengukur subCPMK. Pada soal dicantumkan Sub CPMK mana yang akan diukur.	Bobot Penilaian mengikuti subCPMK nya
9	Mampu memahami dan menjelaskan substansi keberagaman dalam beragama sebagai salah satu komponen dasar persatuan dan kesatuan bangsa dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia	- o mengkomunikasikan melalui presentasi - o Diskusi kelompok berjalan efektif	- o Membuat dokumen analisa dan presentasi (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang) - o Diskusi kelas (aktif, kurang, tidak) - o Membuat makalah (+Ppt)	- o Diskusi kelompok dan Presentasi - o Feed back & penguatan	Diskusi kelompok mengidentifikasi materi dan memahami materi serta membuat makalah dan materi presentasi (Ppt)	BKOF, Konsep dogmatis, Teori, Hasil presentasi kelompok, data dan informasi.	5
10	Mampu menjelaskan konsep Islam tentang IPTEK, seni, sosial-budaya, serta berpikir	- o mengkomunikasikan melalui presentasi - o Diskusi kelompok berjalan efektif	o Membuat dokumen analisa dan presentasi	o Diskusi kelompok dan Presentasi	Diskusi kelompok mengidentifikasi materi dan memahami materi	BKOF, Konsep dogmatis, Teori, Hasil presentasi kelompok, data dan	10

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
	rasional dan dinamis dalam mengembangkan dan memanfaatkannya dalam menjalani kehidupan dan profesi	o Mampu mengidentifikasi dan menganalisa tentang budaya lokal	(Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang) - o Diskusi kelas (aktif, kurang, tidak) - o Membuat makalah (+Ppt)	o Feed back & penguatan	materi serta membuat laporan studi kasus + makalah dan materi presentasi (Ppt)	informasi dari studi kasus	
11	Mampu menjelaskan konsep Islam tentang ekonomi dan mampu menunjukkan sikap rasional dan dinamis dalam membangun dan mengembangkan etos kerja dalam pengembangan profesi	- o mengkomunikasikan melalui presentasi - o Diskusi kelompok berjalan efektif	- o Membuat dokumen analisa dan presentasi (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang) - o Diskusi kelas (aktif, kurang, tidak) - o Membuat makalah (+Ppt)	- o Diskusi kelompok dan Presentasi - o Feed back & penguatan	Diskusi kelompok mengidentifikasi materi serta membuat makalah dan materi presentasi (Ppt)	BKOF, Konsep dogmatis, Teori, Hasil presentasi kelompok, data dan informasi.	10
12	Mampu menjelaskan konsep politik kenegaraan dan seluk beluknya dalam mewujudkan kemaslahatan umat manusia sesuai dengan tuntunan syariat.	- o Mengkomunikasikan melalui presentasi - o Diskusi kelompok berjalan efektif	- o Membuat dokumen analisa dan presentasi (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang) - o Diskusi kelas (aktif, kurang, tidak) - o Membuat makalah (+Ppt)	- o Diskusi kelompok dan Presentasi - o Feed back & penguatan	Diskusi kelompok mengidentifikasi materi serta membuat makalah dan materi presentasi (Ppt)	BKOF, Konsep dogmatis, Teori, Hasil presentasi kelompok, data dan informasi.	5
13	Mampu Mengetahui & Menjelaskan sumber-sumber hukum Islam yang menjadi rujukan dan mengetahui korelasi sumber ajaran Islam dan kontekstualisasinya dalam kehidupan modern sebagai rahmatan lil alamin	- o mengkomunikasikan melalui presentasi - o Diskusi kelompok berjalan efektif - o Kelompok menyebutkan sumbangan Islam terhadap hukum positif indonesia	- o Membuat dokumen analisa dan presentasi (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang) - o Diskusi kelas (aktif, kurang, tidak) - o Membuat makalah (+Ppt)	- o Diskusi kelompok dan Presentasi - o Feed back & penguatan	Diskusi kelompok mengidentifikasi materi serta membuat makalah dan materi presentasi (Ppt)	BKOF, Konsep dogmatis, Teori, Hasil presentasi kelompok, data dan informasi.	10
14	Menjelaskan konsep Islam tentang pemberantasan korupsi	o mengkomunikasikan melalui presentasi	o Membuat dokumen analisa	o Diskusi kelompok	Diskusi kelompok	BKOF, Konsep dogmatis, Teori, Hasil presentasi	10

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
	dan menyebutkan cara pencegahan dan pemberantasan korupsi serta upaya pemberantasan korupsi	o Kelompok mampu mengidentifikasi dan menganalisa peristiwa korupsi di Indonesia	dan presentasi (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang) - o Diskusi kelas (aktif, kurang, tidak) - o Membuat makalah (+Ppt)	dan Presentasi o Feed back & penguatan	mengidentifikasi dan memahami materi serta membuat makalah dan materi presentasi (Ppt)	kelompok, data dan informasi.	
15	Mampu menjelaskan makna jodoh serta menyebutkan kriteria pendamping hidup dan ikhtiar dalam mencarinya untuk membentuk sebuah keluarga yang berkah dalam ridla Allah Swt.	- o mengkomunikasikan melalui presentasi - o Menganalisa dan mendiskripsikansepasang figur yg bisa dijadikan contoh keluarga bahagia	- o Membuat dokumen analisa dan presentasi (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang) - o Diskusi kelas (aktif, kurang, tidak) - o Membuat makalah (+Ppt)	- o Diskusi kelompok dan Presentasi - o Feed back & penguatan	Diskusi kelompok mengidentifikasi dan memahami materi serta membuat makalah dan materi presentasi (Ppt)	BKOF, Konsep dogmatis, Teori, Hasil presentasi kelompok, data dan informasi.	5
16	Evaluasi Akhir Semester	Nilai minimal 60	Ujian Tulis, soal kasus; (nilai skala 0 – 100)	Ujian di kelas (100)	-	Materi soal untuk mengukur subCPMK. Pada soal dicantumkan Sub CPMK mana yang akan diukur.	Bobot Penilaian mengikuti subCPMK nya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

**PENDIDIKAN PANCASILA
(14.0.02 / 2 SKS / SEMESTER 1)**

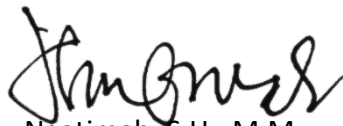
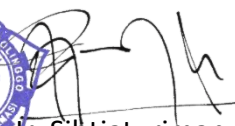
D3-TEKNOLOGI INFORMASI



PENYUSUN
Ngatimah, S.H., M.M.

.

**AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA
AMIK TARUNA PROBOLINGGO
SEMESTER GANJIL 2024**

	PROGRAM STUDI D3-TEKNOLOGI INFORMASI AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA PROBOLINGGO					Kode Dokumen
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
Mata Kuliah	Kode	Rumpun Ilmu	Bobot SKS	Semester	Tgl Penyusunan	
Pendidikan Pancasila	14.0.02		2	1	11 September 2024	
		Dosen Pengembang RPS		Ketua Program Studi		
		 Ngatimah, S.H., M.M.		 Ir. Sihtjaturiman		
CPL Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah						
CPL01	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang beretika, berintegritas dan berbudi pekerti yang mencerminkan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, peduli masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas.					
CPL03	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk berkontribusi menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.					
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah						
CPMK01	Mahasiswa mampu memahami dan menjunjung tinggi nilai-nilai pancasila dengan karakter, sikap, perilaku dan etika yang mencerminkan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan menunjukkan kepedulian sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan, keberagaman dan kemajemukan, serta mendahulukan kepentingan bersama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.					

CPMK03	Mahasiswa mampu memahami dan menjunjung tinggi nilai-nilai pancasila dalam proses pembelajaran dan pengembangan diri agar menjadi pribadi yang bertanggungjawab dalam mengimplementasikan keilmuan yang didapat serta mampu berkontribusi dalam penyelesaian ma					
Kemampuan akhir tiap tahap belajar Mata Kuliah (SubCPMK)						
Sub-CPMK1	1.1 Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius; 1.2 Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika; 1.3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; 1.4. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan 1.5. Mahasiswa mampu berperilaku anti korupsi di keluarga, lingkungan dan birokrasi 1.6 Membentuk sikap patriotic taat dan patuh kepada Pancasila dan UUD 1945 1.7 Paham aturan dan mekanisme pelaksanaan Pilpres, Pilcaleg, Pilkada dan Pilkadaes 1.8 Menciptakan lapangan pekerjaan baru untukmenurunkan angka pengangguran					
Sub-CPMK3	3.1 Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki 3.2 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai 3.3 Membantu warga tidak mampu, kurban bencana alam dan turut serta dalam upaya perlindungan Hak Azazi Manuasia 3.4 Berakhlak baik, beretika dan toleran 3.5 Mengembangkan budaya gotong royong dan kesenian untuk melestarikan kearifan local 3.6 Menanamkan Nilai Ketuhanan sebagai dasar pengembangan ilmu pengetahuan					
Korelasi CPL terhadap SubCPMK						
	CPL01 (%)	CPL03 (%)	(%)	(%)	(%)	% Bobot Penilaian
Sub-CPMK1	10	10				20
Sub-CPMK2	10	5				10
Sub-CPMK3	5	5				10
Sub-CPMK4	5	5				10
Sub-CPMK5	5	5				20
Sub-CPMK6	5	5				10

Sub-CPMK7	5	5				
Sub-CPMK8	10	5				
JUMLAH						

Deskripsi Mata Kuliah	: Mahasiswa mampu membangun paradigma baru dalam dirinya sendiri berdasar nilai-nilai Pancasila melalui kemampuan menjelaskan sejarah, kedudukan dan hakikat sila-sila Pancasila, merespon persoalan aktual bangsa dan negara, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan
Materi Pembelajaran	Pendidikan Pancasila sebagai bagian dari pendidikan Nasional bertujuan untuk mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional. Sistem pendidikan nasional yang ada merupakan viii rangkaian konsep, program, tata cara, dan usaha untuk mewujudkan tujuan nasional yang diamanatkan Undang-Undang Dasar Tahun 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Jadi tujuan penyelenggaraan Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi pun merupakan bagian dari upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa
Daftar Pustaka	Utama: MATERI AJAR MATA KULIAH PENDIDIKAN PANCASILA, 2013, DIKTI Pendukung: 1. INSERSI PENDIDIKAN ANTI KORUPSI DALAM MATA KULIAH PENDIDIKAN PANCASILA, 2. ETIKA ANTI KORUPSI, 2019, KPK 3, PENDIDIKAN PANCASILA, PROF. NOTONAGORO
Dosen Pengampuh	Ngatimah, SH.MM
Mata Kuliah Syarat	-

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
1	Mampu memahami Pengertian Pancasila	Hafal sila sila Pancasila dan menerapkan dalam perilaku sehari-hari	Penugasan, Cukup – Baik	Kelas	Luar kelas	Pengertian Pancasila Buat video Pengucapan sila Pancasila	10
2	Mampu menjelaskan sejarah lahirnya Pancasila	Membentuk sikap patriotik	Perilaku Pancasila dari jaman kerajaan Kutai,	Kelas		Buat Resume	10

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
			Sriwijaya, Majapahit s/d Reformasi, Cukup – Baik				
3	Pendidikan Anti Korupsi	Mampu melumpuhkan perilaku koruptif di keluarga, lingkungan dan birokrasi	Tugas Analisa kasus korupsi, Cukup – Baik	Kelas	Luar kelas	Pengertian, Faktor factor Penyebab dan dampak massiv korupsi .Upaya Upaya Pemberantasan Korupsi	
4	Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa	Berakhlak baik beretika dan toleran	Tugas, Cukup – Baik	Kelas		Nilai Filosofis Sila Ketuhanan yang Mahasa	5
5	Menjunjung Tinggi nilai kemanusiaan	Membantu warga tidak mampu kurban bencana alam, menghormati HAM.	Diskusi, Tugas,Cukup – Baik	Kelas		Nilai Filosofis Sila Kemanusiaan yang adil dan beradap	5
6	Peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat dengan prinsip kebinnekaan	Gotong royong, ikut mengembangkan seni budaya	Tugas, Cukup-Baik	Kelas	Luar kelas	Nilai Filosofis sila Persatuan Indosenia	5
7	Memahami system Demokrasi Pancasila dan penerapannya	Paham aturan Pemilu, Pilcaleg, Pilpres, pilkada dan pilkades.. Tidak Golput	Tugas terstruktur		Luar Kelas	Nilai Filosofis Sila Kerakyatan	5
8	UTS						

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
9	Memahami system Demokrasi Pancasila dan penerapannya	Paham aturan Pemilu, Pilcaleg, Pilpres, pilkada dan pilkades.. Tidak Golput	Ambil data di kantor desa setempat, 0 -100		Luar kelas	Mengenal dan memahami praktilk system Demokrasi Pancasila skala Desa	5
10	Memahami system Demokrasi Pancasila dan penerapannya	Paham aturan Pemilu, Pilcaleg, Pilpres, pilkada dan pilkades.. Tidak Golput	Ambil data di kantor desa setempat, 0 -100		Luar kelas	Mengenal dan memahami praktilk system Demokrasi Pancasila skala Desa	5
11.	Memahami tujuan negara membentuk masyarakat sejahtera adil dan Makmur	Banyak lapangan pekerjaan, angka pengangguran turuu	Tugas kasus ketimpangan sosial	Dalam kelas		Nilai Filosofis Sila Keadilan Sosial	10
12	Mampu Menganalisis dan membandingkan	Pancasila sebagai Ideologi negara: a. Pengertian Ideologi b. Pancasila dan Ideologi Dunia c. Pancasila dan Agama	Problem base learning and inquiry (PBL)	Ceramah Diskusi		Perbandinga Ideologi Pancasila dengan Ideologi dunia	5

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
13	Mampu Memahami dan Menjelaskan	Pancasila sebagai Sistem Filsafat: a. Pengertian Filsafat b. Filsafat Pancasila c. Hakikat Sila-sila Pancasila	Ceramah, 0 - 100	Dalam kelas		Hakekat Sistem Filsafat Pancasila	3
14	Mampu Menganalisis dan menjadi pola hidup	Pancasila sebagai Dasar Nilai Pengembangan Ilmu: a. Nilai ketuhanan sebagai dasar pengembangan ilmu b. Nilai kemanusiaan sebagai dasar pengembangan ilmu c. Nilai persatuan sebagai dasar pengembangan ilmu d. Nilai kerakyatan sebagai dasar pengembangan	Ceramah, Tugas, Cukup – Baik	Dalam kelas	Problem base learning (PBL)	Pancasila sebagai dasar pengembangan ilmu	2

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
		ilmu e. Nilai keadilan sebagai dasar pengembangan ilmusebagai dasar pengembangan ilmu d. Nilai kerakyatan sebagai dasar pengembangan ilmu e. Nilai keadilan sebagai dasar pengembangan ilmu					
15	Mampu menganalisa dan memberikan rekomendasi system demokrasi yang efektif diterapkan di desa	Laporan hasil Tugas Terstruktur	Presentasi, 0 – 100	Dalam kelas		Aspek aspek system Demokrasi Pancasila Pada Struktur Pemerintahan DEsa	5
16	UAS						

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI (14.1.12 / 2 SKS / SEMESTER 1)

D3-TEKNOLOGI INFORMASI

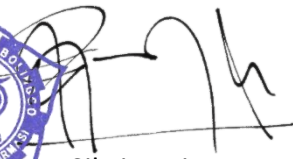


PENYUSUN

Ir. Choirul Anam, M.Kom.

.

**AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA
AMIK TARUNA PROBOLINGGO
SEMESTER GANJIL 2024**

	PROGRAM STUDI D-3 TEKNOLOGI INFORMASI AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Mata Kuliah	Kode	Rumpun Ilmu	Bobot SKS	Semester	Tgl Penyusunan	
Pengantar Teknologi Informasi	14.1.12		2	1	18 September 2024	
		Dosen Pengembang RPS		Ketua Program Studi		
		 Ir. Choirul Anam, M.Kom.		  Ir. Sihtjaturiman		
CPL Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah						
CPL02	Mampu memformulasikan dan menyelesaikan masalah prosedural bidang teknologi informasi berdasarkan konsep teoritis yang dikuasai dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tertulis yang dapat dipertanggung-jawabkan.					
CPL04	Mampu menjelaskan dasar sistem komputer, karakteristik dan cara kerja perangkat IT, infrastruktur, karakteristik, cara kerja, dan manajemen pemeliharaan perangkat jaringan, dasar dan cara kerja Internet of Things (IoT) dalam pengembangan teknologi informasi.					
CPL06	Mampu mendemonstrasikan instalasi, pemeliharaan dan penanganan gangguan, hardware dan software pada perangkat IT dan jaringan.					
CPL07	Mampu merancang aplikasi mobile, web dan interface nya untuk pengendali / komunikasi dengan perangkat berbasis internet (IoT).					
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah						
CPMK02	Mahasiswa mampu memformulasi komponen teknologi informasi berdasarkan konsep teoritis sebagai dasar pengembangan sistem informasi berbasis IoT.					
CPMK04	Mahasiswa mampu menjelaskan proses kerja sistem komputer, integrasi komponen-komponen perangkat teknologi informasi sebagai dasar sistem informasi berbasis IoT.					
CPMK06	Mahasiswa mampu melakukan instalasi, penanganan gangguan dan pemeliharaan perangkat hardware dan software teknologi informasi.					
CPMK07	Mahasiswa mampu merancang pemanfaatan teknologi informasi untuk pengembangan teknologi informasi berbasis IoT.					
Kemampuan akhir tiap tahap belajar Mata Kuliah (SubCPMK)						
Sub-CPMK1	Mampu menguraikan tentang teknologi informasi dan komunikasi (TIK): fungsi, jenis, pemanfaatan, dan implementasinya.					
Sub-CPMK2	Mampu menguraikan konsep dasar komputasi dan penerapannya dalam teknologi informasi, meliputi arsitektur dan organisasi komputer, pemrograman dan algoritma, jaringan komputer, serta keamanan informasi dalam komputasi.					
Sub-CPMK3	Mampu menguraikan fungsi berbagai perangkat input/output, jenis-jenisnya, penggunaannya, serta cara kerjanya.					
Sub-CPMK4	Mampu menguraikan bagian-bagian penyusun sistem minimum sebuah komputer, fungsi dan caa kerjanya.					
Sub-CPMK5	Mampu menguraikan fungsi dan berbagai jenis memory dan storage.					
Sub-CPMK6	Mampu menguraikan fungsi perangkat lunak sistem dan perangkat lunak aplikasi, serta posisi dan peran masing di dalam sebuah komputer.					
Sub-CPMK7	Mampu menguraikan konsep dan penerapan basis data dalam aplikasi teknologi informasi.					

Sub-CPMK8	Mampu menguraikan tentang teknologi internet: konsep, jaringam dan berbagai aplikasinya, serta IoT.					
Korelasi CPL terhadap SubCPMK						
	CPL02 (%)	CPL04 (%)	CPL06 (%)	CPL07 (%)	(%)	% Bobot Penilaian
Sub-CPMK1	5			10		15
Sub-CPMK2		5	5	5		15
Sub-CPMK3		5	5			10
Sub-CPMK4		5	5			10
Sub-CPMK5		5	5			10
Sub-CPMK6	5	5	5			15
Sub-CPMK7	5	5				10
Sub-CPMK8	5	5		5		15
JUMLAH	20	35	25	20		100
Deskripsi Mata Kuliah	Dalam mata kuliah ini mahasiswa belajar dasar dari teknologi informasi dan komunikasi, infrastruktur perangkat keras dan perangkat lunak, berbagai penggunaannya, serta trend teknologi TIK yang berkembang saat ini.					
Materi Pembelajaran	- Konsep teknologi informasi dan komunikasi, fungsi, jenis, pemanfaatan, dan implementasinya. - Konsep dasar komputasi dan penerapannya dalam teknologi informasi. - Sistem komputer, komponen-komponen perangkat keras penyusunnya, serta cara kerjanya. - Perangkat lunak sistem dan perangkat lunak aplikasi. - Jaringan komputer dan aplikasinya. - Konsep basis data dan aplikasinya - Teknologi internet, jaringan, dan aplikasi IoT.					
Daftar Pustaka	1. Hastuti, D., dkk. 2024. Buku Ajar PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI. Penerbit: PT. Sonpedia Publishing Indonesia. 2. Simarmata, J. 2021. Pengantar Teknologi Informasi. Penerbit: Penerbit Yayasan Kita Menulis. 3. Agung, N. 2014. Dasar-Dasar Teknik Komputer dan Pemrograman. Jakarta: Penerbit Elex Media Komputindo 4. Kadir, A. 2015. Jaringan Komputer dan Internet. Andi Offset 5. Rusito. Teknologi Internet, Dasar Internet, Internet of Things, dan Bahasa HTML. Yayasan Prima Agus Teknik, Jln Majapahit No 605, Semarang.					
Dosen Pengampuh	Ir. Choirul Anam, M.Kom.					
Mata Kuliah Syarat	Tidak ada.					

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
1	Mampu menguraikan tentang teknologi informasi dan	Keaktifan mahasiswa dan	Nilai kualitatif: - Baik sekali	- Kuliah dan Diskusi		TIK: - Pengertian	15

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
	komunikasi (TIK): fungsi, jenis, pemanfaatan, dan implementasinya.	kemampuan menjawab pertanyaan terkait materi.	- Baik - Cukup - Kurang	- Evaluasi di akhir kuliah Waktu: 90 menit		- Fungsi - Jenis - Infrastruktur - Pemanfaatan - Implementasi	
2, 3	Mampu menguraikan konsep dasar komputasi dan penerapannya dalam teknologi informasi, meliputi arsitektur dan organisasi komputer, pemrograman dan algoritma, jaringan komputer, serta keamanan informasi dalam komputasi.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan menjawab pertanyaan terkait materi.	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	- Kuliah dan Diskusi - Evaluasi di akhir kuliah Waktu: 2 x 90 menit		- Pengenalan komputasi - Arsitektur dan organisasi komputer - Algoritma dan pemrograman - Jaringan komputer - Sistem informasi - Keamanan sistem informasi	15
4, 5	Mampu menguraikan fungsi berbagai perangkat input/output, jenis-jenisnya, penggunaannya, serta cara kerjanya.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan menjawab pertanyaan terkait materi.	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	- Kuliah dan Diskusi - Evaluasi di akhir kuliah Waktu: 2 x 90 menit		Perangkat inputt: - Jenis-jenisnya - Penggunaannya - Cara kerjanya Perangkat output: - Jenis-jenisnya - Penggunaannya - Cara kerjanya Trend dan inovasi input/output	10
6, 7	Mampu menguraikan bagian-bagian penyusun sistem minimum sebuah komputer, fungsi dan cara kerjanya.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan menjawab pertanyaan terkait materi.	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	- Kuliah dan Diskusi - Evaluasi di akhir kuliah Waktu: 2 x 90 menit		Prosesor: - Pengenalan - Konsep dasar - Jenis-jenisnya - Fungsi-fungsinya - Arsitekturnya	10
8	Evaluasi Tengah Semester	Kemampuan mengerjakan soal-soal ujian	Nilai numerik: Skala: 0 - 100	Ujian di kelas. Waktu: 90 menit			

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
9, 10	Mampu menguraikan fungsi dan berbagai jenis memory dan storage.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan menjawab pertanyaan terkait materi.	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	- Kuliah dan Diskusi - Evaluasi di akhir kuliah Waktu: 2 x 90 menit		Memory dan Storage: - Konsep - Jenis-jenisnya - Karakteristiknya - Fungsinya - Trend perkembangan teknologinya	10
11, 12	Mampu menguraikan fungsi perangkat lunak sistem dan perangkat lunak aplikasi, serta posisi dan peran masing di dalam sebuah komputer.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan menjawab pertanyaan terkait materi.	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	- Kuliah dan Diskusi - Evaluasi di akhir kuliah Waktu: 2 x 90 menit		Perangkat Lunak: - Perangkat lunak sistem - Fungsi perangkat lunak sistem - Jenis perangkat lunak sistem - Perangkat lunak aplikasi - Fungsi perangkat lunak aplikasi - Jenis perangkat lunak aplikasi	15
13	Mampu menguraikan konsep dan penerapan basis data dalam aplikasi teknologi informasi.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan menjawab pertanyaan terkait materi.	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	- Kuliah dan Diskusi - Evaluasi di akhir kuliah Waktu: 90 menit		- Konsep basis data - Teknologi sistem basis data - Implementasi basis data	10
14, 15	Mampu menguraikan tentang teknologi internet: konsep, Aplikasi jarimgam dan berbagai aplikasinya, serta IoT.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan menjawab pertanyaan terkait materi.	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	- Kuliah dan Diskusi - Evaluasi di akhir kuliah Waktu: 2 x 90 menit		- Jaringan internet dan intranet - Akses internet - Aplikasi internet - Konsep IoT - Arsitektur dan Elemen IoT - Aplikasi IoT	15

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
16	Evaluasi Akhir Semester	Kemampuan mengerjakan soal-soal ujian	Nilai numerik: Skala: 0 - 100	Ujian di kelas. Waktu: 90 menit			

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

**SISTEM BASIS DATA
(14.1.03 / 3 SKS / SEMESTER 1)**

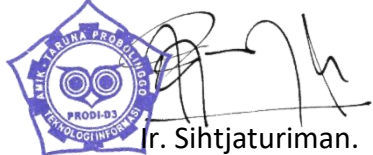
D3-TEKNOLOGI INFORMASI



PENYUSUN
Ahmad Pujiyanto, M.Kom.

.

**AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA
AMIK TARUNA PROBOLINGGO
SEMESTER GANJIL 2024**

	PROGRAM STUDI D3-TEKNOLOGI INFORMASI AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA PROBOLINGGO					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Mata Kuliah	Kode	Rumpun Ilmu	Bobot SKS	Semester	Tgl Penyusunan	
Sistem Basis Data	14.1.03		3	1	Tgttd	
		Dosen Pengembang RPS		Ketua Program Studi		
		 Ahmad Pujiyanto, M.Kom.		 Ir. Sihtjaturiman.		
CPL Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah						
CPL02	Mampu memformulasikan dan menyelesaikan masalah prosedural bidang teknologi informasi berdasarkan konsep teoritis yang dikuasai dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tertulis yang dapat dipertanggung-jawabkan.					
CPL04	Mampu menjelaskan dasar sistem komputer, karakteristik dan cara kerja perangkat IT, infrastruktur, karakteristik, cara kerja, dan manajemen pemeliharaan perangkat jaringan, dasar dan cara kerja Internet of Things (IoT) dalam pengembangan teknologi informasi.					
CPL07	Mampu merancang aplikasi mobile, web dan interface nya untuk pengendali / komunikasi dengan perangkat berbasis internet (IoT).					
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah						
CPMK02	Mahasiswa mampu mendesain basis data yang terstruktur dan terelasi sesuai dengan prosedur dan kaidah perancangan sistem informasi.					
CPMK04	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan proses kerja basis data yang berfungsi sebagai penyimpanan dan pengumpulan data sebagai bagian pembentuk sistem informasi.					
CPMK07	Mahasiswa mampu membuat basis data dengan kaidah yang benar untuk merekam data hasil penginderaan sensor pada perangkat IoT.					
Kemampuan akhir tiap tahap belajar Mata Kuliah (SubCPMK)						
Sub-CPMK1-2.02	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep teknologi sistem basis data					
Sub-CPMK3.02	Mahasiswa mampu menjelaskan model data					
Sub-CPMK4.02	Mahasiswa mampu menjelaskan normalisasi data					
Sub-CPMK5-6.04	Mahasiswa mampu memahami perancangan tabel dan struktur data					
Sub-CPMK9-10.04	Mahasiswa mampu memahami relasi table dan kardinalitas					
Sub-CPMK11.07	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan manipulasi data menggunakan SQL					
Sub-CPMK12-13.07	Mahasiswa dapat menganalisis dan mengimplementasi desain database dari suatu studi kasus ke software DBMS					
Sub-CPMK14-15.07	Mampu mempresentasikan tugas kelompok project perancangan basis data dengan menggunakan software DBMS					

Korelasi CPL terhadap SubCPMK						
	CPL02 (%)	CPL04 (%)	CPL07 (%)	(%)	(%)	Bobot Penilaian %
Sub-CPMK1-2	10					10
Sub-CPMK3	10					10
Sub-CPMK4	10					10
Sub-CPMK5-6		10				10
Sub-CPMK9-10			10			10
Sub-CPMK11			10			10
Sub-CPMK12-13			20			20
Sub-CPMK14-15			20			20
JUMLAH	30	10	60			100
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah Sistem Basis Data memberikan penjelasan mengenai konsep teori basisdata, konsep pemodelan data relational yang saat ini banyak dipergunakan dalam database modern, yang dimulai dari mendesain table, database relasional dengan pendekatan entity relationship dan normalisasi yang diimplementasikan dalam software DBMS					
Materi Pembelajaran	• Konsep teknologi sistem basis data • Model data • Normalisasi data • Perancangan tabel dan struktur data • Relasi table dan kardinalitas • Manipulasi data menggunakan SQL • Implementasi desain database darisuatu studi kasus ke software DBMS • Presentasi tugas kelompok					
Daftar Pustaka	1. Abdul Kadir, 1999, Konsep dan Tuntunan Praktis Basis Data, Andi Offset,Yogyakarta 2. Harianto Kristanto, 1993, Konsep dan Perancangan Database, Andi Offset,Yogyakarta 3. Whindy Yoevistian, 2017, Menguasai Ms. Access, PT. Elex Media Komputindo					
Dosen Pengampuh	Ahmad Pujiyanto, M.Kom					
Mata Kuliah Syarat	-					

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu, Menit)		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
1-2	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep teknologi sistem basis data	- Mhs aktif menjawab pertanyaan - Kesesuaian menjelaskan pengertian basis data, prinsip dan tujuan basis data, keuntungan dan kekurangan basis data, struktur organisasi data, serta komponen basis data	Tanya jawab (baik sekali, baik, cukup, kurang)	Ceramah, Tanya Jawab, (150 menit / 3 SKS)	-	- Penjelasan RPS dan Kontrak Belajar - Contoh aplikasi basis data - Definisi sistem basis data - Prinsip dan tujuan basis data - Struktur dan organisasi data - Komponen sistem basis data - Data base management sistem (DBMS) - Komponen DBMS - Keuntungan dan kekurangan DBMS	10
3	Mahasiswa mampu menjelaskan model data	- Mhs aktif menjawab pertanyaan - Ketepatan menjelaskan model dan jenis model data	Tanya jawab (baik sekali, baik, cukup, kurang)	Ceramah, Tanya Jawab, (150 menit / 3 SKS)	-	- Definisi model data - Jenis-jenis model data - Contoh model data	10
4	Mahasiswa mampu menjelaskan normalisasi data	- Mhs aktif menjawab pertanyaan - Mhs aktif menjawab pertanyaan - Ketepatan menjelaskan normalisasi, bentuk normalisasi, langkah-langkah pembuatan normalisasi,	Tanya jawab, diskusi (baik sekali, baik, cukup, kurang)	Ceramah, diskusi, tanya jawab, (150 menit / 3 SKS)	-	- Definisi normalisasi - Bentuk normalisasi - Langkah-langkah pembuatan normalisasi - Keuntungan & syarat normalisasi - Contoh normalisasi data	10

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu, Menit)		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
		keuntungan & syarat normalisasi					
5-6	Mahasiswa mampu memahami perancangan tabel dan struktur data	- Mhs aktif menjawab pertanyaan - Ketepatan mendefinisikan table, merancang table dan membuat struktur data	Tanya jawab, diskusi, kerja kelompok (baik sekali, baik, cukup, kurang)	Ceramah, tanya jawab, diskusi, kerja kelompok, (150 menit / 3 SKS)	-	- Definisi tabel - Perancangan table - Struktur data - Contoh kasus	10
7	Evaluasi / Kuis						
8	UTS						
9-10	Mahasiswa mampu memahami relasi table dan kardinalitas	- Mhs aktif menjawab pertanyaan - Ketepatan dalam membuat Entity Relationship Diagram (ERD), dan menentukan derajat kardinalitas	Tanya jawab, diskusi, kerja kelompok (baik sekali, baik, cukup, kurang)	Ceramah, tanya jawab, diskusi, kerja kelompok, (150 menit / 3 SKS)	-	- Definisi entity relationship diagram (ERD) - Komponen entity relationship diagram (ERD) - Kardinalitas - Tahap-tahap membuat ERD - Contoh kasus	10
11	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan manipulasi data menggunakan SQL	- Mhs aktif menjawab pertanyaan - Ketepatan dalam menggunakan DDL dan DML	Tanya jawab, diskusi, kerja kelompok (baik sekali, baik, cukup, kurang)	Ceramah, tanya jawab, diskusi, kerja kelompok, (150 menit / 3 SKS)	-	- SQL Data Definition Language (DDL) - SQL Data Manipulation Language (DML) - Contoh kasus	10
12-13	Mahasiswa dapat menganalisis dan mengimplementasi desain database dari suatu studi kasus ke software DBMS	- Mhs aktif menjawab pertanyaan - Ketepatan dalam mengimplementasikan perancangan data	Tanya jawab, diskusi, kerja kelompok (baik sekali, baik, cukup, kurang)	Ceramah, tanya jawab, diskusi, kerja kelompok, (150 menit / 3 SKS)	-	- Merancang dan membuat table - Membuat Query - Membuat form - Membuat report	20

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu, Menit)		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
		base dari studi kasus ke software database				- Membuat menu pilihan - Tugas kelompok	
14-15	Mampu mempresentasikan tugas kelompok project perancangan basis data dengan menggunakan software DBMS	- Ketepatan perencanaan basis data dengan aplikasi yang dibuat - Mahasiswa yang masuk dalam kelompok aktif dalam proses presentasi tugas kelompok	Diskusi (baik sekali, baik, cukup, kurang)	<i>Diskusi, kerja kelompok (300 menit / 6 SKS)</i>	Tugas kelompok	Presentasi tugas kelompok perancangan basis data menggunakan software DBMS studi kasus	20
16	UAS						

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

**SISTEM OPERASI
(14.1.11 / 2 SKS / SEMESTER 1)**

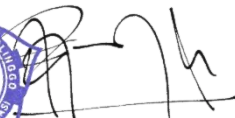
D3-TEKNOLOGI INFORMASI



PENYUSUN
Ir. Sihtjaturiman

.

**AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA
AMIK TARUNA PROBOLINGGO
SEMESTER GANJIL 2024**

	PROGRAM STUDI D3-TEKNOLOGI INFORMASI AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA PROBOLINGGO				Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
Mata Kuliah	Kode	Rumpun Ilmu	Bobot SKS	Semester	Tgl Penyusunan
Sistem Operasi	14.1.11		2	1	11 September 2024
		Dosen Pengembang RPS		Ketua Program Studi	
		 Ir. Sihtjaturiman		 Ir. Sihtjaturiman	
CPL Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah					
CPL04	Mampu menjelaskan dasar sistem komputer, karakteristik dan cara kerja perangkat IT, infrastruktur, karakteristik, cara kerja, dan manajemen pemeliharaan perangkat jaringan, dasar dan cara kerja Internet of Things (IoT) dalam pengembangan teknologi informasi.				
CPL06	Mampu mendemonstrasikan instalasi, pemeliharaan dan penanganan gangguan, hardware dan software pada perangkat IT dan jaringan.				
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah					
CPMK04	Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi, proses kerja dan keberadaan sistem operasi sebagai interpreter komunikasi antara hardware dan brainware dalam sistem komputer sehingga dapat digunakan sebagai dasar logika untuk dapat melakukan pemeliharaan perangkat komputer dan jaringan.				
CPMK06	Mahasiswa mampu melakukan instalasi, penanganan gangguan, pemeliharaan terhadap perangkat keras dan perangkat lunak pada sistem komputer.				
Kemampuan akhir tiap tahap belajar Mata Kuliah (SubCPMK)					
Sub-CPMK1	Mampu menjelaskan sistem komputer, komponen-komponen pembentuknya dan fungsi dari masing-masing komponen.				
Sub-CPMK2	Mampu menjelaskan lapisan-lapisan sistem komputer dan keterkaitan antar masing-masing layer.				
Sub-CPMK3	Mampu menjelaskan blok diagram mainboard dan keterkaitan komponen-komponen pendukungnya.				
Sub-CPMK4	Mampu melakukan penyiapan instalasi software, instalasi sistem operasi dan program sistem pendukung yang berjalan diatas sistem operasi.				

Sub-SPMK5	Mampu menjelaskan proses kerja sistem operasi dalam menjalankan program sistem/program aplikasi dan mengendalikan perangkat keras.					
Korelasi CPL terhadap SubCPMK						
	CPL04 (%)	CPL06 (%)	(%)	(%)	(%)	% Bobot Penilaian
Sub-CPMK1						5
Sub-CPMK2						5
Sub-CPMK3						20
Sub-CPMK4						50
Sub-CPMK5						20
JUMLAH						
Deskripsi Mata Kuliah	Pada mata kuliah Sistem Operasi Komputer ini mahasiswa belajar Pengenalan definisi, konsep umum, sejarah komputer dan Sistem Operasi, Konfigurasi 6 lapisan Sistem Komputer dan komponen perangkat keras komputer, Start up Sistem Operasi, Internal dan External Command, Manajemen Proses, Tasking, Multitasking, Threading dan Multithreading, Manajemen Memori dan Berkas.					
Materi Pembelajaran	1. Pengenalan definisi, konsep umum, sejarah komputer dan Sistem Operasi. 2. Konfigurasi 6 lapisan Sistem Komputer dan komponen perangkat keras komputer. 3. Start up Sistem Operasi, Internal dan External Command. 4. Manajemen Proses, Tasking, Multitasking, Threading dan Multithreading. 5. Manajemen Memori dan Berkas.					
Daftar Pustaka	1. Operating Systems: Design and Implementation - Andrew S. Tanenbaum, 1989 2. Sistem Operasi - Ronal Watrianthos dan Iwan Purnama, 2018 3. Sistem Operasi - Dr. Hartono, S.Kom, M.Kom, IPM, Dr. Dahlan Abdullah, ST, M.Kom, IPM, Fadlisyah, S.Si, MT, Cut Ita Erliana, ST, MT, IPM, 2018					
Dosen Pengampu	Ir. Sihtjaturiman					
Mata Kuliah Syarat	Pengantar Teknologi Informasi					

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
1	Mampu menjelaskan sistem komputer, komponen-komponen pembentuknya dan fungsi dari masing-	Mahasiswa aktif dalam interaksi tanya jawab.	Ceramah materi kuliah	Tatap muka (100 menit)	Tugas membuat makalah.	Sistem komputer, sejarah hardware dan Sistem operasi, komponen-komponen pembentuknya dan	5

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
	masing komponen. (Sub-CPMK1)					fungsi dari masing-masing komponen.	
2	Mampu menjelaskan lapisan-lapisan sistem komputer dan keterkaitan antar masing-masing layer. (Sub-CPMK2)	Mahasiswa aktif dalam interaksi tanya jawab.	Ceramah materi kuliah	Tatap muka (100 menit)	Tugas membuat makalah.	6 lapisan sistem komputer dan keterkaitan antar masing-masing layer.	5
3-7	Mampu menjelaskan blok diagram mainboard dan keterkaitan komponen-komponen pendukungnya. (Sub-CPMK3)	Mahasiswa aktif dalam interaksi tanya jawab. Diskusi kelompok berjalan efektif	Ceramah materi kuliah Membuat makalah dan peresentasi (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang) DiskusiKelompok ; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap muka (100 menit)	Tugas membuat makalah dan presentasi.	Blok diagram mainboard, komponen utama (chipset, prosesor, dan memory) dan komponen pendukung dalam mainboard (Clock, BIOS, dan I/O) serta keterkaitan komponen-komponen pendukungnya.	20
8	Evalasi Tengah Semester	Nilai Minimal 60	Ujian Tulis, soal kasus; (nilai skala 0 – 100)	Ujian di kelas (100)		Materi soal untuk mengukur subCPMK. Pada soal dicantumkan Sub CPMK yang akan diukur.	Bobot Penilaian menyesuaikan subCPMK-nya.
9-12	Mampu menyiapkan instalasi software, melakukan instalasi sistem operasi dan program sistem pendukung yang berjalan diatas sistem operasi. (Sub-CPMK4)	Mahasiswa aktif dalam menyelesaikan tugas.	Diskusi kelompok ; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap muka (100 menit)	Tugas membuat laporan kegiatan.	Penyiapan instalasi software, instalasi sistem operasi dan program sistem pendukung yang berjalan diatas sistem operasi.	50

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
13-15	Mampu menjelaskan proses kerja sistem operasi dalam menjalankan program sistem/program aplikasi dan mengendalikan perangkat keras. (Sub-CPMK5)	Mahasiswa aktif dalam interaksi tanya jawab.	Diskusi kelompok ; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap muka (100 menit)	Tugas membuat makalah dan presentasi.	proses kerja sistem operasi dalam menjalankan program sistem/program aplikasi dan mengendalikan perangkat keras.	20
16	Evalasi Akhir Semester	Nilai Minimal 60	Ujian Tulis, soal kasus; (nilai skala 0 – 100)	Ujian di kelas (100)		Materi soal untuk mengukur subCPMK. Pada soal dicantumkan Sub CPMK yang akan diukur.	Bobot Penilaian menyesuaikan subCPMK-nya.

**RENCANA PEMBELEJARAN SEMESTER
D3 – TEKNOLOGI INFORMASI**

SEMESTER 3

RPS TI SEMESTER 3

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

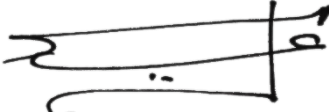
**DESAIN GRAFIS
(MKKP-14.008 / 3 SKS / SEMESTER 3)**

D3-TEKNOLOGI INFORMASI



PENYUSUN
Ir. Kariyono, M.T.
Lamsadi, S.Si., M.Kom.

AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA
AMIK TARUNA PROBOLINGGO
SEMESTER GANJIL 2024

	PROGRAM STUDI D3-TEKNOLOGI INFORMASI				Kode Dokumen
AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA PROBOLINGGO					
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
Mata Kuliah	Kode	Rumpun Ilmu	Bobot SKS	Semester	Tgl Penyusunan
Desain Grafis dan Multimedia	14.2.10		3	1	18 September 2024
		Dosen Pengembang RPS		Ketua Program Studi	
		 Lamsadi, S.Si., M.Kom.		 Ir. Sintjaturiman	
CPL Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah					
CPL02	Mampu memformulasikan dan menyelesaikan masalah prosedural bidang teknologi informasi berdasarkan konsep teoritis yang dikuasai dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tertulis yang dapat dipertanggung-jawabkan.				
CPL04	Mampu menjelaskan dasar sistem komputer, karakteristik dan cara kerja perangkat IT, infrastruktur, karakteristik, cara kerja, dan manajemen pemeliharaan perangkat jaringan, dasar dan cara kerja Internet of Things (IoT) dalam pengembangan teknologi informasi				
CPL08	Mampu merancang konten dan visualisasi dengan menggunakan platform media sosial untuk digital marketing.				
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah					
CPMK02	Mahasiswa mampu membuat karya desain grafis sebagai sarana publikasi sosial media.				
CPMK04	Mahasiswa mampu menjelaskan dasar pemikiran yang melatarbelakangi karya grafis.				
CPMK08	Mahasiswa mampu merancang konten grafis agar pesan tersampaikan secara luas berbasis platform media sosial.				
Kemampuan akhir tiap tahap belajar Mata Kuliah (SubCPMK)					
Sub-CPMK1	Mampu menjelaskan perbedaan antara konsep grafis dan desain komputer, sejarah perkembangannya, prinsip-prinsip semiotika dan format gambar desain grafis.				
Sub-CPMK2	Mampu menjelaskan berbagai prinsip, komponen atau elemen desain grafis dan menerapkannya dalam karya dasar desain grafis komputer.				
Sub-CPMK3	Mampu membuat karya desain grafis komputer, logo dan infografis sesuai desain singkat yang dikombinasikan dengan teori pewarnaan.				
Sub-CPMK4	Mampu mengimplementasikan dan menyelesaikan karya desain grafis yang telah dibuat menggunakan rekaman visual				
Sub-CPMK5	Mampu membuat dan mempresentasikan desain grafis bekerja untuk promosi luar ruangan.				
Korelasi CPL terhadap SubCPMK					

	CPL02 (%)	CPL04 (%)	CPL08 (%)	% Bobot Penilaian
Sub-CPMK1	10			10
Sub-CPMK2	10			10
Sub-CPMK3		10		10
Sub-CPMK4		10		10
Sub-CPMK5	10	10	40	40
JUMLAH	30	30	40	100

Deskripsi Mata Kuliah	
Materi Pembelajaran	1. Perkembangan Grafis & Desain Komputer 2. Konsep, Sistem, Persepsi, & Prinsip Semiotik pada Desain Grafis Komputer Visual 3. Pemrosesan & Pemformatan Gambar Grafis 4. Komponen/Elemen Desain Grafis 5. Prinsip Desain Grafis 6. Tipografi 7. Teori Warna dan Persepsi Warna 8. Logo dan infografis. 9. Desain Singkat 10. Alur Rencana Desain Grafis 11. Infografis Dasar 12. Infografis Tingkat Lanjut 13. Pelacakan Mata dan Perekaman Jejak Pandangan 14. Media Promosi & Media Luar Ruang
Daftar Pustaka	5. Ze-Nian Li and Mark. S. Drew.2014. Fundamentals of Multimedia Second Edition, Springer. ISBN 978-3-319-05290-8 (eBook) 6. Eck, David J. (2021). <i>Introduction to Computer Graphics</i>. New York: http://math.hws.edu/graphicsbook/. (Ebook) 7. Widya, Leonardo A.D dkk. (2016). <i>Pengantar Desain Grafis</i>. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Kemdikbud 8. https://www.youtube.com/@2ALQOLAMJAYA 9. https://www.youtube.com/@atpcreativity
Dosen Pengampuh	Lamsadi, S.Si., M.Kom.
Mata Kuliah Syarat	Desain Multimedia dan Public Speaking.

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
1	Mampu menjelaskan perbedaan antara konsep grafis dan desain komputer, sejarah perkembangannya, prinsip-prinsip semiotika dan format gambar desain grafis. (Sub-CPMK1)	Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan antara konsep grafis dan desain komputer, sejarah perkembangannya, prinsip-prinsip semiotika dan format gambar desain grafis.	Kemampuan mahasiswa menjelaskan perbedaan antara konsep grafis dan desain komputer, sejarah perkembangannya, prinsip-prinsip semiotika dan format gambar desain grafis di dalam kelas	Kontrak kuliah. Mahasiswa diberikan penjelasan konsep grafis dan desain komputer, sejarah perkembangannya, prinsip-prinsip semiotika dan format gambar desain grafis.		1. Perkembangan Grafis & Desain Komputer 2. Konsep, Sistem, Persepsi, & Prinsip Semiotik pada Desain Grafis Komputer Visual	6
2	Mampu menjelaskan perbedaan antara konsep grafis dan desain komputer, sejarah perkembangannya, prinsip-prinsip semiotika dan format gambar desain grafis. (Sub-CPMK1)	Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan antara konsep grafis dan desain komputer, sejarah perkembangannya, prinsip-prinsip semiotika dan format gambar desain grafis.	Kemampuan mahasiswa mempersiapkan konten grafis dasar yang diunggah pada platform media sosial. Proyek Desain grafis Komputer pada platform konvensional yaitu dengan membuat rangkuman materi dalam bentuk skenario tentang konsep, sistem, persepsi semiotika dalam desain grafis beserta	Mereka dibuat kelompok untuk berdiskusi dan membuat bahan kajian dari materi tersebut dan akan mempresentasikan melalui platform media sosial.	Mahasiswa mempersiapkan dan melakukan pemenuhan tugas pembuatan konten media sosial tentang materi di sub CPMK 1.	1. Perkembangan Grafis & Desain Komputer 2. Konsep, Sistem, Persepsi, & Prinsip Semiotik pada Desain Grafis Komputer Visual 3. Pemrosesan & Pemformatan Gambar Grafis.	6

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
			contohnya kemudian dipersiapkan menjadi konten di platform media sosial.				
3	Mampu membuat dan mempresentasikan desain grafis bekerja untuk promosi luar ruangan. (Sub-CPMK5)	Mahasiswa mampu melakukan diskusi dengan baik mengenai konten yang telah mereka unggah di platform media sosial.	Kemampuan presentasi.	Evaluasi konten media sosial sub CPMK 1 .		Sosial media sebagai media promosi (Youtube, Instagram dan facebook). (corel draw dan atau photoshop, Sony vegas atau capcut atau kinemaster)	6
4	Mampu menjelaskan berbagai prinsip, komponen atau elemen desain grafis dan menerapkannya dalam karya dasar desain grafis komputer. (sub-SPMK2)	Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai prinsip, komponen atau elemen desain grafis dan menerapkannya dalam karya dasar desain grafis komputer.	Kemampuan mahasiswa menjelaskan berbagai prinsip, komponen atau elemen desain grafis dan menerapkannya dalam karya dasar desain grafis komputer di dalam kelas	Mahasiswa diberikan penjelasan berbagai prinsip, komponen atau elemen desain grafis dan menerapkannya dalam karya dasar desain grafis komputer		3. Pemrosesan & Pemformatan Gambar Grafis. 4. Komponen/Elemen Desain Grafis 5. Prinsip Desain Grafis 6. Tipografi 7. Teori Warna dan Persepsi Warna	6
5	Mampu menjelaskan perbedaan antara konsep grafis dan desain komputer,	Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan antara konsep grafis dan	Kemampuan mahasiswa membuat konten grafis dasar yang	Mereka dibuat kelompok untuk berdiskusi dan membuat bahan	Mahasiswa mempersiapkan dan melakukan pemenuhan tugas	3. Pemrosesan & Pemformatan Gambar Grafis.	6

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
	sejarah perkembangannya, prinsip-prinsip semiotika dan format gambar desain grafis di media. (Sub-CPMK2)	desain komputer, sejarah perkembangannya, prinsip-prinsip semiotika dan format gambar desain grafis di media.	diunggah pada platform media sosial.	kajian dari materi tersebut dan akan mempresentasikan melalui platform media sosial.	pembuatan konten media sosial tentang materi di sub CPMK 2.	4. Komponen/Elemen Desain Grafis 5. Prinsip Desain Grafis 6. Tipografi 7. Teori Warna dan Persepsi Warna	
6	Mampu membuat dan mempresentasikan desain grafis bekerja untuk promosi luar ruangan. (Sub-CPMK5)	Mahasiswa mampu melakukan diskusi dengan baik mengenai konten yang telah mereka unggah di platform media sosial.	Kemampuan presentasi.	Evaluasi konten media sosial sub CPMK 1 dan 2.		Sosial media sebagai media promosi (Youtube, Instagram dan facebook). (corel draw dan atau photoshop, Sony vegas atau capcut atau kinemaster)	6
7	Mampu membuat dan mempresentasikan desain grafis bekerja untuk promosi luar ruangan. (Sub-CPMK5)	Mahasiswa mampu membuat proposal perencanaan karya desain grafis dasar yang akan digunakan untuk proyek Tengah semester mereka.	Kemampuan unjuk kerja.	CBL dan PjBL. Mereka dibuat kelompok seperti semula dan mulai memetakan proyek mereka kearah CBL atau PjBL.	Untuk yang PjBL mereka mulai mengunjungi Dudika terkait	Materi 1 sampai dengan 7	6
8	UTS Semua CPMK dari pertemuan 1, 2 dan 5	Mahasiswa mampu mempresentasikan proposal mereka dengan kaidah-kaidah ilmiah yang baku.	4. Penguasaan materi 5. Kesesuaian Materi 6. Keruntutan materi	Kemampuan presentasi Sub-CPMK 1, 2 dan 5		Sub CMPK 1, 2 dan 5	8
9	Mampu membuat karya desain grafis komputer, logo dan	Mahasiswa mampu Mampu membuat karya desain grafis	Kemampuan pemahaman materi melalui	Praktikum menggunakan materi 8 dan 9	Melanjutkan praktikum menggunakan materi	8. Logo dan infogarfis. 9. Desain Singkat	6

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
	infografis sesuai desain singkat yang dikombinasikan dengan teori pewarnaan. Sub CPMK3	komputer, logo dan infografis sesuai desain singkat yang dikombinasikan dengan teori pewarnaan. Sub CPMK3.	praktikum dan diskusi kelas.	mengimplementasikan hasil CBL dan PjBL Bersama Dudika.	8 dan 9 mengimplementasikan hasil CBL dan PjBL Bersama Dudika.		
10	Mampu membuat karya desain grafis komputer, logo dan infografis sesuai desain singkat yang dikombinasikan dengan teori pewarnaan. Sub CPMK3	Mahasiswa mampu Mampu membuat karya desain grafis komputer, logo dan infografis sesuai desain singkat yang dikombinasikan dengan teori pewarnaan. Sub CPMK3.	Mahasiswa mampu melakukan diskusi dengan baik mengenai konten yang akan mereka unggah di platform media sosial. Proyek Desain Grapichs Komputer pada platform konvensional adalah Merancang desain kasar singkat secara tertulis melalui tahap brainstorming sesuai dengan permintaan klien mengenai pembuatan logo & infografis di kertas folio atau HVS. Proyek Desain Grapichs	Kemampuan unjuk kerja presentasi. Praktikum menggunakan materi 8 dan 9 mengimplementasikan hasil CBL dan PjBL Bersama Dudika.	Melanjutkan praktikum menggunakan materi 8 dan 9 mengimplementasikan hasil CBL dan PjBL Bersama Dudika.	8. Logo dan infogarfis. 9. Desain Singkat 10. Alur Rencana Desain Grafis 11. Infografis Dasar	6

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
			Komputer pada platform digital adalah : 1. Merancang desain brief digital yang telah disesuaikan dengan permintaan klien mengenai pembuatan logo & infografis dalam bentuk .word/.pdf/.excel/ file serupa. 2. Membuat desain logo sebagai karya desain grafis komputer dengan menggunakan elemen/komponen & prinsip desain, menentukan jenis logo dan strategi pembuatannya menggunakan aplikasi desain seperti Adobe Photoshop/ Corel Draw/ Adobe Illustrator/ Canva/ Inscape/ atau sejenisnya aplikasi.				

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
11	Mampu membuat dan mempresentasikan desain grafis bekerja untuk promosi luar ruangan. (Sub-CPMK5)	Mahasiswa mampu memahami, menganalisa dan melakukan konsep dasar teks, gambar, audio, video, teknologi audio visual, multimedia dan teknologi media streaming. (Sub CPMK7).	Mahasiswa mampu melakukan diskusi dengan baik mengenai konten yang telah mereka unggah di platform media sosial.	Diskusi kelompok (panel) mengenai karya mereka grafis dan konten media social yang telah mereka lakukan.		Sosial media sebagai media promosi (Youtube, Instagram dan facebook). (corel draw dan atau photoshop, Sony vegas atau capcut atau kinemaster)	6
12	Mampu mengimplementasikan dan menyelesaikan karya desain grafis yang telah dibuat menggunakan rekaman visual. Sub CPMK4	Mahasiswa mampu mengimplementasikan dan menyelesaikan karya desain grafis yang telah dibuat menggunakan rekaman visual. Sub CPMK4	Kemampuan pemahaman materi melalui praktikum dan diskusi kelas.	Praktikum menggunakan materi 12 dan 14 mengimplementasikan hasil CBL dan PjBL Bersama Dudika.	Melanjutkan praktikum menggunakan materi 12 dan 13 mengimplementasikan hasil CBL dan PjBL Bersama Dudika.	12. Infografis Tingkat Lanjut 13. Pelacakan Mata dan Perekaman Jejak Pandangan	6
13	Mampu mengimplementasikan dan menyelesaikan karya desain grafis yang telah dibuat menggunakan	Mahasiswa mampu mengimplementasikan dan menyelesaikan karya desain grafis yang telah dibuat menggunakan	Kemampuan mahasiswa mempresentasikan hasil kajian kelompok kerja proyek berbasis CBL dan atau PjBL	Mahasiswa mempresentasikan secara berkelompok mengenai progress proyek mereka. Mempersiapkan konten media sosial	Mahasiswa mulai mengerjakan proyek mereka.	12. Infografis Tingkat Lanjut 13. Pelacakan Mata dan Perekaman Jejak Pandangan	6

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
	rekaman visual. Sub CPMK4	rekaman visual. Sub CPMK4	yang sedang dilakukan.	terkait proyek yang telah mereka kerjakan.		14. Media Promosi & Media Luar Ruang	
14	Mampu membuat dan mempresentasikan desain grafis bekerja untuk promosi luar ruangan. (Sub-CPMK5)	Mahasiswa mampu membuat dan mempresentasikan desain grafis bekerja untuk promosi luar ruangan. (Sub-CPMK5)	Mahasiswa mampu melakukan diskusi dengan baik mengenai konten yang telah mereka unggah di platform media sosial.	Diskusi kelompok (panel) mengenai karya mereka grafis dan konten media social yang telah mereka lakukan.		Sosial media sebagai media promosi (Youtube, Instagram dan facebook). (corel draw dan atau photoshop, Sony vegas atau capcut atau kinemaster)	6
15	Mampu membuat dan mempresentasikan desain grafis bekerja untuk promosi luar ruangan. (Sub-CPMK5)	Mahasiswa mampu membuat dan mempresentasikan desain grafis bekerja untuk promosi luar ruangan. (Sub-CPMK5)	Kemampuan mahasiswa membuat laporan tertulis proyek mereka.	Diskusi kelompok (panel) mengenai karya mereka grafis dan konten media social yang telah mereka lakukan dan dituangkan dalam laporan tertulis.	Melanjutkan diskusi kelompok (panel) mengenai karya mereka grafis dan konten media social yang telah mereka lakukan dan dituangkan dalam laporan tertulis.	Sosial media sebagai media promosi (Youtube, Instagram dan facebook). (corel draw dan atau photoshop, Sony vegas atau capcut atau kinemaster)	6
16	UAS Semua CPMK dari pertemuan 1 sampai dengan 5	Mahasiswa mampu mempresentasikan laporan mereka dengan kaidah-kaidah ilmiah yang baku.	4. Penguasaan materi 5. Kesesuaian Materi 6. Keruntutan materi	Mahasiswa mempresentasikan secara berkelompok mengenai laporan tertulis proyek mereka.		Sub CMPK 1 sampai dengan 5	8

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

DESAIN WEB

(MKKP-14.003 / 3 SKS / SEMESTER 3)

D3-TEKNOLOGI INFORMASI



PENYUSUN

Heri Darmanto, M.Kom.

Khusnul Arifin, S.Kom.

**AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA
AMIK TARUNA PROBOLINGGO
SEMESTER GANJIL 2024**

	PROGRAM STUDI D3-TEKNOLOGI INFORMASI				Kode Dokumen	
AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA PROBOLINGGO						
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Mata Kuliah	Kode	Rumpun Ilmu	Bobot SKS	Semester	Tgl Penyusunan	
Desain Web	MKKP-14.003		3	3	18 September 2024	
		Dosen Pengembang RPS		Ketua Program Studi		
		 Khusnul Arifin, S.Kom.		 Ir. Sihtjaturiman		
CPL Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah						
CPL02	Mampu memformulasikan dan menyelesaikan masalah prosedural bidang teknologi informasi berdasarkan konsep teoritis yang dikuasai dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tertulis yang dapat dipertanggung-jawabkan.					
CPL04	Mampu menjelaskan dasar sistem komputer, karakteristik dan cara kerja perangkat IT, infrastruktur, karakteristik, cara kerja, dan manajemen pemeliharaan perangkat jaringan, dasar dan cara kerja Internet of Things (IoT) dalam pengembangan teknologi informasi.					
CPL07	Mampu merancang aplikasi mobile, web dan interface nya untuk pengendali / komunikasi dengan perangkat berbasis internet (IoT).					
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah						
CPMK02	Mahasiswa mampu merangkai perintah-perintah bahasa pemrograman HTML dalam melakukan desain web secara mandiri maupun kelompok.					
CPMK04	Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi dan cara kerja perintah-perintah HTML sebagai unsur pengembangan aplikasi web.					
CPMK07	Mahasiswa mampu merancang aplikasi web menggunakan bahasa pemrograman HTML secara mandiri maupun kelompok yang digunakan sebagai komunikasi dengan perangkat IoT.					
Kemampuan akhir tiap tahap belajar Mata Kuliah (SubCPMK)						
Sub-CPMK1	Mampu memahami, mengidentifikasi dan menggunakan elemen HTML dasar (atribut, tag, daftar, table, form)					
Sub-CPMK2	Mampu mengenal Dasar CSS, Anatomi dan penempatan CSS dalam HTML serta menerapkan layout dan box model CSS.					
Sub-CPMK3	Mampu membuat project dashboard monitoring secara berkelompok yang digunakan untuk memantau data dari sensor IoT dengan memanfaatkan HTML dan CSS.					
Sub-CPMK4	Mampu memahami penerapan bootstrap pada HTML dan menggunakan <i>navbar</i> , <i>table</i> , dan <i>form</i> pada bootstrap.					
Sub-CPMK5	Mampu memahami konsep IoT dan bagaimana HTML berperan dalam interaksi IoT serta menghubungkan HTML dengan API IoT					
Sub-CPMK6	Mampu membuat project dashboard monitoring secara berkelompok yang digunakan untuk memantau data dari sensor IoT dengan memanfaatkan HTML, CSS dan bootstrap.					

Korelasi CPL terhadap SubCPMK				
	CPL02 (%)	CPL04 (%)	CPL07 (%)	% Bobot Penilaian
Sub-CPMK1	15			15
Sub-CPMK2		10		10
Sub-CPMK3			25	25
Sub-CPMK4		15		15
Sub-CPMK5		10		10
Sub-CPMK6			25	25
JUMLAH	15	35	50	100

Deskripsi Mata Kuliah	Pada mata kuliah ini mahasiswa dapat secara efektif menggunakan perintah-perintah HTML untuk merancang dan mengembangkan desain web baik secara mandiri maupun dalam kelompok serta memiliki pemahaman mendalam tentang fungsi dan cara kerja berbagai perintah dalam HTML. Mereka mampu menjelaskan bagaimana tag-tag HTML bekerja untuk membangun struktur dan konten halaman web selain itu mampu merancang aplikasi web yang tidak hanya berfungsi dengan baik tetapi juga dapat terhubung dan berkomunikasi dengan perangkat Internet of Things (IoT).
Materi Pembelajaran	1. Elemen HTML dasar (atribut, tag, daftar, table, form) 2. Dasar CSS, Anatomi dan penempatan CSS dalam HTML serta menerapkan layout dan box model CSS. 3. Penerapan bootstrap pada HTML dan menggunakan <i>navbar</i>, <i>table</i>, dan <i>form</i> pada bootstrap. 4. Memahami konsep IoT dan bagaimana HTML berperan dalam interaksi IoT serta menghubungkan HTML dengan API IoT 5. Membuat project dashboard monitoring secara berkelompok yang digunakan untuk memantau data dari sensor IoT dengan memanfaatkan HTML, CSS dan bootstrap.
Daftar Pustaka	1. W3C. (2024). HTML Living Standard. Retrieved from https://html.spec.whatwg.org/ 2. Flanagan, D. (2021). <i>JavaScript: The Definitive Guide</i>. O'Reilly Media. 3. Duckett, J. (2020). <i>HTML and CSS: Design and Build Websites</i>. Wiley. 4. Pfeiffer, S., & Lovelace, D. (2022). Web Development with HTML5 and CSS: A Beginner's Guide. McGraw-Hill Education. 5. Hickson, I., & Hickson, I. (2023). <i>HTML5: The Missing Manual</i>. O'Reilly Media. 6. IEEE IoT. (2024). IEEE Internet of Things. Retrieved from https://iot.ieee.org/ 7. O'Reilly, T. (2022). <i>Web Design with HTML and CSS: An Overview</i>. O'Reilly Media. 8. MDN Web Docs. (2024). HTML Basics. Mozilla Developer Network. Retrieved from https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/HTML/Introduction_to_HTML 9. W3Schools. (2024). HTML Tutorial. W3Schools. Retrieved from https://www.w3schools.com/html/

	10. Khan Academy. (2024). Intro to HTML/CSS: Making Webpages. Khan Academy. Retrieved from https://www.khanacademy.org/computing/computer-programming/html-css
Dosen Pengampuh	Khusnul Arifin, S.Kom.
Mata Kuliah Syarat	Algoritma Pemrograman

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
1	Mampu memahami dasar-dasar HTML dan struktur dokumen HTML. Mampu memahami Integrasi Web dengan Perangkat IoT Mampu Instalasi Code Editor. Mampu mengidentifikasi dan menggunakan elemen HTML dasar. Mampu memahami dan menggunakan atribut dalam tag HTML. (Sub-CPMK1)	Mahasiswa aktif dan mampu mempraktekkan dengan baik materi serta contoh soal	Demonstrasi, Diskusi contoh soal; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap Muka	Tugas mandiri Terstruktur	- Dasar-dasar HTML - Struktur dasar dokumen HTML: <code><!DOCTYPE></code>, <code><html></code>, <code><head></code>, <code><body></code>. - Apa Itu IoT? - Cara HTML Digunakan dalam IoT - Contoh Aplikasi Web IoT - Installasi Code Editor - Menulis dokumen HTML sederhana. - Tag heading (<code><h1></code> - <code><h6></code>). - Tag paragraf (<code><p></code>). - Tag gambar (<code></code>). - Tag link (<code><a></code>). - Atribut umum: id, class, style. - Atribut khusus untuk tag tertentu (misalnya, src, href).	5
2	Mampu menggunakan elemen HTML untuk membuat daftar dan tabel. (Sub-CPMK1)	Mahasiswa aktif dan mampu mempraktekkan dengan baik materi serta contoh soal	Demonstrasi, Diskusi contoh soal; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap Muka	Tugas mandiri Terstruktur	- Daftar berurutan (<code></code>) dan tidak berurutan (<code></code>). - Item daftar (<code></code>). - Tabel (<code><table></code>, <code><tr></code>, <code><td></code>, <code><th></code>).	5
3	Mampu membuat dan mengelola formulir dalam HTML. (Sub-CPMK1)	Mahasiswa aktif dan mampu mempraktekkan	Demonstrasi, Diskusi contoh soal; (Baik Sekali,	Tatap Muka	Tugas mandiri Terstruktur	- Elemen formulir (<code><form></code>, <code><input></code>,	5

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
		dengan baik materi serta contoh soal	Baik, Cukup, Kurang)			<textarea>, <button>, <select>, <option>). - Atribut formulir: action, method.	
4	Mampu mengenal Dasar CSS, Anatomi dan penempatan CSS dalam HTML. (Sub-CPMK2)	Mahasiswa aktif dan mampu mempraktekkan dengan baik materi serta contoh soal	Demonstrasi, Diskusi contoh soal; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap Muka	Tugas mandiri Terstruktur	Teori dasar tentang CSS : - Pengertian CSS - Penyertaan CSS pada HTML - Attribute dalam CSS - CSS pada tag HTML Teori dasar tentang Anatomi CSS : - Selector - Property - Value Teori dasar tentang Penempatan CSS : - Embed - Inline - External	5
5	Mampu memahami dan menerapkan layout dan box model CSS. (Sub-CPMK2)	Mahasiswa aktif dan mampu mempraktekkan dengan baik materi serta contoh soal	Demonstrasi, Diskusi contoh soal; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap Muka	Tugas mandiri Terstruktur	- Box model: margin, border, padding, content. - Layout dasar: display, float, position.	5
6,7	Mampu membuat project dashboard monitoring secara berkelompok yang digunakan untuk memantau data dari sensor IoT dengan memanfaatkan HTML dan CSS.. (Sub-CPMK3)	Mahasiswa aktif dan mampu mempraktekkan soal	Diskusi; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap Muka	Tugas mandiri Terstruktur	Membuat project dashboard monitoring secara berkelompok yang digunakan untuk memantau data dari sensor IoT dengan memanfaatkan HTML dan CSS.	25
8	Ujian Tengah Semester	Nilai minimal 60	Ujian Tulis, soal kasus; (nilai skala 0 – 100)	Ujian di kelas (100)	-	Materi soal untuk mengukur subCPMK. Pada soal dicantumkan Sub	Bobot Penilaian mengikuti subCPMK nya

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
						CPMK mana yang akan diukur.	
9	Mampu memahami penerapan bootstrap pada HTML dan menggunakan <i>navbar</i> pada bootstrap. (Sub-CPMK4)	Mahasiswa aktif dan mampu mempraktekkan dengan baik materi serta contoh soal	Demonstrasi, Diskusi contoh soal; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap Muka	Tugas mandiri Terstruktur	- Teori tentang penerapan bootstrap pada HTML, Komponen UI (User Interface) - Menerapkan navbar menggunakan bootstrap	5
10	Mampu memahami dan menggunakan <i>table</i> pada bootstrap. (Sub-CPMK4)	Mahasiswa aktif dan mampu mempraktekkan dengan baik materi serta contoh soal	Demonstrasi, Diskusi contoh soal; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap Muka	Tugas mandiri Terstruktur	Teori tentang table responsive dengan menggunakan bootstrap dalam HTML	5
11	Mampu memahami dan menggunakan <i>form</i> pada bootstrap. (Sub-CPMK4)	Mahasiswa aktif dan mampu mempraktekkan dengan baik materi serta contoh soal	Demonstrasi, Diskusi contoh soal; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap Muka	Tugas mandiri Terstruktur	Teori tentang form responsive dengan menggunakan bootstrap dalam HTML	5
12	Mampu memahami konsep IoT dan bagaimana HTML berperan dalam interaksi IoT. (Sub-CPMK5)	Mahasiswa aktif dan mampu mempraktekkan dengan baik materi serta contoh soal	Demonstrasi, Diskusi contoh soal; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap Muka	Tugas mandiri Terstruktur	- Pengertian IoT - Cara HTML digunakan untuk berinteraksi dengan perangkat IoT.	5
13	Mampu menghubungkan HTML dengan API IoT. (Sub-CPMK5)	Mahasiswa aktif dan mampu mempraktekkan dengan baik materi serta contoh soal	Demonstrasi, Diskusi contoh soal; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap Muka	Tugas mandiri Terstruktur	- Konsep API. - Menggunakan fetch atau XMLHttpRequest untuk komunikasi dengan API.	5
14,15	Mampu membuat project dashboard monitoring secara berkelompok yang digunakan untuk memantau data dari sensor IoT dengan memanfaatkan HTML,	Mahasiswa aktif dan mampu mempraktekkan soal	Diskusi; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap Muka	Tugas mandiri Terstruktur	Membuat project dashboard monitoring secara berkelompok yang digunakan untuk memantau data dari sensor IoT dengan memanfaatkan HTML, CSS dan framework bootstrap.	25

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
	CSS dan framework bootstrap. (<i>Sub-CPMK6</i>)						
16	Ujian Akhir Semester	Nilai minimal 60	Ujian Tulis, soal kasus; (nilai skala 0 – 100)	Ujian di kelas (100)	-	Materi soal untuk mengukur subCPMK. Pada soal dicantumkan Sub CPMK mana yang akan diukur.	Bobot Penilaian mengikuti subCPMK nya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

**INTERNET & CLOUD COMPUTING
(MKKP-14.011 / 3 SKS / SEMESTER 3)**

D3-TEKNOLOGI INFORMASI



PENYUSUN

Ir. Choirul Anam, M.Kom.

.

**AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA
AMIK TARUNA PROBOLINGGO
SEMESTER GANJIL 2024**

	PROGRAM STUDI D-3 TEKNOLOGI INFORMASI AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA				Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
Mata Kuliah	Kode	Rumpun Ilmu	Bobot SKS	Semester	Tgl Penyusunan
Teknologi Internet dan Cloud Computing	MKKP-14.011		3	3	18 September 2024
		Dosen Pengembang RPS		Ketua Program Studi	
		 Ir. Choirul Anam, M.Kom.		 Ir. Sihtjaturiman	
CPL Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah					
CPL02	Mampu memformulasikan dan menyelesaikan masalah prosedural bidang teknologi informasi berdasarkan konsep teoritis yang dikuasai dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tertulis yang dapat dipertanggung-jawabkan.				
CPL03	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk berkontribusi menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.				
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah					
CPMK02	Mahasiswa mampu mengelola media penyimpanan, mengolah data, menyajikan dan berbagi informasi menggunakan sumber daya cloud untuk menyelesaikan pekerjaan administratif.				
CPMK03	Mahasiswa mampu melakukan pengembangan diri untuk mengelola media penyimpanan, mengolah data, menyajikan dan berbagi informasi menggunakan sumber daya cloud untuk menyelesaikan pekerjaan administratif.				
Kemampuan akhir tiap tahap belajar Mata Kuliah (SubCPMK)					
Sub-CPMK1	Mampu menjelaskan konsep, infrastruktur, cara kerja, praktik-praktik penggunaan, serta kelebihan dan kekurangan cloud computing.				
Sub-CPMK2	Mampu menjelaskan konsep cloude storage dan mampu menggunakan layanan cloud storage yang tersedia untuk penyimpanan data.				
Sub-CPMK3	Mampu menggunakan cloud storage untuk kolaborasi pengelolaan dan pengamanan data.				
Sub-CPMK4	Mampu menggunakan aplikasi cloud computing pengolah kata untuk pekerjaan administrasi.				
Sub-CPMK5	Mampu menggunakan aplikasi cloud computing pengolah data.				
Sub-CPMK6	Mampu menggunakan aplikasi cloud computing membuat dan mengelola dokumen presentasi.				
Sub-CPMK7	Mempu menggunakan aplikasi cloud computing untuk pengumpulan data dan analisis.				
Sub-CPMK8	Mampu menggunakan aplikasi cloud computing untuk menyelenggarakan rapat dan presentasi daring.				

Korelasi CPL terhadap SubCPMK						
	CPL02 (%)	CPL03 (%)				% Bobot Penilaian
Sub-CPMK1	5	5				10
Sub-CPMK2	5	5				10
Sub-CPMK3	7.5	7.5				15
Sub-CPMK4	10	10				20
Sub-CPMK5	7.5	7.5				15
Sub-CPMK6	5	5				10
Sub-CPMK7	5	5				10
Sub-CPMK8	5	5				10
JUMLAH	50	50				100

Deskripsi Mata Kuliah	Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar menggunakan berbagai aplikasi <i>cloud computing</i> untuk kegunaan untuk mengelola penyimpanan data, pengolahan data, penyajian data, pengumpulan dan analisis data untuk menyelesaikan pekerjaan administratif, serta penggunaan aplikasi <i>cloud computing</i> untuk penyelenggaraan rapat/presentasi daring.
Materi Pembelajaran	- Konsep, infrastruktur, cara kerja, praktik-praktik penggunaan, serta kelebihan dan kekurangan <i>cloud computing</i>. - Konsep <i>cloud storage</i>, beberapa layanan <i>cloud storage</i> yang tersedia dan penggunaannya. - Aplikasi <i>cloud computing</i> untuk pengolahan kata, pengolahan data, pengumpulan data dan analisis, penyelenggaraan rapat/presentasi daring.
Daftar Pustaka	1. Jamil M. dkk., 2016. Cloud Computing, Teori dan Aplikasi. Penerbit: Deepublish, Jl. Kaliurang KM 9.3, Yogyakarta 2. Sofana I., 2012. Teori dan Praktek Cloud Computing. Penerbit: Informatika. 3. Buku Petunjuk Penggunaan Layanan “<i>Google Drive</i>” Sebagai Media Penyimpanan. 4. Yukke Y.H., dkk., 2017. G Suite. Penerbit: Lembaga Sistem Informasi UNIBI
Dosen Pengampu	Ir. Choirul Anam, M.Kom.
Mata Kuliah Syarat	Pengantar Teknologi Informasi

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
1	Mampu menjelaskan konsep, infrastruktur, cara kerja, praktik-praktik penggunaan, serta kelebihan dan kekurangan <i>cloud computing</i> .	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan menjawab pertanyaan terkait materi.	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	Kuliah dan Diskusi (180 menit)		<i>Cloud computing</i> : konsep, infrastruktur, cara kerja, praktik-praktik penggunaan, serta kelebihan dan kekurangannya.	10

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
2	Mampu menjelaskan konsep <i>cloud storage</i> dan mampu menggunakan layanan <i>cloud storage</i> yang tersedia untuk penyimpanan data.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan menggunakan layanan <i>cloud storage</i>	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	Kuliah dan Diskusi (180 menit)		Layanan <i>cloud storage</i> yang tersedia dan penggunaannya	10
3, 4	Mampu menggunakan <i>cloud storage</i> untuk kolaborasi pengelolaan dan pengamanan data.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan mempraktikkan materi belajar	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	Diskusi dan praktik (2 x 180 menit)		Layanan <i>cloud storage</i> untuk kolaborasi pengelolaan dan pengamanan data.	15
5, 6, 7	Mampu menggunakan aplikasi <i>cloud computing</i> pengolah kata untuk pekerjaan administrasi.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan mempraktikkan materi belajar	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	Diskusi dan praktik (3 x 180 menit)		Aplikasi <i>cloud computing</i> untuk pengolah kata.	20
8	Evaluasi Tengah Semester	Kemampuan mengerjakan materi yang diujikan (praktik)	Nilai numerik: Skala: 0 - 100	Ujian di Lab. Waktu: 180 menit			
9, 10	Mampu menggunakan aplikasi <i>cloud computing</i> pengolah data.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan mempraktikkan materi belajar	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	Diskusi dan praktik (2 x 180 menit)		Aplikasi <i>cloud computing</i> untuk pengolah data.	15
11, 12	Mampu menggunakan aplikasi <i>cloud computing</i> membuat dan mengelola dokumen presentasi.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan mempraktikkan materi belajar	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	Diskusi dan praktik (2 x 180 menit)		Aplikasi <i>cloud computing</i> untuk membuat dan mengelola dokumen presentasi.	10
13, 14	Mampu menggunakan aplikasi <i>cloud computing</i> untuk pengumpulan data dan analisis.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan mempraktikkan materi belajar	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	Diskusi dan praktik (2 x 180 menit)		Aplikasi <i>cloud computing</i> untuk pengumpulan data dan analisis.	10

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
15	Mampu menggunakan aplikasi <i>cloud computing</i> untuk menyelenggarakan rapat dan presentasi daring.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan mempraktikkan materi belajar	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	Diskusi dan praktik (180 menit)		Aplikasi <i>cloud computing</i> untuk menyelenggarakan rapat dan presentasi daring.	10
16	Evaluasi Akhir Semester	Kemampuan mengerjakan materi yang diujikan (praktik)	Nilai numerik: Skala: 0 - 100	Ujian di Lab. Waktu: 180 menit			

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

**JARINGAN KOMPUTER 2
(MKKP-14.006 / 3 SKS / SEMESTER 3)**

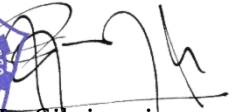
D3-TEKNOLOGI INFORMASI



PENYUSUN
Ir. Sihtjaturiman

.

**AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA
AMIK TARUNA PROBOLINGGO
SEMESTER GANJIL 2024**

	PROGRAM STUDI D3-TEKNOLOGI INFORMASI AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA PROBOLINGGO				Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
Mata Kuliah	Kode	Rumpun Ilmu	Bobot SKS	Semester	Tgl Penyusunan
Jaringan Komputer 2	MKKP-14.006		3	3	11 September 2024
		Dosen Pengembang RPS		Ketua Program Studi	
		 Ir. Sihtjaturiman		 Ir. Sihtjaturiman	
CPL Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah					
CPL02	Mampu memformulasikan dan menyelesaikan masalah prosedural bidang teknologi informasi berdasarkan konsep teoritis yang dikuasai dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tertulis yang dapat dipertanggung-jawabkan.				
CPL04	Mampu menjelaskan dasar sistem komputer, karakteristik dan cara kerja perangkat IT, infrastruktur, karakteristik, cara kerja, dan manajemen pemeliharaan perangkat jaringan, dasar dan cara kerja Internet of Things (IoT) dalam pengembangan teknologi informasi.				
CPL07	Mampu merancang aplikasi mobile, web dan interface-nya untuk pengendali/komunikasi dengan perangkat berbasis internet (IoT).				
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah					
CPMK02	Mahasiswa mampu menguasai teori klasifikasi dan pembagian kelas protocol TCP/IP untuk mengintegrasikan perangkat jaringan lokal dan publik.				
CPMK04	Mahasiswa mampu menjelaskan cara kerja jaringan komputer lokal yang terkoneksi dengan jaringan publik.				
CPMK07	Mahasiswa mampu merancang dan mengintegrasikan jaringan komputer lokal dengan jaringan publik menggunakan berbagai jenis perangkat jaringan.				
Kemampuan akhir tiap tahap belajar Mata Kuliah (SubCPMK)					
Sub-CPMK1	Mampu menjelaskan pengelompokan alamat IP statis dan alamat IP dinamis untuk mengintegrasikan perangkat jaringan menggunakan jaringan kabel dan nirkabel.				
Sub-CPMK2	Mampu menjelaskan cara kerja jaringan lokal terkoneksi dengan jaringan internet menggunakan Network Address Translaltion (NAT) dan Forward Proxy menggunakan jaringan kabel dan nirkabel.				
Sub-CPMK3	Mampu merancang dan mengintegrasikan jaringan lokal menggunakan alamat IP Statis memanfaatkan berbagai macam perangkat jaringan menggunakan jaringan kabel dan nirkabel.				

Sub-CPMK4	Mampu merancang dan mengintegrasikan jaringan lokal menggunakan alamat IP dinamis memanfaatkan berbagai macam perangkat jaringan menggunakan jaringan kabel dan nirkabel.					
Sub-CPMK5	Mampu merancang dan mengintegrasikan sesama jaringan lokal dan menghubungkan dengan jaringan internet menggunakan berbagai macam perangkat jaringan.					
Korelasi CPL terhadap SubCPMK						
	CPL02 (%)	CPL04 (%)	CPL07 (%)	(%)	(%)	% Bobot Penilaian
Sub-CPMK1	5					
Sub-CPMK2		5				
Sub-CPMK3			30			
Sub-CPMK4			30			
Sub-CPMK5			30			
JUMLAH						
Deskripsi Mata Kuliah	Pada mata kuliah Jaringan Komputer 2 ini mahasiswa belajar tentang jaringan komputer jaringan wired/wireless, DHCP Server, DHCP Client, Forward Proxy, Network Address Translation menggunakan PC (Windows dan Linux), Wifi Router dan membangun jaringan komputer menggunakan Mikrotik.					
Materi Pembelajaran	1. Jaringan Komputer lokal Wired dan Wireless 2. DHCP Server, DHCP Relay dan DHCP Client 3. DHCP Server berbasis PC (Windows dan Linux) 4. Forward Proxy dan Network Address Translation (NAT). 5. Jaringan Komputer menggunakan Mikrotik dan fitur yang dimiliki					
Daftar Pustaka	1. Local Area Networks – Gerd E Keiser, 1989. 2. Practical TCP/IP – Niall Mansfield, 2004. 3. Jaringan Komputer 1 - Sritrusta Sukaridhoto, ST. Ph.D, 2014. 4. Introduction to Mikrotik - Citraweb Nusa Infomedia (Mikrotik Certified Training Partner). 5. 5. Advanced Mikrotik Training Traffic Control (MTCTCE) - Citraweb Nusa Infomedia (Mikrotik Certified Training Partner).					
Dosen Pengampu	Ir. Sihtjaturiman					
Mata Kuliah Syarat	Jaringan Komputer 1					

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
1	Mampu menjelaskan pengelompokan alamat IP statis dan alamat IP dinamis untuk mengintegrasikan perangkat jaringan menggunakan jaringan kabel dan nirkabel. (Sub-CPMK1)	Mahasiswa aktif dalam interaksi tanya jawab.	Ceramah materi kuliah	Tatap muka (200 menit)		Konsep Jaringan komputer menggunakan alamat IP statis dan menggunakan Dynamic Host Configuration Protocol (DHCP) server dan IP leases pada jaringan kabel dan nirkabel menggunakan PC dan Wifi Router.	5
2	Mampu menjelaskan cara kerja jaringan lokal terkoneksi dengan jaringan internet menggunakan Network Address Translaltion (NAT) dan Forward Proxy menggunakan jaringan kabel dan nirkabel. (Sub-CPMK3)	Mahasiswa aktif dalam interaksi tanya jawab.	Ceramah materi kuliah	Tatap muka (200 menit)		Jaringan lokal terkoneksi dengan jaringan internet menggunakan Network Address Translaltion (NAT) dan Forward Proxy menggunakan jaringan kabel dan nirkabel menggunakan PC dan Wifi Router.	5
3-7	Mampu merancang dan mengintegrasikan jaringan lokal menggunakan alamat IP Statis memanfaatkan berbagai macam perangkat jaringan menggunakan jaringan kabel dan nirkabel. (Sub-CPMK3)	Mahasiswa aktif dalam menyelesaikan tugas.	Diskusi kelompok ; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap muka (200 menit)	Tugas membuat makalah dan laporan kegiatan.	Integrasi jaringan lokal menggunakan alamat IP statis memanfaatkan PC menggunakan Windows Client, Windows Server, dan Linux Ubuntu/Debian pada jaringan kabel (Mempersiapkan software yang digunakan dalam praktik).	30
8	Evalasi Tengah Semester	Nilai Minimal 60	Ujian Tulis, soal kasus; (nilai skala 0 – 100)	Ujian di kelas (100)		Materi soal untuk mengukur subCPMK. Pada soal dicantumkan Sub CPMK yang akan diukur.	Bobot Penilaian menyesuaikan subCPMK-nya.
9-10	Mampu merancang dan mengintegrasikan	Mahasiswa aktif dalam	Diskusi kelompok ; (Baik	Tatap muka (200 menit)		Integrasi jaringan lokal menggunakan alamat IP	30

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
	jaringan lokal menggunakan alamat IP dinamis memanfaatkan berbagai macam perangkat jaringan menggunakan jaringan kabel dan nirkabel. (Sub-CPMK4)	menyelesaikan tugas.	Sekali, Baik, Cukup, Kurang)		Tugas membuat makalah dan laporan kegiatan.	dinamis memanfaatkan PC menggunakan Windows Client, Windows Server, dan Linux Ubuntu/Debian pada jaringan kabel.	
11-16	Mampu merancang dan mengintegrasikan sesama jaringan lokal dan menghubungkan dengan jaringan internet menggunakan berbagai macam perangkat jaringan. (Sub-CPMK5)	Mahasiswa aktif dalam menyelesaikan tugas.	Diskusi kelompok ; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap muka (200 menit)	Tugas membuat makalah dan laporan kegiatan.	Integrasi sesama jaringan lokal dan menghubungkan dengan jaringan internet menggunakan Mikrotik Router.	30
16	Evalasi Akhir Semester	Nilai Minimal 60	Ujian Tulis, soal kasus; (nilai skala 0 – 100)	Ujian di kelas (100)		Materi soal untuk mengukur subCPMK. Pada soal dicantumkan Sub CPMK yang akan diukur.	Bobot Penilaian menyesuaikan subCPMK-nya.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

**KEAMANAN SISTEM INFORMASI
(MKKP-14.009 / 2 SKS / SEMESTER 3)**

D3-TEKNOLOGI INFORMASI

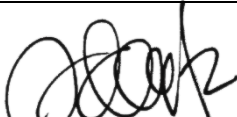
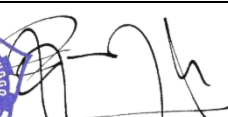


PENYUSUN

Ir. Sihtjaturiman

Mohamad Edi, S.Kom., M.Kom.

**AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA
AMIK TARUNA PROBOLINGGO
SEMESTER GANJIL 2024**

	PROGRAM STUDI D3-TEKNOLOGI INFORMASI				Kode Dokumen
AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA PROBOLINGGO					
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
Mata Kuliah	Kode	Rumpun Ilmu	Bobot SKS	Semester	Tgl Penyusunan
Keamanan Sistem Informasi	MKKP-14.009		2	3	18 September 2024
		Dosen Pengembang RPS		Ketua Program Studi	
		 Mohamad Edi, M.Kom.		 Ir. Sihjaturiman	
CPL Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah					
CPL02	Mampu memformulasikan dan menyelesaikan masalah prosedural bidang teknologi informasi berdasarkan konsep teoritis yang dikuasai dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tertulis yang dapat dipertanggung-jawabkan.				
CPL04	Mampu menjelaskan dasar sistem komputer, karakteristik dan cara kerja perangkat IT, infrastruktur, karakteristik, cara kerja, dan manajemen pemeliharaan perangkat jaringan, dasar dan cara kerja Internet of Things (IoT) dalam pengembangan teknologi informasi.				
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah					
CPMK02	Mahasiswa mampu menganalisa konsep dasar mekanisme penyerangan dan pertahanan untuk melakukan mitigasi resiko untuk menyelesaikan masalah keamanan sistem informasi.				
CPMK04	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar mekanisme penyerangan dan pertahanan keamanan jaringan komputer sehingga dapat melakukan manajemen resiko keamanan sistem informasi.				
Kemampuan akhir tiap tahap belajar Mata Kuliah (SubCPMK)					
Sub-CPMK1.04	Mampu menjelaskan Definisi dan konsep dasar keamanan informasi, Prinsip dasar keamanan: kerahasiaan, integritas, ketersediaan (CIA Triad), Ancaman dan risiko dalam keamanan informasi				
Sub-CPMK2.04	Mampu menjelaskan jenis ancaman keamanan informasi				
Sub-CPMK3.04	Mampu memahami mekanisme pertahanan dalam keamanan system informasi				
Sub-CPMK4.04	Mampu memahami enkripsi dan Teknik kriptografi				
Sub-CPMK5.02	Mampu memahami dan analisa manajemen resiko dalam keamanan informasi				
Sub-CPMK6.04	Mampu memahami keamanan jaringan komputer				
Sub-CPMK7.04	Mampu memahami teknik serangan jaringan				
Sub-CPMK8.02	Mampu memahami dan menganalisa keamanan aplikasi dan pengembangan software				
Sub-CPMK9.02	Mampu memahami Otentikasi dan Autorisasi				
Sub-CPMK10.02	Mampu memahami dan menganalisa forensic digital dan investigasi keamanan				

Sub-CPMK11.02	Mampu memahami audit keamanan informasi					
Sub-CPMK12.02	Mampu memahami keamanan dalam cloud computing					
Sub-CPMK13.02	Mampu memahami kebijakan dan kepatuhan regulasi					
Sub-CPMK14.02	Mampu memahami teknologi masa depan dalam keamanan informasi					
Korelasi CPL terhadap SubCPMK						
	CPL02 (%)	CPL04 (%)	(%)	(%)	(%)	% Bobot Penilaian
Sub-CPMK1.04		5				5
Sub-CPMK2.04		5				5
Sub-CPMK3.04		5				5
Sub-CPMK4.04		5				5
Sub-CPMK5.02	8					8
Sub-CPMK6.04		5				5
Sub-CPMK7.04		5				5
Sub-CPMK8.02	8					8
Sub-CPMK9.02	8					8
Sub-CPMK10.02	8					8
Sub-CPMK11.02	8					8
Sub-CPMK12.02	10					10
Sub-CPMK13.02	10					10
Sub-CPMK14.02	10					10
JUMLAH	70	30				100
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah Keamanan Sistem Informasi bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam kepada mahasiswa mengenai konsep-konsep dasar dalam keamanan sistem informasi dan keamanan jaringan komputer. Mahasiswa akan mempelajari berbagai jenis ancaman dan serangan siber, serta metode pertahanan yang dapat diterapkan untuk melindungi data dan infrastruktur teknologi informasi dari ancaman tersebut. Selain itu, mata kuliah ini juga membekali mahasiswa dengan kemampuan dalam menganalisis mekanisme penyerangan dan pertahanan untuk melakukan mitigasi risiko, serta keterampilan dalam mengelola risiko keamanan sistem secara keseluruhan. Melalui studi kasus dan simulasi nyata, mahasiswa akan memahami cara mendeteksi, mencegah, dan merespons insiden keamanan, serta belajar mengimplementasikan solusi pertahanan yang tepat untuk memastikan kerahasiaan, integritas, dan ketersediaan data. Penekanan juga diberikan pada pentingnya keamanan jaringan komputer, teknik otentikasi, enkripsi, serta kontrol akses untuk melindungi komunikasi dan data yang melintasi jaringan.					
Materi Pembelajaran	1. Pengantar Keamanan Sistem Informasi 2. Jenis Ancaman Keamanan Informasi 3. Mekanisme Pertahanan dalam Keamanan Sistem Informasi 4. Enkripsi dan Teknik Kriptografi 5. Manajemen Risiko dalam Keamanan Informasi					

	6. Keamanan Jaringan Komputer 7. Teknik Serangan Jaringan 8. Keamanan Aplikasi dan Pengembangan Software 9. Otentikasi dan Autorisasi 10. Forensik Digital dan Investigasi Keamanan 11. Audit Keamanan Informasi 12. Keamanan dalam Cloud Computing 13. Kebijakan Keamanan dan Kepatuhan Regulasi 14. Teknologi Masa Depan dalam Keamanan Informasi
Daftar Pustaka	Anderson, Jonathan, Joseph Bonneau, and Frank Stajano. 2010. "Inglorious Installers: Security in the Application Marketplace." Paper presented at the Ninth Workshop on the Economics of Information Security (WEIS 2010), June 7-8, Harvard University. http://www.econinfosec.org/archive/weis2010/papers/session3/weis2010_anderson_j.pdf . Bonneau, Joseph, Cormac Herley, Paul C Van Oorschot, and Frank Stajano. 2012. "The Quest to Replace Passwords: A Framework for Comparative Evaluation of Web Authentication Schemes." In IEEE Symposium on Security and Privacy (SP) 2012, 553–67.doi:10.1109/SP.2012.44
Dosen Pengampuh	Mohammad Edi, M.Kom.
Mata Kuliah Syarat	-

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
1	Mampu menjelaskan Definisi dan konsep dasar keamanan informasi, Prinsip dasar keamanan: kerahasiaan, integritas, ketersediaan (CIA Triad), Ancaman dan risiko dalam keamanan informasi (Sub-CPMK1.04)	Menulis esai tentang pentingnya keamanan informasi dalam era digital	Diskusi kasus pelanggaran keamanan sistem informasi besar (studi kasus nyata) Baik, Cukup, Kurang	Tatap Muka 100 menit		Pengantar Keamanan Sistem Informasi Pembahasan: - Definisi dan konsep dasar keamanan informasi - Prinsip dasar keamanan: kerahasiaan, integritas, ketersediaan (CIA Triad) - Ancaman dan risiko dalam keamanan informasi	5
2	Mampu menjelaskan jenis ancaman keamanan informasi (Sub-CPMK2.04)	Menganalisis salah satu serangan siber yang pernah terjadi	Diskusi mengenai berbagai jenis serangan dan dampaknya Baik, Cukup, Kurang	Tatap Muka 100 menit		Jenis Ancaman Keamanan Informasi Pembahasan: - Malware (virus, worm, trojan) - Serangan siber: DoS, DDoS, man-in-the-middle	5

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
						- Serangan sosial: Phishing, social engineering	
3	Mampu memahami mekanisme pertahanan dalam keamanan system informasi (Sub-CPMK3.04)	Menyusun laporan tentang mekanisme pertahanan yang digunakan oleh organisasi besar	Simulasi implementasi firewall sederhana Baik, Cukup, Kurang	Tatap Muka 100 menit		Mekanisme Pertahanan dalam Keamanan Sistem Informasi Pembahasan: - Firewall, IDS/IPS, antivirus - Sistem pertahanan berlapis (Defense in Depth)	5
4	Mampu memahami enkripsi dan Teknik kriptografi (Sub-CPMK4.04)	Membuat laporan tentang enkripsi dan penggunaannya di aplikasi keamanan modern	Demonstrasi cara kerja enkripsi dengan alat sederhana Baik, Cukup, Kurang	Tatap Muka 100 menit		Enkripsi dan Teknik Kriptografi Pembahasan: - Pengantar enkripsi: simetris vs asimetris - Algoritma enkripsi populer: AES, RSA - Tanda tangan digital dan sertifikat digital	5
5	Mampu memahami dan analisa manajemen resiko dalam keamanan informasi (Sub-CPMK5.02)	Membuat analisis risiko untuk sebuah sistem informasi	Simulasi pembuatan matriks risiko dalam skenario yang diberikan Baik, Cukup, Kurang	Tatap Muka 100 menit		Manajemen Risiko dalam Keamanan Informasi Pembahasan: - Identifikasi, analisis, dan mitigasi risiko - Metode manajemen risiko: qualitative dan quantitative risk analysis	8
6	Mampu memahami keamanan jaringan komputer (Sub-CPMK6.04)	Membuat laporan tentang bagaimana keamanan jaringan diterapkan dalam perusahaan	Simulasi penggunaan VPN dan firewall dalam jaringan kecil Baik, Cukup, Kurang	Tatap Muka 100 menit		Keamanan Jaringan Komputer Pembahasan: - Konsep dasar keamanan jaringan - Protokol keamanan jaringan: SSL/TLS, IPsec	5

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
						- Keamanan wireless network	
7	Mampu memahami teknik serangan jaringan Sub-CPMK7.04	Menulis laporan tentang metode penanganan serangan jaringan	Diskusi tentang teknik serangan pada jaringan komputer Baik, Cukup, Kurang	Tatap Muka 100 menit		Teknik Serangan Jaringan Pembahasan: - Serangan DDoS, sniffing, spoofing - Penyerangan pada jaringan wireless	5
8						Ujian Tengah Semester (UTS)	
9	Mampu memahami dan menganalisa keamanan aplikasi dan pengembangan software (Sub-CPMK8.02)	Menyusun checklist untuk pengembangan aplikasi yang aman	Identifikasi kerentanan dalam aplikasi web Baik, Cukup, Kurang	Tatap Muka 100 menit		Keamanan Aplikasi dan Pengembangan Software Pembahasan: - Secure coding practices - Serangan terhadap aplikasi web: XSS, SQL Injection - Secure software development lifecycle (SDLC)	8
10	Mampu memahami Otentikasi dan Autorisasi (Sub-CPMK9.02)	Laporan tentang jenis-jenis otentikasi yang umum digunakan dalam sistem modern.	Demo implementasi MFA dalam system Baik, Cukup, Kurang	Tatap Muka 100 menit		Otentikasi dan Autorisasi Pembahasan: - Proses otentikasi: password, biometrik, token - Multi-factor authentication (MFA) - Authorization models: ACL, RBAC	8
11	Mampu memahami dan menganalisa forensic digital dan investigasi keamanan (Sub-CPMK10.02)	Membuat laporan investigasi insiden berdasarkan skenario yang diberikan	Simulasi investigasi sederhana pada insiden keamanan Baik, Cukup, Kurang	Tatap Muka 100 menit		Forensik Digital dan Investigasi Keamanan Pembahasan: - Pengantar forensik digital - Alat dan teknik investigasi digital	8

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
						- Analisis bukti digital dan log	
12	Mampu memahami audit keamanan informasi (Sub-CPMK11.02)	Membuat laporan audit keamanan untuk sistem informasi fiktif	Simulasi pengujian penetrasi pada system Baik, Cukup, Kurang	Tatap Muka 100 menit		Audit Keamanan Informasi Pembahasan : - Konsep audit keamanan - Metode dan alat untuk audit keamanan informasi - Penetration testing dan vulnerability assessment	8
13	Mampu memahami keamanan dalam cloud computing (Sub-CPMK12.02)	Esai tentang masalah dan solusi keamanan cloud di dunia nyata	Diskusi tentang tantangan keamanan dalam cloud Baik, Cukup, Kurang	Tatap Muka 100 menit		Keamanan dalam Cloud Computing Pembahasan: - Risiko keamanan dalam cloud computing - Model layanan cloud: SaaS, PaaS, IaaS - Strategi mitigasi risiko cloud	10
14	Mampu memahami kebijakan dan kepatuhan regulasi (Sub-CPMK13.02)	Menyusun kebijakan keamanan informasi sederhana untuk organisasi fiktif	Diskusi kebijakan keamanan dan kasus pelanggaran regulasi Baik, Cukup, Kurang	Tatap Muka 100 menit		Kebijakan Keamanan dan Kepatuhan Regulasi Pembahasan: - Regulasi keamanan dan privasi: GDPR, HIPAA - Standar keamanan informasi: ISO 27001, NIST - Menyusun kebijakan keamanan informasi	10
15	Mampu memahami teknologi masa depan dalam keamanan informasi	Laporan tentang inovasi keamanan informasi yang akan datang	Diskusi perkembangan terbaru dalam teknologi keamanan Baik, Cukup, Kurang	Tatap Muka 100 menit		Teknologi Masa Depan dalam Keamanan Informasi Pembahasan: - Blockchain dan keamanan data - Keamanan IoT (Internet of Things)	10

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
						- AI dalam keamanan siber	
16						Ujian Akhir Semester (UAS)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

**SISTEM MIKROKONTROLER
(MKKP-14.014 / 3 SKS / SEMESTER 3)**

D3-TEKNOLOGI INFORMASI

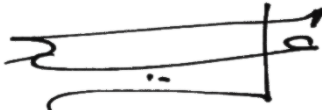


PENYUSUN

Ir. Kariyono, M.T.

Lamsadi, S.Si., M.Kom.

**AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA
AMIK TARUNA PROBOLINGGO
SEMESTER GANJIL 2024**

	PROGRAM STUDI D3-TEKNOLOGI INFORMASI				Kode Dokumen
AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA PROBOLINGGO					
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
Mata Kuliah	Kode	Rumpun Ilmu	Bobot SKS	Semester	Tgl Penyusunan
Sistem Mikrokontroler	MKKP-14.014		3	3	18 September 2024
		Dosen Pengembang RPS	Ketua Program Studi		
		 Lamsadi, S.Si., M.Kom.	 Ir. Sihjaturiman		
CPL Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah					
CPL02	Mampu memformulasikan dan menyelesaikan masalah prosedural bidang teknologi informasi berdasarkan konsep teoritis yang dikuasai dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tertulis yang dapat dipertanggung-jawabkan.				
CPL04	Mampu menjelaskan dasar sistem komputer, karakteristik dan cara kerja perangkat IT, infrastruktur, karakteristik, cara kerja, dan manajemen pemeliharaan perangkat jaringan, dasar dan cara kerja Internet of Things (IoT) dalam pengembangan teknologi informasi.				
CPL06	Mampu mendemonstrasikan instalasi, pemeliharaan dan penanganan gangguan, hardware dan software pada perangkat IT dan jaringan.				
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah					
CPMK02	Mahasiswa mampu merancang sistem minimum menggunakan mikrokontroler sesuai dengan fitur yang dimilikinya.				
CPMK04	Mahasiswa mampu menjelaskan cara kerja mikrokontroler dan keterkaitannya dengan port memori (alamat/data) dan port I/O dalam pengembangan sistem IoT.				
CPMK06	Mahasiswa mampu merakit sistem minimum menggunakan mikrokontroler dan mengintegrasikan dengan perangkat I/O melalui port memori (alamat/data) dan port I/O.				
Kemampuan akhir tiap tahap belajar Mata Kuliah (SubCPMK)					
Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu menghafal dan memahami Bagian-bagian (Arsitektur) mikrokontroller Atmega 328 (Arduino Uno), ESP32 dan atau 8266 serta interface CH340.				
Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu mendesain dan mencetak minimum sistem Arduino Uno dan ESP32 dan atau 8266 serta interface CH340.				
Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu menganalisa dan mengevaluasi hasil desain dan cetak minimum sistem Arduino Uno dan ESP32 dan atau 8266 serta interface CH340.				
Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu menggunakan dasar-dasar pemrograman bahasa C Arduino IDE.				
Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu mengakses alamat data, mengonversi bilangan dan data menggunakan bahasa C Arduino IDE.				
Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu mengakses alamat data server lokal dan cloud server menggunakan perangkat IoT.				
Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu menganalisa, mengevaluasi, membuat dan mendemonstrasikan suatu perangkat kerja IoT berdasarkan masalah dan kebutuhan lingkungan dan atau DUDIKA serta melaporkannya menggunakan platform media sosial dan tertulis (format TA dan atau jurnal ilmiah).				
Sub-CPMK8	Mahasiswa mampu menyampaikan hasil proyek IoT menggunakan platform media sosial dan di depan dosen pengampu serta rekan sejawat.				

Korelasi CPL terhadap SubCPMK				
-------------------------------	--	--	--	--

	CPL02 (%)	CPL04 (%)	CPL06 (%)	% Bobot Penilaian
Sub-CPMK1	10			10
Sub-CPMK2	10			10
Sub-CPMK3	10			10
Sub-CPMK4		10		10
Sub-CPMK5		10		10
Sub-CPMK6		10		10
Sub-CPMK7			30	30
Sub-CPMK8			10	10
JUMLAH	10	30	40	100%

Deskripsi Mata Kuliah	
Materi Pembelajaran	1. Bagian-bagian (Arsitektur) mikrokontroler Atmega 328, ESP 32 dan atau 8266 serta interface CH340. 2. Eagle PCB software dan atau Easy EDA. 3. Google Sketchup 3D design. 4. Membuat PCB dengan teknik pindah Tooner. 5. Arduino IDE 6. Dasar pemrograman bahasa C (tipe data, konstanta, variabel, operator, fungsi, pernyataan, array, union dan lain-lain). 7. Pemrograman C tingkat lanjut. 8. Cloud and local server acces. 9. Teknik penulisan karya tulis ilmiah dan atau jurnal. 10. Public speaking
Daftar Pustaka	1. C dan AVR, Agus Bejo, Penerbit Graha Ilmu 2008 2. Belajar Sendirinmikrokontroler AVR seri ATmega8535, Lingga Wardhana, Penerbit Andi 2006 3. www.inkubator-teknologi.com diakses 2017. 4. https://randomnerdtutorials.com/ diakses 2023. 5. https://www.youtube.com/@2ALQOLAMJAYA 6. https://www.youtube.com/@atpcreativity
Dosen Pengampuh	Lamsadi, S.Si., M.Kom.
Mata Kuliah Syarat	1. Elektronika dasar dan Digital 2. Algoritma pemrograman 3. Desain Multimedia

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
1	Mahasiswa mampu menghafal dan memahami Bagian-bagian (Arsitektur) mikrokontroller Atmega 328 (Arduino Uno), ESP32 dan atau 8266 serta interface CH340.	Mahasiswa mampu menghafal dan memahami Bagian-bagian (Arsitektur) mikrokontroller Atmega 328 (Arduino Uno), ESP32 dan atau 8266 serta interface CH340.	Kuis dan wawancara.	Kontrak kuliah. Mahasiswa diberikan materi tentang Bagian-bagian (Arsitektur) mikrokontroller Atmega 328 (Arduino Uno), ESP32 dan atau 8266 serta interface CH340.		Bagian-bagian (Arsitektur) mikrokontroller Atmega 328, ESP 32 dan atau 8266 serta interface CH340.	6
2	Mahasiswa mampu mendesain dan mencetak minimum sistem Arduino Uno dan ESP32 dan atau 8266 serta interface CH340.	Mahasiswa mampu mendesain dan mencetak minimum sistem Arduino Uno dan ESP32 dan atau 8266 serta interface CH340.	Unjuk hasil kerja.	Mahasiswa diberikan materi tentang desain dan praktikum mencetak minimum sistem Arduino Uno dan ESP32 dan atau 8266 serta interface CH340. <i>Breafing</i> persiapan laporan di paltform media sosial.	Mahasiswa membuat laporan video di platform media sosial.	1. Eagle PCB software dan atau Easy EDA. 2. Google Sketchup 3D design. 3. Membuat PCB dengan teknik pindah Tooner.	6
3	Mahasiswa mampu menganalisa dan mengevaluasi hasil desain dan cetak minimum sistem Arduino Uno dan ESP32 dan atau 8266 serta interface CH340.	Mahasiswa mampu menganalisa dan mengevaluasi hasil desain dan cetak minimum sistem Arduino Uno dan ESP32 dan atau 8266 serta interface CH340.	Unjuk hasil kerja.	Evaluasi video.	Mahasiswa membuat laporan video di platform media sosial.	1. Eagle PCB software dan atau Easy EDA. 2. Google Sketchup 3D design. 3. Membuat PCB dengan teknik pindah Tooner.	6

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
4	Mahasiswa mampu menggunakan dasar-dasar pemrograman bahasa C Arduino IDE.	Mahasiswa mampu menggunakan dasar-dasar pemrograman bahasa C Arduino IDE.	Unjuk hasil kerja.	Mahasiswa melakukan praktikum dasar-dasar pemrograman bahasa C Arduino IDE.		1. Arduino IDE 2. Dasar pemrograman bahasa C (tipe data, konstanta, variabel, operator, fungsi, pernyataan, array, union dan lain-lain).	6
5	Mahasiswa mampu mengakses alamat data, mengonversi bilangan dan data menggunakan bahasa C Arduino IDE.	Mahasiswa mampu mengakses alamat data, mengonversi bilangan dan data menggunakan bahasa C Arduino IDE.	Unjuk hasil kerja.	Mahasiswa melakukan praktikum mengakses alamat data, mengonversi bilangan dan data menggunakan bahasa C Arduino IDE.		1. Arduino IDE 2. Dasar pemrograman bahasa C (tipe data, konstanta, variabel, operator, fungsi, pernyataan, array, union dan lain-lain).	6
6	Mahasiswa mampu mengakses alamat data, mengonversi bilangan dan data menggunakan bahasa C Arduino IDE.	Mahasiswa mampu mengakses alamat data, mengonversi bilangan dan data menggunakan bahasa C Arduino IDE.	Unjuk hasil kerja.	Mahasiswa melakukan praktikum mengakses alamat data, mengonversi bilangan dan data menggunakan bahasa C Arduino IDE.		1. Arduino IDE 2. Dasar pemrograman bahasa C (tipe data, konstanta, variabel, operator, fungsi, pernyataan, array, union dan lain-lain).	6
7	Mahasiswa mampu membuat proposal penelitian tentang dasar-dasar mikrokontroler dan IoT.	Mahasiswa mampu membuat proposal penelitian tentang dasar-dasar mikrokontroler dan IoT.	Unjuk hasil kerja.	Diberikan materi tentang pembuatan proposal penelitian ilmiah. Persiapan pelaporan di platform media sosial.	Membuat proposal penelitian dan video di platform media sosial.	1. Arduino IDE 2. Dasar pemrograman bahasa C (tipe data, konstanta, variabel, operator, fungsi, pernyataan, array, union dan lain-lain). 3. Teknik penulisan karya tulis ilmiah dan atau jurnal.	6

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
						4. Public speaking	
8	UTS Semua CPMK dari pertemuan 1 sampai dengan 7	Mahasiswa mampu membuat dan mengunggah video tutorial dasar-dasar mikrokontroller dan IoT, membuat laporan tertulis dan menyampaikan hasilnya di depan kelas.	1. Ketepatan waktu pengunggahan. 2. Kesesuaian isi konten, deskripsi dan <i>thumbnail</i> . 3. Kesesuaian Durasi. 4. Penguasaan materi presentasi. 5. Kemampuan menyampaikan materi. 6. Kemampuan alat bekerja.	Evaluasi pembuatan Video Tutorial dasar-dasar Mikrokontroller dan IoT, hasil laporan tertulis dan penyampaian di depan kelas.		Semua Materi dari Pertemuan 1 sampai dengan 7	8
9	Mahasiswa mampu mengakses alamat data server lokal dan cloud server menggunakan perangkat IoT.	Mahasiswa mampu mengakses alamat data server lokal dan cloud server menggunakan perangkat IoT.	Unjuk hasil kerja.	Mahasiswa melakukan praktikum penyambungan interface IoT.		1. Pemrograman C tingkat lanjut. 2. Cloud and local server acces.	6
10	Mahasiswa mampu menganalisa, mengevaluasi, membuat dan mendemontarsikan suatu perangkat kerja IoT berdasarkan masalah dan kebutuhan lingkungan dan atau DUDIKA serta melaporkannya menggunakan platform media sosial dan tertulis (format TA dan atau jurnal ilmiah).	Mahasiswa mampu menganalisa, mengevaluasi, membuat dan mendemontarsikan suatu perangkat kerja IoT berdasarkan masalah dan kebutuhan lingkungan dan atau DUDIKA serta melaporkannya menggunakan platform media	Unjuk hasil kerja.	Mahasiswa dibuat beberapa kelompok kemudian diminta untuk mempersentasikan ulang proposal dan perkembangan proyek yang telah dibuat sebagai persiapan ke Dudika (metode PjBL). Sebagian kelompok tetap	Mahasiswa mulai mencari DUDIKA sebagai tempay pelaksanaan PjBL.	1. Pemrograman C tingkat lanjut. 2. Cloud and local server acces. 3. Teknik penulisan karya tulis ilmiah dan atau jurnal. 4. Public speaking	6

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
		sosial dan tertulis (format TA dan atau jurnal ilmiah).		menggunakan metode CBL.			
11	Mahasiswa mampu menganalisa, mengevaluasi, membuat dan mendemontarsikan suatu perangkat kerja IoT berdasarkan masalah dan kebutuhan lingkungan dan atau DUDIKA serta melaporkannya menggunakan platform media sosial dan tertulis (format TA dan atau jurnal ilmiah).	Mahasiswa mampu menganalisa, mengevaluasi, membuat dan mendemontarsikan suatu perangkat kerja IoT berdasarkan masalah dan kebutuhan lingkungan dan atau DUDIKA serta melaporkannya menggunakan platform media sosial dan tertulis (format TA dan atau jurnal ilmiah).	Unjuk hasil kerja.	Semua kelompok (CBL + PjBL) melaporkan perkembangan proyek mereka.	Semua kelompok mulai membuat proyek mereka serta terus menjalin komunikasi dengan dosen pembimbing dan DUDIKA.	1. Pemrograman C tingkat lanjut. 2. Cloud and local server acces. 3. Teknik penulisan karya tulis ilmiah dan atau jurnal. 4. Public speaking	6
12	Mahasiswa mampu menganalisa, mengevaluasi, membuat dan mendemontarsikan suatu perangkat kerja IoT berdasarkan masalah dan kebutuhan lingkungan dan atau DUDIKA serta melaporkannya menggunakan platform media sosial dan tertulis (format TA dan atau jurnal ilmiah).	Mahasiswa mampu menganalisa, mengevaluasi, membuat dan mendemontarsikan suatu perangkat kerja IoT berdasarkan masalah dan kebutuhan lingkungan dan atau DUDIKA serta melaporkannya menggunakan	Unjuk hasil kerja.	Semua kelompok (CBL + PjBL) melaporkan perkembangan proyek mereka dan melakukan persiapan laporan di platform media sosial..	Semua kelompok mulai membuat proyek mereka, melakukan persiapan pelaporan di paltform media sosial serta terus menjalin komunikasi dengan dosen	1. Pemrograman C tingkat lanjut. 2. Cloud and local server acces. 3. Teknik penulisan karya tulis ilmiah dan atau jurnal. 4. Public speaking	6

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
		platform media sosial dan tertulis (format TA dan atau jurnal ilmiah).			pembimbing dan DUDIKA.		
13	Mahasiswa mampu menganalisa, mengevaluasi, membuat dan mendemontarsikan suatu perangkat kerja IoT berdasarkan masalah dan kebutuhan lingkungan dan atau DUDIKA serta melaporkannya menggunakan platform media sosial dan tertulis (format TA dan atau jurnal ilmiah).	Mahasiswa mampu menganalisa, mengevaluasi, membuat dan mendemontarsikan suatu perangkat kerja IoT berdasarkan masalah dan kebutuhan lingkungan dan atau DUDIKA serta melaporkannya menggunakan platform media sosial dan tertulis (format TA dan atau jurnal ilmiah).	Unjuk hasil kerja.	Semua kelompok (CBL + PjBL) melaporkan perkembangan proyek mereka.	Semua kelompok membuat laporan berupa video perkembangan proyek mereka masing-masing dan diunggah di platform media sosial kampus serta terus menjalin komunikasi dengan dosen pembimbing dan DUDIKA.	1. Pemrograman C tingkat lanjut. 2. Cloud and local server acces. 3. Teknik penulisan karya tulis ilmiah dan atau jurnal. 4. Public speaking.	6
14	Mahasiswa mampu menganalisa, mengevaluasi, membuat dan mendemontarsikan suatu perangkat kerja IoT berdasarkan masalah dan kebutuhan lingkungan dan atau DUDIKA serta melaporkannya menggunakan platform media sosial dan tertulis	Mahasiswa mampu menganalisa, mengevaluasi, membuat dan mendemontarsikan suatu perangkat kerja IoT berdasarkan masalah dan kebutuhan lingkungan dan atau DUDIKA serta melaporkannya	Unjuk hasil kerja.	Semua kelompok (CBL + PjBL) melaporkan perkembangan proyek mereka dan dilaksanakan evaluasi laporan video.	Semua kelompok kembali melanjutkan proses pembuatan proyek mereka serta terus menjalin komunikasi dengan dosen pembimbing dan DUDIKA.	1. Pemrograman C tingkat lanjut. 2. Cloud and local server acces. 3. Teknik penulisan karya tulis ilmiah dan atau jurnal. 4. Public speaking.	6

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
	(format TA dan atau jurnal ilmiah).	menggunakan platform media sosial dan tertulis (format TA dan atau jurnal ilmiah).					
15	Mahasiswa mampu menganalisa, mengevaluasi, membuat dan mendemontarsikan suatu perangkat kerja IoT berdasarkan masalah dan kebutuhan lingkungan dan atau DUDIKA serta melaporkannya menggunakan platform media sosial dan tertulis (format TA dan atau jurnal ilmiah).	Mahasiswa mampu menganalisa, mengevaluasi, membuat dan mendemontarsikan suatu perangkat kerja IoT berdasarkan masalah dan kebutuhan lingkungan dan atau DUDIKA serta melaporkannya menggunakan platform media sosial dan tertulis (format TA dan atau jurnal ilmiah).	Unjuk hasil kerja.	Semua kelompok (CBL + PjBL) melaporkan proyek mereka secara tertulis (laporan format TA dan atau jurnal) dan melakukan persiapan (<i>breafing</i>) UAS.		1. Pemrograman C tingkat lanjut. 2. Cloud and local server acces. 3. Teknik penulisan karya tulis ilmiah dan atau jurnal. 4. Public speaking.	6
16	UAS	Mahasiswa mampu membuat dan mengunggah video tutorial proyek mikrokontroller dan IoT berbasis kasus dan atau proyek dan prersentasi hasil laporan studi	7. Ketepatan waktu pengunggahan. 8. Kesesuaian isi konten, deskripsi dan thumbnail. 9. Kesesuaian Durasi. 10. Penguasaan materi presentasi. 11. Kemampuan menyampaikan materi.	Evaluasi pembuatan Video Tutorial Proyek Mikrokontroller dan IoT berbasis kasus dan atau Proyek dan Presentasi hasil laporan studi kasus dan atau Proyek.			8

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
		kasus dan atau proyek	Kemampuan alat bekerja.				

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

**SENSOR DAN TRANSDUCER
(MKKP-14.013/ 3 SKS / SEMESTER 3)**

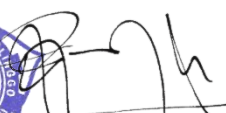
D3-TEKNOLOGI INFORMASI



PENYUSUN

Ir. Choirul Anam, M.Kom.

**AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA
AMIK TARUNA PROBOLINGGO
SEMESTER GANJIL 2024**

	PROGRAM STUDI D3-TEKNOLOGI INFORMASI AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA				Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
Mata Kuliah	Kode	Rumpun Ilmu	Bobot SKS	Semester	Tgl Penyusunan
Sensor dan Transducer	MKKP-14.013		3	3	18 September 2024
		Dosen Pengembang RPS	Ketua Program Studi		
		 Ir. Choirul Anam, M.Kom.	 Ir. Sihtjaturiman		
CPL Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah					
CPL02	Mampu memformulasikan dan menyelesaikan masalah prosedural bidang teknologi informasi berdasarkan konsep teoritis yang dikuasai dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tertulis yang dapat dipertanggung-jawabkan.				
CPL04	Mampu menjelaskan dasar sistem komputer, karakteristik dan cara kerja perangkat IT, infrastruktur, karakteristik, cara kerja, dan manajemen pemeliharaan perangkat jaringan, dasar dan cara kerja Internet of Things (IoT) dalam pengembangan teknologi informasi.				
CPL06	Mampu mendemonstrasikan instalasi, pemeliharaan dan penanganan gangguan, hardware dan software pada perangkat IT dan jaringan.				
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah					
CPMK02	Mahasiswa mampu merancang kebutuhan sensor dan transduser sesuai konsep teoritis secara mandiri dan kelompok dalam melakukan desain pengembangan sistem minimum sesuai fungsinya.				
CPMK04	Mahasiswa mampu menjelaskan cara kerja sensor dan transduser sebagai fungsi masukan pada mikrokontroler dalam membangun dan mengembangkan sistem minimum.				
CPMK06	Mahasiswa mampu merakit sensor dan transduser sebagai fungsi masukan pada mikrokontroler dalam membangun dan mengembangkan sistem minimum.				
Kemampuan akhir tiap tahap belajar Mata Kuliah (SubCPMK)					
Sub-CPMK1	Mampu menjelaskan fungsi, jenis-jenisnya, serta cara kerja berbagai sensor dan transduser, dan penggunaannya dalam aplikasi sistem monitoring, aplikasi sistem kontrol, dan aplikasi IoT.				
Sub-CPMK2	Mampu menjelaskan cara kerja beberapa sensor thermal dan cara menggunakannya.				
Sub-CPMK3	Mampu menjelaskan cara kerja sensor cahaya, sensor PIR, sensor Ultrasonic, dan cara menggunakannya.				
Sub-CPMK4	Mampu menjelaskan cara kerja sensor air dan sensor kelembaban tanah, serta cara menggunakannya.				
Sub-CPMK5	Mampu menjelaskan cara kerja sensor gas dan sensor api, serta cara menggunakannya.				
Sub-CPMK6	Mampu menjelaskan cara kerja sensor RFID dan cara menggunakannya.				
Sub-CPMK7	Mampu menjelaskan cara kerja modul LCD display dan cara menggunakannya.				
Sub-CPMK8	Mampu menjelaskan cara kerja motor stepper dan motor servo, serta cara menggunakannya.				

Korelasi CPL terhadap SubCPMK						
	CPL02 (%)	CPL04 (%)	CPL06 (%)	(%)	(%)	% Bobot Penilaian
Sub-CPMK1	10	5				15
Sub-CPMK2		5	7.5			12.5
Sub-CPMK3		5	7.5			12.5
Sub-CPMK4		5	7.5			12.5
Sub-CPMK5		5	7.5			12.5
Sub-CPMK6		5	7.5			12.5
Sub-CPMK7		5	7.5			12.5
Sub-CPMK8		5	5			10
JUMLAH	10	40	50			100

Deskripsi Mata Kuliah	Dalam mata kuliah ini mahasiswa mempelajari fungsi, cara kerja, dan cara menggunakan berbagai jenis sensor dan transduser.
Materi Pembelajaran	Teori, cara kerja, dan spesifikasi berbagai jenis sensor dan transduser dan praktik menggunakannya.
Daftar Pustaka	1. Muhammad Yusro, dkk., 2019. SENSOR & TRANSDUSER, Teori dan Aplikasi. Penerbit: Universitas Negeri Jakarta. 2. Iwan S., 2009. Buku Ajar Sensor dan Transduser. Penerbit: Program Studi Sistem Komputer Fakultas Teknik Universitas Diponegoro. 3. Website ElectronicWings. https://www.electronicwings.com/ 4. Website ElangSakti. https://www.elangsakti.com/
Dosen Pengampu	Ir. Choirul Anam, M.Kom.
Mata Kuliah Syarat	Elektronika dan Sistem Digital

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
1	Mampu menjelaskan fungsi, jenis-jenisnya, cara kerja, dan berbagai contoh aplikasi dari sensor dan transduser	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan dalam menjawab pertanyaan terkait materi.	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	Kuliah dan Diskusi (180 menit)		Pengenalan sensor dan transduser, fungsi, jenis-jenisnya, cara kerja, dan berbagai aplikasinya.	7.5
2	Mampu menjelaskan penggunaan sensor dan transduser dalam aplikasi sistem monitoring, aplikasi sistem kontrol, dan aplikasi IoT.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan dalam menjawab pertanyaan terkait materi.	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	Kuliah dan Diskusi (180 menit)		• Penggunaan sensor dan transduser dalam aplikasi sistem monitoring.	5

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
						• Penggunaan sensor dan transduser dalam aplikasi sistem kontrol. • Penggunaan sensor dan transduser dalam aplikasi IoT.	
3	Mampu menjelaskan tujuan dan proses akuisisi data sensor, serta contoh penerapannya.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan dalam menjawab pertanyaan terkait materi.	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	Kuliah dan Diskusi (180 menit)		• Pemahaman akuisisi data dan tujuannya. • Sistem akuisisi data analog. • Sistem akuisisi data digital.	5
4, 5, 6	Mampu menjelaskan cara kerja beberapa sensor thermal dan cara menggunakannya.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan dalam mempraktikkan materi belajar.	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	Diskusi dan praktik (3 x 180 menit)		• Cara kerja termistor dan termokopel, dan praktik penggunaannya. • Cara kerja sensor LM35 dan praktik penggunaannya. • Cara kerja sensor DHT11 dan praktik penggunaannya.	22.5
7	Mampu menjelaskan cara kerja sensor cahaya dan cara menggunakannya.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan dalam mempraktikkan materi belajar.	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	Diskusi dan praktik (180 menit)		• Cara kerja LDR dan praktik penggunaannya. • Cara kerja Photodiode dan praktik penggunaannya	7.5
8	Evaluasi Tengah Semester	Kemampuan mengerjakan materi yang diujikan (praktik)	Nilai numerik: Skala: 0 - 100	Ujian di Lab. Waktu: 180 menit			
9	Mampu menjelaskan cara kerja sensor PIR dan sensor Ultrasonic, serta cara menggunakannya.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan dalam mempraktikkan materi belajar.	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	Diskusi dan praktik (180 menit)		• Cara kerja sensor PIR, dan praktik penggunaannya. • Cara kerja sensor Ultrasonic, dan praktik penggunaannya.	7.5

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
10	Mampu menjelaskan cara kerja sensor air dan cara menggunakannya.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan dalam mempraktikkan materi belajar.	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	Diskusi dan praktik (180 menit)		- Cara kerja sensor hujan dan praktik penggunaannya. - Cara kerja sensor level air dan praktik penggunaannya	7.5
11	Mampu menjelaskan cara kerja sensor kelembaban tanah dan cara menggunakannya.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan dalam mempraktikkan materi belajar.	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	Diskusi dan praktik (180 menit)		- Cara kerja <i>Capasitive Soil Moisture Sensor</i> dan praktik penggunaannya. - Cara kerja <i>Non Capasitive Soil Moisture Sensor</i> dan praktik penggunaannya	7.5
12	Mampu menjelaskan cara kerja sensor gas dan sensor api, serta cara menggunakannya.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan dalam mempraktikkan materi belajar.	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	Diskusi dan praktik (180 menit)		- Cara kerja sensor gas, serta praktik penggunaannya. - Cara kerja sensor api, dan praktik penggunaannya.	7.5
13	Mampu menjelaskan cara kerja sensor RFID.dan cara menggunakannya.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan dalam mempraktikkan materi belajar.	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	Diskusi dan praktik (180 menit)		Cara kerja sensor RFID, dan praktik penggunaannya	7.5
14	Mampu menjelaskan cara kerja modul LCD display dan cara menggunakannya.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan dalam mempraktikkan materi belajar.	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	Diskusi dan praktik (180 menit)		Cara kerja modul LCD, dan praktik penggunaannya.	7.5
15	Mampu menjelaskan cara kerja motor stepper dan motor servo, serta cara menggunakannya.	Keaktifan mahasiswa dan kemampuan dalam mempraktikkan materi belajar.	Nilai kualitatif: - Baik sekali - Baik - Cukup - Kurang	Diskusi dan praktik (180 menit)		Cara kerja motor stepper dan motor servo, serta praktik penggunaannya	7.5
16	Evaluasi Akhir Semester	Kemampuan mengerjakan	Nilai numerik: Skala: 0 - 100	Ujian di Lab. Waktu: 180 menit			

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
		materi yang diujikan (praktik)					

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

**STATISTIK & PROBABILITAS
(MKDP-14.003 / 2 SKS / SEMESTER 3)**

D3-TEKNOLOGI INFORMASI



PENYUSUN
Ir. Kariyono, M.T.

.

**AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA
AMIK TARUNA PROBOLINGGO
SEMESTER GANJIL 2024**

	PROGRAM STUDI D3-teknologi informasi				Kode Dokumen
AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER TARUNA PROBOLINGGO					
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
Mata Kuliah	Kode	Rumpun Ilmu	Bobot SKS	Semester	Tgl Penyusunan
Statistika dan Probabilitas	MKDP-14.003		2	3	18 September 2024
		Dosen Pengembang RPS		Ketua Program Studi	
		 Ir. Kariyono, M.T.		 Ir. aturiman	
CPL Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah					
CPL02	Mampu memformulasikan dan menyelesaikan masalah prosedural bidang sistem informasi berdasarkan konsep teoritis yang dikuasai dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tertulis yang dapat dipertanggung-jawabkan				
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah					
CPMK02	Mahasiswa mampu menganalisa, memformulasikan, dan menyajikan data dalam bentuk tabel/grafik serta uji hipotesis guna mendukung penyusunan proposal Tugas Akhir.				
Kemampuan akhir tiap tahap belajar Mata Kuliah (SubCPMK)					
Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu memahami Konsep Statistika , Statistik dan Probabilitas serta Uji Hipotesis dan Regresi Linier				
Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu menyajikan dan pengolahan data tunggal, kelompok dan Ukuran Pemusatan dan Ukuran Penyebarannya				
Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu memahami konsep Variabel Acak Peluang Diskrit				
Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu memahami Pola Distribusi Diskrit				
Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu memahami konsep Variabel Acak Peluang Kontinyu				
Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu memahami Pola Distribusi Kontinyu				
Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu mengetahui model konsep Peluang Theorema Bayes				
Sub-CPMK8	Mahasiswa mampu memahami Konsep Variansi dan Kovariansi				
Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu memahami model Sampling dan Distribusi Sampling				

Sub-CPMK10	Mahasiswa mampu dalam melakukan Penaksiran Parameter					
Sub-CPMK11	Mahasiwa mampu melakukan Uji Hipotesis					
Sub-CPMK12	Mahasiswa mampu melakukan Uji ChiKuadrat					
Korelasi CPL terhadapSubCPMK						
	CPL02 (%)	(%)	(%)	(%)	(%)	% Bobot Penilaian
Sub-CPMK1	7,5					7,5
Sub-CPMK2	10					10
Sub-CPMK3	7,5					7,5
Sub-CPMK4	7,5					7,5
Sub-CPMK5	7,5					7,5
Sub-CPMK6	7,5					7,5
Sub-CPMK7	7,5					7,5
Sub-CPMK8	10					10
Sub-CPMK9	7,5					7,5
Sub-CPMK10	7,5					7,5
Sub-CPMK11	10					10
Sub-CPMK12	10					10
JUMLAH	100					100
Deskripsi Mata Kuliah	Kuliah ini memberikan gambaran singkat kepada mahasiswa tentang statistika termasuk didalamnya ilmu peluang (probabilitas), dan uji Hipotesis sesuai dengan nama kuliahnya, porsi ilmu peluang yang diberikan dalam kuliah ini memang cukup besar. Pada awal kuliah, mahasiswa mendapatkan gambaran singkat tentang <i>statistika dan probabilitas</i> termasuk penyajian data secara lengkap melalui materi <i>ukuran statistik</i> dan <i>statistika deskriptif</i> serta <i>uji hipotesis</i>					
Materi Pembelajaran	Statistika , Statistik dan Teori Peluang serta pola uji hipotesisi (1) Penyajian dan pengolahan data, Ukuran Pemusatan dan Ukuran Penyebaran, Box-plot & Stem plot (2), (3) Variabel Acak Peluang Diskrit (4) Pola Distribusi Diskrit (5) Variabel Acak Peluang Kontinyu (6) Pola Distribusi Kontinyu (7) Evaluasi UTS (8) Theorema Bayes (9) Konsep Variansi dan Kovariansi (10),(11) Sampling dan Distribusi Sampling (12) Penaksiran Parameter (13)					

	Uji Hipotesis (14) Uji ChiKuadrat (15) Evaluasi UAS (16)
DaftarPustaka	1. Ronald E Walpole, <i>Pengantar Statistika</i> , edisi ke 3, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. 1997 2. Ronald E Walpole & Raymond H Myers, <i>Ilmu Peluang dan Staistika Untuk Insinyur dan Ilmuwan</i> , Edisi ke-4 Penertib ITB, Bandung ,1995. 3. Zanzawi Soejoeti, Ph.D, <i>Metode Statistik I & II</i> , Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Terbuka,1995 4. Jay L Devore, <i>Probability & Statistics for Engineering and the Sciences</i> , Brooks/Cole Publishing Company United States of America,1992
Dosen Pengampu	Ir. Kariyono,MT.
Mata KuliahSyarat	-

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
1	Mahasiswa mampu memahami Pengantar Statistika , Statistik Pengelolaan Data dan Teori Peluang serta Uji Hipotesis	1. Mengetahui perbedaan antara statistik dan statistika serta peluang dan uji hipotesis. 2. Mengetahui penggunaan teori peluang dalam statistika	Umpan Balik atas pertanyaan secara sampling (Baik sekalai, baik, cukup dan kurang)	Tatap muka, Ceramah dan diskusi serta pemberian soal permasalahan dan penyelesaiannya	Pengerjaan Tugas Rumah secara Individu untuk dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya	Konsep Statistika & Statistik, Probabilitas dan jenis uji hipotesis	7,5
2,3	Mahasiswa mampu menyajikan dan pengolahan data tunggal, kelompok dan Ukuran Pemusatan dan Ukuran Penyebarannya	1. Menghitung : mean, median, mode, range, lower/ middle/ upper quartile, variance, standard deviation.	Umpan Balik atas pertanyaan secara sampling (Baik sekalai, baik, cukup dan kurang)	Tatap muka, Ceramah dan diskusi serta pemberian soal permasalahan dan penyelesaiannya	Pengerjaan Tugas Rumah secara Individu untuk dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya	Penyajian dan pengolahan data, Ukuran Pemusatan dan Ukuran Penyebaran, Box-plot & Stem plot (2), (3)	10

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
		2. Menentukan Histogram, outlier dan kemencengan distribusi					
4	Mahasiswa mampu memahami konsep Variabel Acak Peluang Diskrit	1. Mengetahui pola VA model Diskrit. 2. Menghitung setiap jenis peluang Diskrit	Umpan Balik atas pertanyaan secara sampling (Baik sekali, baik, cukup dan kurang)	Tatap muka, Ceramah dan diskusi serta pemberian soal permasalahan dan penyelesaiannya	Pengerjaan Tugas Rumah secara Individu untuk dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya	Variabel Acak Peluang Diskrit (4)	7,5
5	Mahasiswa mampu memahami Pola Distribusi Diskrit	Mahasiswa aktif dan mampu menjawab soal Diskusi kelompok berjalan efektif	Diskusi contoh soal; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang) Diskusi Kelompok ; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap muka, Ceramah dan diskusi serta pemberian soal permasalahan dan penyelesaiannya	Pengerjaan Tugas Rumah secara Individu untuk dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya	Pola Distribusi Diskrit (5) 1. Distribusi Bernoulli dan Binomial 2. Distribusi Poisson 3. Distribusi Hipergeometrik 4. Distribusi Geometrik	7,5
6	Mahasiswa mampu memahami konsep Variabel Acak Peluang Kontinyu	1. Mengetahui pola VA model Kontinyu. 2. Menghitung setiap jenis peluang Kontinyu	Umpan Balik atas pertanyaan secara sampling (Baik sekali, baik, cukup dan kurang)	Tatap muka, Ceramah dan diskusi serta pemberian soal permasalahan dan penyelesaiannya	Pengerjaan Tugas Rumah secara Individu untuk dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya	Variabel Acak Peluang Kontinyu (6)	7,5

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
7	Mahasiswa mampu memahami Pola Distribusi Kontinyu	Mahasiswa aktif dan mampu menjawab soal Diskusi kelompok berjalan efektif	Diskusi contoh soal; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang) DiskusiKelompok ; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap muka, Ceramah dan diskusi serta pemberian soal permasalahan dan penyelesaiannya	Pengerjaan Tugas Rumah secara Individu untuk dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya pada sat UTS	Pola Distribusi Kontinyu (7)	7,5
8	Evaluasi Tengah Semester	Nilai minimal 60	Ujian Tulis, soal kasus; (nilai skala 0 – 100)	Ujian di kelas (100)		Materi soal untuk mengukur sub CPMK. Pada soal dicantumkan Sub CPMK mana yang akan diukur.	Bobot Penilaian mengikuti sub CPMK nya
9	Mahasiswa mampu mengetahui model konsep Theorema Bayes	Mahasiswa aktif dan mempelajari contoh soal serta penyelesaiannya secara individu, kelompok	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian soal-soal terkait materi perkuliahan	Tatap muka, Ceramah dan diskusi serta pemberian soal permasalahan dan penyelesaiannya	Pengerjaan Tugas Rumah secara Individu untuk dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya	Theorema Bayes (9)	7,5
10,11	Mahasiswa mampu memahami Konsep Variansi dan Kovariansi	Mahasiswa aktif dan mempelajari contoh soal serta penyelesaiannya secara individu, kelompok	Diskusi contoh soal; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang) DiskusiKelompok ; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap muka, Ceramah dan diskusi serta pemberian soal permasalahan dan penyelesaiannya	Pengerjaan Tugas Rumah secara Individu untuk dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya	Konsep Variansi dan Kovariansi (10),(11)	10

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
12	Mahasiswa mampu memahami model Sampling dan Distribusi Sampling	Mahasiswa aktif dan mempelajari contoh soal serta penyelesaiannya secara individu, kelompok	Diskusi contoh soal; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang) DiskusiKelompok ; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap muka, Ceramah dan diskusi serta pemberian soal permasalahan dan penyelesaiannya	Pengerjaan Tugas Rumah secara Individu untuk dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya	Sampling dan Distribusi Sampling (12)	7,5
13	Mahasiswa mampu dalam melakukan Penaksiran Parameter	Mahasiswa aktif dan mempelajari contoh soal serta penyelesaiannya secara kelompok	Diskusi contoh soal; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang) DiskusiKelompok ; (Baik Sekali, Baik, Cukup, Kurang)	Tatap muka, Ceramah dan diskusi serta pemberian soal permasalahan dan penyelesaiannya	Pengerjaan Tugas Rumah secara Individu untuk dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya	Penaksiran Parameter (13)	7,5
14	Mahasiswa mampu melakukan Uji Hipotesis	Mahasiswa aktif dan mempelajari contoh soal serta penyelesaiannya secara kelompok	Umpan Balik atas pertanyaan secara sampling (Baik sekali, baik, cukup dan kurang)	Tatap muka, Ceramah dan diskusi serta pemberian soal permasalahan dan penyelesaiannya	Pengerjaan Tugas Rumah secara Individu untuk dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya	Uji Hipotesis (14)	10
15	Mahasiswa mampu melakukan Uji ChiKuadrat	Mahasiswa aktif dan mempelajari contoh soal serta penyelesaiannya secara kelompok	Umpan Balik atas pertanyaan secara sampling (Baik sekali, baik, cukup dan kurang)	Tatap muka, Ceramah dan diskusi serta pemberian soal permasalahan dan penyelesaiannya	Pengerjaan Tugas Rumah secara Individu untuk dikumpulkan pada	Uji Chi Kuadrat (15)	10

Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (SubCPMK)	Penilaian		Metode Pembelajaran		Materi Pembelajaran	% Bobot Penilaian
		Indikator	Teknik, Kriteria	Kelas	Di Luar Kelas		
					pertemuan selanjutnya pada saat UAS		
16	Evaluasi Akhir Semester	Nilai minimal 60	Ujian Tulis, soal kasus; (nilai skala 0 – 100)	Ujian di kelas (100)	-	Materi soal untuk mengukur sub CPMK. Pada soal dicantumkan Sub CPMK mana yang akan diukur.	Bobot Penilaian mengikuti sub CPMK nya