



STMIK MULTICOM
BOLAANG MONGONDOW

BUKU KURIKULUM

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK MULTICOM 2021



Jl. Sutoyo no.12, kel. Kotamobagu, Kec. Kotamobagu Barat



www.stmikmulticom.ac.id

BUKU KURIKULUM



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK MULTICOM
2021**

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
A. EVALUASI KURIKULUM	1
B. PROFIL LULUSAN PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA	2
C. DESKRIPSI GENERIK KKNI	4
D. KUALIFIKASI LULUSAN PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA	4
E. DESKRIPSI SPESIFIK PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA	5
F. PEMBENTUKAN STRUKTUR KURIKULUM PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA.....	16
G. IMPLEMENTASI MERDEKA BELAJAR-KAMPUS MERDEKA (MBKM)	28
LAMPIRAN RPS MATAKULIAH	30

KURIKULUM
PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
STMIK MULTICOM BOLAANG MONGONDOW
TAHUN 2021

A. EVALUASI KURIKULUM

1. Pengembangan bidang keilmuan Program Studi Teknik Informatika

Pengembangan bidang keilmuan Program Studi Teknik Informatika didasarkan pada perkembangan keilmuan terkini, kebutuhan dunia kerja akan sumber daya manusia dalam bidang teknologi informasi dan banyaknya permasalahan umum. Pengembangan keilmuan Program Studi Teknik Informatika ke depan dipersiapkan untuk mampu bersaing secara nasional dan internasional.

Bidang keilmuan Teknik Informatika merupakan suatu bidang yang mempelajari Teknik Informatika manajemen, sistem terdistribusi, pengolahan data dan informasi, rekayasa perangkat lunak, manajemen proyek, bisnis dan manajemen, sistem enterprise, matematika dan statistik, algoritma dan pemrograman, komputer arsitektur dan kecakapan hidup. Hal ini sesuai dengan peta jalan (*roadmap*) ranah topik dan keilmuan bidang Teknik Informatika pada KKNI Aptikom 2019.

2. Perkembangan Kebutuhan Pasar

Berikut merupakan beberapa jenis pekerjaan bagi para lulusan Program Studi Teknik Informatika:

- a. Pegawai negeri di berbagai lembaga
- b. Peneliti
- c. Konsultan Pengembangan Software
- d. Analis dan pendisain Aplikasi
- e. Software developer
- f. Technopreneur
- g. Karyawan di berbagai perusahaan

3. Hasil Analisis SWOT Program Studi Teknik Informatika

Analisis SWOT ini didasarkan pada 4 (empat) faktor yang memperngaruhi upaya pengembangan Program Studi Sains Informasi, meliputi kekuatan (*Strength*), kelemahan (*Weakness*), peluang (*Opportunity*) dan hambatan (*Threat*). Adapun Hasil dari Analisis SWOT Program Studi Sains Informasi Geografi adalah sebagai pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisis SWOT Kurikulum 2013 Teknik Informatika STMIK Multicom

Strengths	Weakness
S1. Memberikan konsep-konsep dan dasar pemrograman dan lanjutkan yang cukup kepada mahasiswa. Dengan demikian lulusan akan mampu belajar lebih cepat serta memberikan kontribusinya dalam pemecahan masalah di bidang	W2. Belum banyak memiliki mata kuliah yang bersifat aplikatif dan dekat dengan dunia industry W3. Pembelajaran <i>softskill</i> masih kurang

<p>Teknik Informatika ketika terjun ke dunia kerja</p> <p>S2. Memberikan pengetahuan dasar-dasar ilmu komputer dan Teknik Informatika pada semester 2 sehingga dapat menjembatani mahasiswa baru yang belum memiliki dasar-dasar ilmu di bidang komputer dan Teknik Informatika.</p> <p>S3. Memberikan keterampilan pemrograman yang baik dan tingkat lanjut kepada mahasiswa</p>	
<p>Opportunities</p> <p>01. Adanya pemberian mata kuliah keterampilan Penguasaan Keyboard Komputer dapat memberikan keterampilan khusus bagi semua lulusan prodi Teknik Informatika</p> <p>02. Banyaknya industri yang membutuhkan tenaga dibidang Teknik Informatika membuka peluang kerja sama yang dapat memperkaya kuliah pilihan bagi mahasiswa sesuai kebutuhan industri</p> <p>03. Semakin banyak alumni yang terserap di dunia kerja dan dunia industri di bidang teknologi informasi membuka peluang kerja sama untuk dapat memberikan materi pembelajaran dalam bentuk seminar atau kuliah umum.</p>	<p>Threats</p> <p>T1. Program studi dari perguruan tinggi lain yang memiliki kurikulum dengan bidang yang lebih spesifik dan up to date</p>

B. PROFIL LULUSAN PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

Berdasarkan hasil kajian evaluasi terhadap kurikulum 2019, analisis SWOT dan deskriptor KKNI sesuai Peraturan Pemerintah Nomor 8 Tahun 2012 serta di perkuat juga dengan penjelasan tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi sehubungan telah ditetapkan Peraturan Menteri Riset dan Teknologi Direktorat Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi maka maka ditetapkan profil lulusan program studi Teknik Informatika yaitu Technopreneur di bidang Teknik Informatika.

Penyusunan kurikulum Program Studi Teknik Informatika memperhatikan masukan dari:

- Perguruan tinggi lain (negeri dan swasta)
- Asosiasi Perguruan Tinggi Informatika dan Komputer (APTIKOM)
- Para Pimpinan STMIK Multicom Bolaang Mongondow

- d. *Trend* keilmuan yang berkembang dalam era saat kurikulum yang berlaku
- e. Pengguna lulusan

Serta berpedoman pada:

- a. KKNI dan SN Dikti
- b. Visi Misi STMIK Multicom Bolaang Mongondow
- c. PERMENDIKBUD No. 3 Tahun 2020 / Merdeka Belajar-Kampus Merdeka

Kurikulum Program Studi Teknik Informatika mengacu pada Visi Misi STMIK Multicom Bolaang Mongondow

Visi Program Studi Teknik Informatika

Visi STMIK Multicom Bolaang Mongondow : “Menghadirkan Produk Desa yang ada di Bolaang Mongondow Raya ke Bisnis Digital Pada Tahun 2025”.

Selaras dengan Visi STMIK Multicom Bolaang Mongondow, maka Visi Program Studi Teknik Informatika STMIK Multicom Bolaang Mongondow yang dirumuskan adalah sebagai berikut.

“Menghasilkan Lulusan Berkualitas bidang Teknik Informatika dan mampu mengimplementasikan keilmuan kecerdasan buatan terutama bidang bisnis digital Tahun 2025”

Misi

- 1. Melaksanakan kegiatan belajar-mengajar secara digital dan berbudaya.
- 2. Melakukan kegiatan penelitian bidang Teknik Informatika lebih khusus kecerdasan buatan untuk meningkatkan mutu pembelajaran.
- 3. Mengabdikan keilmuan Teknik Informatika lebih khusus kecerdasan buatan kepada Masyarakat.

TUJUAN

Tujuan - tujuan yang akan diwujudkan oleh Program Studi Teknik Informatika STMIK Multicom Bolaang Mongondow sebagai kompetensi utama dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1. Mewujudkan lulusan cerdas bidang Teknik Informatika lebih khusus kecerdasan buatan, budaya dan mampu berkembang secara profesional.
- 2. Menghasilkan karya penelitian bidang Teknik Informatika lebih khusus kecerdasan buatan.
- 3. Mewujudkan masyarakat cerdas Teknik Informatika lebih khusus kecerdasan buatan untuk mengangkat taraf hidupnya.

Kurikulum program studi Teknik Informatika disusun dengan berpedoman pada visi dan misi program studi dan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) yang tertuang

dalam Peraturan Presiden no 8 tahun 2012 serta Permendikbud No. 3 Tahun 2020. KKNI merupakan pernyataan kualitas SDM Indonesia, di mana tolok ukur kualifikasinya ditetapkan berdasarkan capaian pembelajaran (*learning outcomes*) yang dimilikinya. Penyusunan kurikulum mengikuti tahapan perancangan kurikulum yang disarankan oleh Kemenristekdikti. Tahapan penyusunan kurikulum 2021 meliputi kegiatan sebagai berikut:

1. Melakukan evaluasi diri dan pelacakan lulusan
2. Merumuskan profil lulusan
3. Menentukan capaian pembelajaran
4. Menentukan bahan kajian
5. Menyusun matriks pembelajaran dan bahan kajian
6. Membentuk mata kuliah
7. Menyusun struktur kurikulum dan menentukan metode pembelajaran

C. DESKRIPSI GENERIK KKNI

Terdapat sejumlah deskripsi generik dari kualifikasi yang harus dicapai oleh lulusan Strata 1 seperti yang tertuang pada Lampiran Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI). Deskripsi generik yang harus dicapai meliputi deskripsi kompetensi yang harus dimiliki oleh semua level dan deskripsi kompetensi yang terkait dengan level/jenjang pendidikan yang disandang oleh lulusan strata 1.

Uraian deskripsi umum yang harus ada pada semua tingkatan dalam KKNI adalah sebagai berikut:

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
- b. menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama,moral, dan etika;
- c. berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
- d. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
- f. bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
- g. taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
- h. menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
- i. menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan
- j. menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.

D. KUALIFIKASI LULUSAN PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

Lulusan Strata 1 dalam perspektif KKNI berada pada level 6 yang diharapkan mencapai kualifikasi sebagai berikut:

- a. Mampu melakukan pengumpulan data dengan metode dan instrumen secara tepat dalam rangka penyajian informasi yang relevan sesuai kebutuhan

- b. Mampu menciptakan suatu Teknik Informatika yang dapat menyajikan informasi secara baik.
- c. Mampu mengelola dan melakukan kontrol kualitas suatu Teknik Informatika
- d. Mampu menciptakan, mengembangkan dan memanfaatkan teknologi informasi dalam berwirausaha baik secara mandiri maupun berkelompok.

E. DESKRIPSI SPESIFIK PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

Terdapat sejumlah pertimbangan dalam perumusan deskripsi spesifik Program Studi Teknik Informatika, yaitu uraian deskripsi generik KKNI untuk level 6 dan analisis SWOT. Berdasarkan masukan atas dua hal tersebut, Program Studi Teknik Informatika menetapkan deskripsi spesifik program studi, yaitu:

DESKRIPTOR KUALIFIKASI SDM LEVEL 6 PADA KKNI DIHASILKAN OLEH PROGRAM S1

Deskripsi generik level 6 (paragraf pertama)

Mampu memanfaatkan IPTEKS dalam bidang keahliannya dan mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dalam penyelesaian masalah.

(Keterampilan Kerja Khusus)

Deskripsi spesifik:

- 1. Mampu menerapkan konsep-konsep dasar dalam merencanakan Teknik Informatika, merancang Teknik Informatika, membangun Teknik Informatika, mengoperasikan Teknik Informatika dan mengevaluasi Teknik Informatika.
- 2. Mampu menciptakan teknologi informasi yang sesuai dengan kebutuhan dalam berwirausaha
- 3. Mampu membuat konten kreatif menggunakan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dalam berwirausaha

Deskripsi generik level 6 (paragraf kedua)

Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.

(Penguasaan Pengetahuan)

Deskripsi spesifik:

- 1. Mampu mengidentifikasi, memformulasikan dan memecahkan permasalahan kebutuhan informasi dari suatu organisasi
- 2. Menguasai konsep-konsep dasar dalam merencanakan, membangun, mengoperasikan dan mengevaluasi Teknik Informatika
- 3. Memahami model-model pengembangan sistem
- 4. Memahami teknik-teknik pengujian sistem

5. Menguasai konsep bisnis dan manajemen
6. Mampu mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi informasi

Deskripsi generik level 6 (paragraf ketiga)

Mampu mengambil keputusan strategis berdasarkan analisis informasi dan data, dan memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi:

(Keterampilan Kerja Umum)

Bertanggungjawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggungjawab atas pencapaian hasil kerja organisasi

Deskripsi spesifik:

1. Mampu mengintegrasikan solusi berbasis teknologi informasi secara efektif pada suatu organisasi
2. Berkarya dengan perilaku etika sesuai bidang keprofesian teknologi informasi
3. Berkommunikasi secara efektif pada berbagai kalangan
4. Bertanggungjawab, menghargai etika, kejujuran dan komitmen dalam bertingkah laku untuk menjalankan prinsip-prinsip di bidang ilmu Teknik Informatika
5. Melibatkan diri dalam proses belajar terus menerus sepanjang hidup
6. Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja

Tabel 2. Capaian Pembelajaran Program Studi Teknik Informatika

Aspek	Capaian Pembelajaran Sesuai Level 6 KKNI	Kode	Capaian Pembelajaran Program Studi SI
Sikap (S)	1. Bertaqwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa;	S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
	2. Memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;	S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;
	3. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;	S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
	4. Mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;	S4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
	5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan original orang lain; dan	S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
	6. Menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas.	S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
		S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
		S8	Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik;
		S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
		S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan;
		S11	Memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (life-long learning);
		S12	Memiliki sikap anti korupsi dan anti NAPZA
Penguasaan Pengetahuan (PP)	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis dalam bidang pengetahuan	PP1	Menguasai konsep dan teori dasar logika dan struktur diskrit untuk mendukung pemodelan dan penganalisaan masalah
		PP2	Menguasai konsep dan teori pemrograman;

	<p>tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural</p>	PP3	Menguasai metodologi pengembangan Teknik Informatika
		PP4	Mengetahui teknologi platform (sistem operasi) dalam sebuah infrastruktur teknologi informasi
		PP5	Mengetahui berbagai tipe peluang inovasi dan dampaknya terhadap rancangan model bisnis
		PP6	Mengetahui prinsip-prinsip dan konsep dasar pengelolaan suatu bisnis organisasi (struktur, lingkungan organisasi, hirarki keputusan, serta kaitan antar organisasi)
		PP7	Menjelaskan komponen organisasi, teknologi dan manusia dari Teknik Informatika
		PP8	Menguasai dasar-dasar sistem enterprise dan isu-isu dalam penerapannya
		PP9	Menguasai dasar-dasar dalam broadcasting
		PP10	Konsep dasar manajemen pengetahuan
Keterampilan Kerja Umum (KU)	<p>Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok:</p> <p>Bertanggungjawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggungjawab atas pencapaian hasil kerja organisasi</p>	KU1	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 dengan bidang keahliannya
		KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur berbasis teknologi informasi
		KU3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni
		KU4	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
		KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang

			Teknik Informatika berdasarkan hasil analisis dari berbagai sumber data
		KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejauh baik di dalam maupun di luar lembaganya;
		KU7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;
		KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;
		KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
		KU10	Mampu mendemonstrasikan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan yang berkaitan dengan aspek teknis dan non-teknis.
		KU11	Mampu menerapkan konsep-konsep probabilitas dan statistik untuk menganalisis data guna mendukung pemecahan masalah
		KU12	Mampu tampil menjadi individu yang memiliki <i>softskill</i>
Keterampilan Kerja Khusus (KK)	Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEKS pada bidangnya dalam penyelesaikan masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi	KK1	Mampu menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer untuk memecahkan masalah
		KK2	Mampu membangun aplikasi sederhana di lingkungan berbasis web dan mobile
		KK3	Mampu menggunakan berbagai perangkat dan metoda untuk menganalisis aliran dan struktur informasi dalam proses organisasi
		KK4	Mampu menggunakan UML untuk memodelkan rancangan konseptual dari suatu Teknik Informatika
		KK5	Mampu mengidentifikasi dan merancang model data sesuai

		dengan kebutuhan organisasi
	KK6	Mampu memetakan kebutuhan data ke dalam model relational
	KK7	Mampu mengimplementasikan rancangan basis data pada suatu DBMS;
	KK8	Mampu menerapkan perangkat dan teknik untuk perencanaan proyek seperti CPM, Gantt Chart dan Program Manajemen Proyek;
	KK9	Mampu mendemonstrasikan kemampuan kunci dalam manajerial seperti pengambilan keputusan, manajemen waktu, perencanaan kerja, dsb;
	KK10	Mampu menggunakan berbagai perangkat dan metode untuk menghasilkan suatu karya dan informasi
	KK11	Mampu menerapkan berbagai metode untuk menghasilkan konten yang menarik
	KK12	Mampu menguasai teknik penggunaan keyboard komputer secara maksimal
	KK13	Mampu melakukan penelitian di bidang teknologi informasi dalam rangka menganalisis masalah-masalah di bidang teknologi informasi

Keterangan:

S : Sikap

PP : Penguasaan Pengetahuan

KU : Ketrampilan Kerja Umum

KK : Ketrampilan Kerja Khusus

2. Kaitan Antara Profil Lulusan dengan Standar Kompetensi Lulusan

Tabel 3. Kaitan Antara Profil Lulusan dengan Standar Kompetensi Lulusan
Program Studi Teknik Informatika

PROFIL LULUSAN	Kode	Aspek Sikap	Kode	CAPAIAN PEMBELAJARAN			Kode	Aspek Ketrampilan Kerja Khusus
				Aspek Penguasaan Pengetahuan	Kode	Aspek Ketrampilan Kerja Umum		
Programmer	S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;	PP 1	Menguasai konsep dan teori dasar logika dan struktur diskrit untuk mendukung pemodelan dan penganalisaan masalah	K U1	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 dengan bidang keahliannya	K K 1	Mampu menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer untuk memecahkan masalah
	S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;	PP 2	Menguasai konsep dan teori pemrograman;	K U2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, maupun berkelompok dan terukur berbasis IT	K K 2	Mampu membangun aplikasi sederhana pada platform web, mobile dan desktop
	S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa,	PP 3	Menguasai metodologi pengembangan Teknik Informatika	K U3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu	K K 3	Mampu menggunakan berbagai perangkat dan metoda untuk menganalisis Perangkat

	bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;				pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni		lunak serta mampu mengembangkan Perangkat lunak baru
S4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;	PP 4	Mengetahui teknologi platform (sistem operasi) dalam sebuah infrastruktur teknologi informasi	K U4	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi	K K 4	Mampu menggunakan Teknik pemrograman berorientasi Objek dalam pembuatan Aplikasi dan mengerti cara kerja serta pemanfaatannya
S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;	PP 5	Mengetahui berbagai tipe dan jenis Aplikasi di dunia teknologi informasi yang mampu dijadikan sebagai bisnis baru	K U5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang Teknik Informatika berdasarkan hasil analisis dari berbagai sumber data	K K 5	Mampu mengidentifikasi dan membangun Aplikasi dan menggunakan teknologi terbaru dalam implemtasi pada sesuai dengan kebutuhan organisasi

	S6	Bekerja sama dan memiliki kepakaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;	PP 6	Mengetahui prinsip-prinsip dan konsep dasar pembuatan Aplikasi serta pemeliharaannya menggunakan teknologi terbaru	K U6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;	K K 6	Mampu menerapkan penggunaan basis data dan mengimplementasikan dalam jaringan data terintegrasi pada organisasi
	S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;	PP 7	Menjelaskan komponen organisasi, teknologi dan manusia dari Teknik Informatika	K U7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;	K K 7	Mampu mengimplementasikan rancangan basis data pada suatu DBMS serta memaksimalkan pengeloaan data dengan Teknik data science
	S8	Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik;	PP 8	Menguasai dasar-dasar Bahasa pemrograman sesuai dengan teknologi terbaru dan mampu menggunakanannya	K U8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;	K K 8	Mampu membuat Perangkat lunak yang mudah di pakai dalam organisasi dan bisa digunakan serta userfriendly dengan penggunanya
	S9	Menunjukkan sikap	PP 9	Menguasai dasar-	K U9	Mampu mendokumene	K K	Mampu melakukan

		bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;		dasar pembuatan Perangkat lunak		ntasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	9	pemeliharaan perangkat lunak dalam sistem lifecycle Perangkat lunak sehingga memaksimalkan fungsionalitas dan membantu pekerjaan
S1 0	Menginternalisasikan semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan;	PP 10	Konsep dasar Kecerdasan buatan pada komputer	K U1 0	Mampu mendemonstrasikan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan yang berkaitan dengan aspek teknis dan non-teknis.	K K 10	Mampu menggunakan berbagai perangkat dan metode untuk menghasilkan suatu karya teknologi informasi	
S1 1	Memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (life-long learning);			K U1 1	Mampu menerapkan konsep-konsep probabilitas dan statistik untuk menganalisis data guna mendukung pemecahan masalah	K K 11	Mampu menerapkan berbagai metode untuk menghasilkan konten yang menarik	
S1 2	Memiliki sikap anti korupsi dan anti NAPZA			K U1 2	Mampu tampil menjadi individu yang memiliki softskill	K K 12	Mampu menguasai teknik penggunaan keyboard komputer secara maksimal	
						K K 13	Mampu melakukan penelitian di bidang teknologi informasi dalam rangka menganalisis masalah-	

							masalah di bidang teknologi informasi
--	--	--	--	--	--	--	--

F. PEMBENTUKAN STRUKTUR KURIKULUM PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

1. Pembentukan Bahan Kajian

Lingkup Bahan Kajian ini didasarkan pada empat aspek capaian pembelajaran, meliputi aspek Sikap dan Tata Nilai, Aspek Penguasaan Pengetahuan, Aspek Ketrampilan Khusus, dan Aspek Ketrampilan Umum. Berikut merupakan bahan kajian program studi Teknik Informatika.

Tabel 4. Kaitan Antara Capaian Pembelajaran dan Bahan Kajian

Aspek	Kode	Capaian Pembelajaran Program Studi SI	Kode	Bahan Kajian
Sikap (S)	S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;	BK1	Pengamalan Pokok Ajaran Agama
	S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;	BK2 BK3	Integrasi Agama dengan Nilai Tugas Manusia Hak Asasi Manusia
	S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;	BK4 BK5	Filsafat dan Ideologi Pancasila Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila
	S4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;	BK6 BK7	Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kehidupan Terampil Berbahasa Indonesia
	S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;	BK8	Sikap Saling Menghargai
	S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;	BK9	Budaya Gotong Royong
	S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan	BK10	Budaya Sadar Hukum

Penguasaan Pengetahuan (PP)		bernegara;		
	S8	Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik;	BK11 BK12	Kebebasan Mimbar Akademik Formulasi Bahasa Teks Ilmiah
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;	BK13	Tanggung Jawab dan Profesionalisme
	S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan;	BK14	Semangat Enterpreneur bidang IT
	S11	Memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (life-long learning);	BK15	Life-long Learning
	S12	Memiliki sikap anti korupsi dan anti NAPZA	BK16	Karakter Bangsa
	PP1	Menguasai konsep dan teori dasar logika dan struktur diskrit untuk mendukung pemodelan dan penganalisaan masalah	BK17 BK18	Aljabar Linear dan Matriks Pengantar Logika Informatika
	PP2	Menguasai konsep dan teori pemrograman;	BK19 BK20 BK21 BK22 BK23 BK24 BK25	Dasar-Dasar Pemrograman Algoritma Pemrograman dan Struktur Data Konsep Dasar Pemrograman Web Konsep Dasar HTML, CSS, Javascript dan PHP Konsep Dasar Pemrograman Mobile Konsep Dasar Pemrograman Berorientasi Objek Pengantar Basis Data
	PP3	Menguasai metodologi pengembangan Teknik Informatika	BK26 BK27 BK28 BK29 BK30 BK31	Model Software Development Life Cycle Model Waterfall Model RAD Model Prototipe Model Spiral Model RAD
	PP4	Mengetahui teknologi platform (sistem operasi) dan berbagai jenis aplikasi dalam sebuah infrastruktur teknologi informasi	BK32 BK34 BK35 BK36 BK37 BK38	Sistem Operasi Teknik Informatika Geografi Kecerdasan Buatan Sistem Pakar Penalaran Komputer Sistem Pendukung Keputusan
	PP5	Mengetahui berbagai konsep dasar elektronika dan matematika teknis serta penggunaan dan implementasi	BK39 BK40 BK41	Elektronika Kalkulus Probabilitas dan Statistika

Keterampilan Kerja Umum (KU)		ke program komptuer	BK42 BK43	Logika Fuzzy Data Mining
	PP6	Mengetahui berbagai jenis teknologi web, mobil dan teknologi terkini serta konsep teknologi game dalam dunia bisnis dan perusahaan IT	BK44 BK45 BK46 BK47	Internet Of Things Game Development Pemrograman Web Lanjut Corporate IT Strategy
	PP7	Menjelaskan komponen organisasi, teknologi dan manusia dari Teknik Informatika	BK48 BK49	Paket Program Niaga Jaringan Komputer
	PP8	Menguasai dasar-dasar Teknik pengkodean program dan testing progarm	BK50 BK51	Aspek Teknik Pemrograman Aspek Testing Aplikasi
	PP9	Menguasai dasar-dasar dalam Maintenance Aplikasi	BK52 BK53 BK54	Aspek Utama Maintenance Aplikasi hingga Deployment
	PP10	Konsep dasar Rekayasa Perangkat Lunak	BK55 BK56 BK57	Aspek Komputasi pintar aplikasi Kemanfaatan Aplikasi bagi pengguna Aspek Userfriendly dan Kenyamanan penggunaan Aplikasi
	KU1	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 dengan bidang keahliannya	BK58 BK59	Pengantar Teknologi Informasi Technopreneursip
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur berbasis teknologi informasi	BK60 BK61	Perencanaan, Pengkodean hingga Pemasangan Aplikasi Menggunakan metode pengembangan Perangkat lunak
	KU3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni	BK62 BK63	Analisa Kerusakan dan Troubleshooting Komputer Umum Etika dan Tanggungjawab Sosial sebagai seorang IT di perusahaan

	KU4	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi	BK64	Metode Penelitian
	KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang Teknik Informatika berdasarkan hasil analisis dari berbagai sumber data	BK65	Teknik-Teknik Pengambilan Keputusan
	KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;	BK66 BK67	Konsep Tim Building Skill Terampil Berbahasa Inggris
	KU7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;	BK68 BK69 BK70	Kepemimpinan Kecerdasan Emosi Keterampilan Umpan Balik Komunikasi
	KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;	BK71	Manajemen Rapat Efektif
	KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	BK72 BK73	Sistem Manajemen Basis Data Kriptografi
	KU10	Mampu mendemonstrasikan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan yang berkaitan dengan aspek teknis dan non-teknis.	BK74	Konsep Dasar Komunikasi
	KU11	Mampu menerapkan konsep-konsep probabilitas dan statistik	BK75	Konsep Probabilitas dan Statistik

		untuk menganalisis data guna mendukung pemecahan masalah		
	KU12	Mampu tampil menjadi individu yang memiliki <i>softskill</i>	BK76	Konsep Manajemen Diri
Keterampilan Kerja Khusus (KK)	KK1	Mampu menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer untuk memecahkan masalah	BK77 BK78	Implementasi HTML, CSS, Javascript dan PHP Implementasi Pemrograman Mobile (Android)
	KK2	Mampu membangun aplikasi sederhana di lingkungan berbasis web dan mobile	BK79 BK80	Proyek WEB dengan HTML, CSS, Javascript dan PHP Proyek Aplikasi Android
	KK3	Mampu menggunakan berbagai perangkat dan metoda untuk menganalisis aliran dan struktur informasi dalam proses organisasi	BK81	Diagram Arus Data
	KK4	Mampu menggunakan UML untuk memodelkan rancangan konseptual dari suatu Teknik Informatika	BK82	Pemodelan dan UML
	KK5	Mampu mengidentifikasi dan merancang model data sesuai dengan kebutuhan organisasi	BK83	Model Entity Relationship Diagram
	KK6	Mampu memetakan kebutuhan data ke dalam model relational	BK84	Model Data Relational
	KK7	Mampu mengimplementasikan rancangan basis data pada suatu DBMS;	BK85	Implementasi Data Definition Language (DDL) dan Data Manipulation Language (DML)
	KK8	Mampu menerapkan perangkat dan teknik untuk perencanaan proyek seperti CPM, Gantt Chart dan Program Manajemen Proyek;	BK86 BK87 BK88	Konsep Dasar Project and Change Management Management Tools Penggunaan Peralatan dan Pendekatan dalam Proses Perubahan Proyek
	KK9	Mampu mendemonstrasikan kemampuan kunci dalam manajerial seperti pengambilan keputusan, manajemen waktu, perencanaan kerja, dsb;	BK89 BK90	Manajemen Perusahaan Fungsi Planning, Organizing, Leading, Controlling
	KK10	Mampu menggunakan berbagai perangkat dan metoda untuk menghasilkan suatu karya dan informasi	BK91 BK92 BK93 BK94 BK95	Fotografi dan Teknik Pengambilan Gambar Konsep Dasar Videografi dan Teknik Pembuatannya Teknik Layouting dan Pewarnaan Macam-Macam Desain Antarmuka Aplikasi Aplikasi Pengolah Grafis Berbasis Vektor

			BK96 BK97 BK98 BK99 BK100	Aplikasi Pengolah Grafis Berbasis Raster Konsep Dasar Multimedia, Kategori dan Pemanfaatannya Pengolahan multimedia elemen teks, grafik, audio, video dan animasi Game Design dan Game Designer Game Design Document
	KK11	Mampu menerapkan berbagai metode untuk menghasilkan konten yang menarik	BK101 BK102 BK103	Kreativitas untuk Komunikasi Media Teknik Penulisan Script Produksi Konten
	KK12	Mampu menguasai teknik penggunaan keyboard komputer secara maksimal	BK104	Teknik Mengetik 10 Jari
	KK13	Mampu melakukan penelitian di bidang teknologi informasi dalam rangka menganalisis masalah-masalah di bidang teknologi informasi	BK105 BK106 BK107 BK108 BK109	Praktek Penyusunan Proposal Skripsi Praktek Pelaksanaan Penelitian Praktek Penyusunan Laporan Hasil Penelitian Praktek Pelaksanaan Proyek Praktek Penyusunan Laporan Proyek

2. Pembentukan Mata Kuliah

Tabel 5. Kaitan antara Bahan Kajian dan Mata Kuliah

Kode	Bahan Kajian	Kode MK	Mata Kuliah
BK67	Terampil Berbahasa Inggris	MKU001	Bahasa Inggris
BK17	Aljabar Linear dan Matriks	MKU002	Aljabar Linear dan Matriks
BK4 BK5 BK10	Filsafat dan Ideologi Pancasila Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Budaya Sadar Hukum	MKU003	Pendidikan Pancasila
BK7 BK12	Terampil Berbahasa Indonesia Formulasi Bahasa Teks Ilmiah	MKU004	Bahasa Indonesia
BK3 BK6 BK8	Hak Asasi Manusia Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kehidupan Sikap Saling Menghargai	MKU005	Pendidikan Kewarganegaraan

BK9 BK16	Budaya Gotong Royong Karakter Bangsa		
BK1 BK2	Pengamalan Pokok Ajaran Agama Integrasi Agama dengan Nilai Tugas Manusia	MKU006	Pendidikan Agama
BK48 BK104	Paket Program Niaga Teknik Mengetik 10 Jari	MKK201	Paket Program Niaga
BK58 BK18 BK32	Pengantar Teknologi Informasi Pengantar Logika Informatika Sistem Operasi	MKK202	Dasar Infrastruktur Teknologi Informasi
BK19	Dasar-Dasar Pemrograman	MKK203	Dasar Pemrograman
BK101 BK102 BK103	Pengantar Sistem Elektronika	MKK204	Elektronika Dasar
BK39 BK50 BK51	Aspek Teknologi Informasi Aspek Teknis serta dampak Teknologi Informasi Aspek Teknologi diberbagai bidang usaha	MKK205	Logika Informatika
BK20	Algoritma Pemrograman dan Struktur Data	MKK206	Algoritma dan Struktur Data
BK75	Konsep Probabilitas dan Statistik	MKK207	Probabilitas dan Statistika
BK25 BK83 BK84	Pengantar Basis Data Model Entity Relationship Diagram Model Data Relational	MKK208	Pengantar Basis Data
BK72 BK85	Sistem Manajemen Basis Data Implementasi Data Definition Language (DDL) dan Data Manipulation Language (DML)	MKK209	Sistem Manajemen Basis Data
BK24	Konsep Dasar Pemrograman Berorientasi Objek	MKK210	Pemrograman Objek
BK93 BK94 BK95 BK96	Konsep dasar AI Implementasi logika AI Contoh Aplikasi AI Pembuatan Aplikasi AI	MKK211	Kecerdasan Buatan
BK43 BK45 BK46	Konsep Perhitungan Matematika Lanjut Pengembangan perhitungan matematis dalam pemrograman	MKK212	Kalkulus

	Aspek penguatan pemikiran kognitif dalam Teknik pemrograman		
BK62 BK26 BK27 BK28 BK29 BK30 BK31 BK81 BK82	Analisa Kinerja Teknik Informatika Model Software Development Life Cycle Model Waterfall Model RAD Model Prototipe Model Spiral Model RAD Diagram Arus Data Pemodelan dan UML	MKK213	Rekayasa Perangkat Lunak
BK21 BK22 BK77 BK79	Konsep Dasar Pemrograman Web Konsep Dasar HTML, CSS, Javascript dan PHP Implementasi HTML, CSS, Javascript dan PHP Proyek WEB dengan HTML, CSS, Javascript dan PHP	MKK214	Pemrograman Web Dasar
BK91 BK92	Implementasi Pengenalan Pola Penerapan dan Pembuatan Aplikasi Sederhana	MKK215	Pengenalan Pola
BK64 BK11 BK13	Metode Penelitian Kebebasan Mimbar Akademik Tanggung Jawab dan Profesionalisme	MKK216	Metode Penelitian
BK23 BK78 BK80	Konsep Dasar Pemrograman Mobile Implementasi Pemrograman Mobile (Android) Proyek Aplikasi Android	MKK217	Pemrograman Mobile
BK52 BK53 BK54	Pengenalan Organisasi Komputer Pengenalan Perangkat keras dan teknologinya Reparasi dan perakitan perangkat	MKK218	Pengantar Organisasi Komputer
BK86 BK87 BK88	Konsep Dasar Machine Learning Contoh Machine Learning Pembuatan Aplikasi ML sederhana	MKK219	Machine Learning
BK59 BK90	Pengenalan GIS sebagai Aplikasi penunjang kinerja IT Pembuatan Aplikasi GIS sederhana	MKK220	Sistem Informasi Geografi
BK15 BK74 BK76 BK69 BK70	Life-long Learning Konsep Dasar Komunikasi Konsep Manajemen Diri Kecerdasan Emosi Keterampilan Umpan Balik Komunikasi	MKK221	Pendidikan Softskill
BK99 BK100	Corporate IT Strategy Manajemen Perusahaan	MKK222	Corporate IT Strategy
BK42	Pengantar Data Mining dalam Ilmu AI	MKK223	Data Mining

BK63	Pengenalan Deep Learning	MKK224	Deep Learning
BK66	Implementasi Deep Learning		
BK68	Contoh dan pengkodean algoritma Deep Learning		
BK71	Pembuatan Aplikasi Sederhana Deep Learning		
BK60	Pengenalan Fuzzy Logic	MKK225	Logika Fuzzy
BK61	Implementasi Fuzzy pada kode program		
BK40	Pengenalan Perangkat IOT	MKK226	Internet Of Things
BK41	Pengenalan Penggunaan IOT di berbagai bidang		
BK44	Pembuatan Aplikasi IOT sederhana		
BK55	Pengenalan Framework Web dan Basa Pemrograman	MKK227	Pemrograman Web Lanjut
BK56	Penggunaan Framework Bahasa Pemrograman		
BK57	Implementasi Web sederhana menggunakan Framework		
BK14	Semangat Enterpreneur	MKK228	Technopreneurship
BK49	Jaringan Komputer	MKK229	Jaringan Komputer
BK73	Kriptografi	MKP201	Kriptografi
BK34	Konsep Aplikasi Multimedia	MKP202	Konsep dan Aplikasi Multimedia
BK97	Design game	MKP203	Game Development
BK98	Dokumentasi dan Implementasi Game		
BK35	Desain Grafis	MKP204	Desain Grafis
BK36	Digital Marketing Konsep	MKP205	Digital Marketing
BK37	Sistem Pakar	MKP206	Sistem Pakar
BK65	Pengenalan Penalaran Komputer	MKP207	Penalaran Komputer
BK38	Implementasi Penalaran Komputer		
BK47	Pengenalan dan Implementasi SPK	MKP208	Sistem Pendukung Keputusan
BK89	Manajemen Perusahaan		
BK105	Praktek Penyusunan Proposal Skripsi	MKK230	Tugas Akhir 1
BK106	Praktek Pelaksanaan Penelitian	MKK231	Tugas Akhir 2
BK107	Praktek Penyusunan Laporan Hasil Penelitian		
BK108	Praktek Pelaksanaan Proyek	MKK232	Tugas Akhir Laporan Proyek
BK109	Praktek Penyusunan Laporan Proyek		

3. Capaian Pembelajaran pada Setiap Mata Kuliah dan Bobot Mata Kuliah

Tabel 6. Kaitan antara Mata Kuliah dan Capaian Pembelajaran

KELOMPOK MATA KULIAH	Kode MK	Nama MK	Sikap & Tata Nilai	Penguasaan Pengetahuan	Keterampilan Khusus	Keterampilan Kerja Umum	Bobot MK
WAJIB UMUM	MKU201	Bahasa Inggris				✓	2
	MKU202	Aljabar Linear dan Matriks		✓			3
	MKU203	Pendidikan Pancasila	✓				2
	MKU204	Bahasa Indonesia	✓				2
	MKU205	Pendidikan Kewarganegaraan	✓				2
	MKU206	Pendidikan Agama	✓				2
WAJIB KEPRODIAN	MKK201	Paket Program Niaga		✓	✓		3
	MKK202	Dasar Infrastruktur Teknologi Informasi		✓		✓	3
	MKK203	Dasar Pemrograman		✓			5
	MKK204	Elektronika Dasar			✓		3
	MKK205	Logika Informatika		✓			3
	MKK206	Algoritma dan Struktur Data		✓			3
	MKK207	Probabilitas dan Statistika				✓	2
	MKK208	Pengantar Basis Data		✓	✓		3
	MKK209	Sistem Manajemen Basis Data			✓	✓	3
	MKK210	Pemrograman Objek		✓			4
	MKK211	Kecerdasan Buatan			✓		4
	MKK212	Kalkulus		✓			4
	MKK213	Rekayasa Perangkat Lunak		✓	✓	✓	4
	MKK214	Pemrograman Web Dasar		✓	✓		4
	MKK215	Pengenalan Pola			✓		5

PILIHAN	MKK216	Metode Penelitian	✓			✓	3
	MKK217	Pemrograman Mobile		✓	✓		4
	MKK218	Pengantar Organisasi Komputer		✓			5
	MKK219	Machine Learning			✓		4
	MKK220	Sistem Informasi Geografi			✓	✓	4
	MKK221	Pendidikan Softskill	✓			✓	6
	MKK222	Corporate IT Strategy			✓		4
	MKK223	Data Mining		✓			3
	MKK224	Deep Learning				✓	4
	MKK225	Logika Fuzzy				✓	4
	MKK226	Internet Of Things		✓			4
	MKK227	Pemrograman Web Lanjut		✓			4
	MKK228	Technopreneurship	✓				4
	MKK229	Jaringan Komputer		✓			4
	MKK230	Tugas Akhir 1			✓		2
	MKK231	Tugas Akhir 2			✓		4
	MKK232	Tugas Akhir Laporan Proyek			✓		4
PILIHAN	MKP201	Kriptografi				✓	4
	MKP202	Konsep Aplikasi dan Multimedia		✓			4
	MKP203	Game Development			✓		4
	MKP204	Desain Grafis		✓			4
	MKP205	Digital Marketing		✓			4
	MKP206	Sistem Pakar		✓			4
	MKP207	Penalaran Komputer		✓		✓	4
	MKP207	Sistem Pendukung Keputusan		✓	✓		4

4. Struktur Kurikulum Program Studi Teknik Informatika

Tabel 7. Struktur Kurikulum Program Studi Teknik Informatika

sem	Struktur Mata Kuliah							SKS
VIII				Tugas Akhir 1 2	Tugas Akhir 2 4			6
VII		Jaringan Komputer 4	Pilihan 1 4	Pilihan 2 4	Pilihan 3 4	Pilihan 4 4		20
VI		Deep Learning 4	Logika Fuzzy 4	Internet Of Things 4	Perograman Web Lanjut 4	Technopreneurship 4		20
V		Machine Learning 4	Sistem Informasi Geografi 4	Pendidikan Softskill 4	Corporate IT Strategy 4	Data Mining 4		20
IV		Pemrograman Web Dasar 4	Pengenalan Pola 5	Metode Penelitian 3	Pemrograman Mobile 4	Pengantar Organisasi Komputer 5		21
III		Pendidikan Agama 2	Sistem Manajemen Basis Data 3	Pemrograman Objek 4	Kecerdasan Buatan 4	Kalkulus 4	Rekayasa Perangkat Lunak 4	21
II	Pendidikan Pancasila 2	Elektronika Dasar 3	Logika Informatika 2	Algoritma dan Struktur Data 3	Probabilitas dan Statistika 2	Pendidikan Kewarganegaraan 2	Pengantar Basis Data 4	18
I	Paket Program Niaga 3	Bahasa Inggris 2	Aljabar Linear dan Matriks 3	Dasar Infrastruktur Teknologi Informasi 3	Dasar Pemrograman 5	Bahasa Indonesia 2		18

G. IMPLEMENTASI MERDEKA BELAJAR-KAMPUS MERDEKA (MBKM)

Saat ini institusi menetapkan 2 skema kegiatan MBKM yang dilaksanakan di STMIK Multicom yaitu sebagai berikut:

a. Kegiatan Wirausaha

Kegiatan wirausaha merupakan kegiatan utama dalam program MBKM di STMIK Multicom. Mahasiswa yang terdaftar dalam program MBKM diwajibkan untuk mengikuti kegiatan wirausaha kecuali bagi mahasiswa yang sedang bekerja. Untuk saat ini, kegiatan wirausaha MBKM STMIK Multicom baru bekerja sama dengan 1 mitra yakni Healthy Maw Juice. Dalam pelaksanaannya, mahasiswa akan dibagi ke dalam beberapa divisi yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 8 Daftar Divisi pada Struktur Organisasi Healthy Maw Juice

No.	Nama Divisi	Tugas/Tanggung Jawab
1	Financial Department	<ul style="list-style-type: none">- Membuat tabel laporan keuangan- Pembuatan laporan kas kecil- Menghitung total pengeluaran dan pendapatan- Membuat papan scrum-
2	HRD	<ul style="list-style-type: none">- Membuat penilaian bulanan berbasis KPI- Menyiapkan format surat kegiatan- Melakukan penilaian kerja- Membuat papan scrum
3	Marketing Department	<ul style="list-style-type: none">- Membuat akun sosial media untuk mempromosikan produk MAW JUICE- Membuat desain untuk Maw Juice- Membuat Papan Scrum
4	IT Department	<ul style="list-style-type: none">- Membuat brosur- Manajemen role- Manajemen User- Membuat repository di bitbucket
5	Production Department	<ul style="list-style-type: none">- Melaksanakan tanggung jawab atas strategi dan pelaksanaan semua aktivitas yang terkait dalam produksi bidang pembuatan MAW JUICE- Mengecek bahan-bahan yang akan dipakai kemudian membeli buah-buah yang masih segar dan mengontrol stok buah

b. Magang/Praktik Kerja

Bentuk kegiatan pembelajaran Magang/Praktik Kerja dilakukan melalui kerja sama dengan mitra antara lain: perusahaan, yayasan nirlaba, organisasi multilateral, instansi pemerintah/swasta. Kegiatan magang dilaksanakan khusus untuk mahasiswa yang sudah bekerja. Persyaratan untuk dapat mengikuti kegiatan magang yaitu mahasiswa mengajukan permohonan dengan melampirkan surat keterangan bekerja yang disahkan oleh pihak instansi/tempat mahasiswa tersebut bekerja. Setelah mahasiswa selesai melaksanakan kegiatan magang, mahasiswa diwajibkan untuk membuat laporan kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan MBKM dimulai dengan kegiatan pembukaan pada minggu pertama diisi dengan pemberian materi pengenalan MBKM dan materi lainnya sebagai bekal mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan MBKM. Selanjutnya pada minggu kedua mahasiswa akan mendapatkan materi singkat terkait mata kuliah yang dikontrak dan keterkaitannya dengan kegiatan MBKM. Pada minggu ketiga, bagi mahasiswa yang mengambil magang mulai fokus pada kegiatan magang di instansi terkait, sedangkan mahasiswa yang mengambil kegiatan wirausaha akan dibagi ke dalam divisi-divisi yang telah ditentukan dan selanjutnya fokus pada tugas dan tanggung jawab masing-masing. Dalam pelaksanaan kegiatan MBKM, terdapat 2 dosen yang bertugas sebagai dosen pembimbing lapangan dan 2 dosen yang bertugas sebagai koordinator MBKM.

Seluruh mahasiswa yang mengikuti kegiatan MBKM baik magang maupun kegiatan wirausaha diwajibkan untuk membuat laporan pelaksanaan MBKM setelah selesai melaksanakan kegiatan MBKM.

LAMPIRAN RPS MATAKULIAH

	SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA										
RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)											
SPESIFIKASI MATA KULIAH											
Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan						
MKU201	Bahasa Inggris	2 SKS	Mata Kuliah Wajib Umum	1	10 Februari 2021						
OTORISASI											
Dosen Pengembang RPS	LPM		Koordinator PRODI								
Dewi Christa Kobis, S.Pd, M.Hum	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom		Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs								
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI										
	KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya									
	CPMK										
	CPMK-1	Mahasiswa dapat memahami isi wacana dalam Bahasa Inggris terutama yang menyangkut bidang sains dan teknologi									
	CPMK-2	Mahasiswa dapat memahami bahasa Inggris lisan untuk bidang yang sama									

Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Dewi Christa Kobis, S.Pd, M.Hum
Matakuliah Prasyarat	-
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah umum yang wajib diambil mahasiswa. Mata kuliah ini diharapkan dapat menunjang kompetensi mahasiswa dalam mengungkapkan ide dan bertukar gagasan menggunakan bahasa Inggris yang runtut dengan unsur kebahasaan yang dapat dipahami dan sesuai konteks.
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan Kosa Kata 2. Struktur dan Gramatika 3. Pemahaman Isi Wacana
Referensi	Ref. 1 : Glendinning, Eric H dan John Mc Ewan, <i>Basic English for Computing</i> , 1999, Oxford: Oxford University Press

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	Mahasiswa mengetahui cakupan materi dan capaian pembelajaran mata kuliah	RPS, SAP, kontrak perkuliahan dan Instrumen assessment	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 2x50" PT: 2x60" BM: 2x60"	Tugas 1: review Pengetahuannya tentang bahasa Inggris	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Keaktifan	5

2-4	Mahasiswa mengetahui dan memahami pemakaian kosa kata terutama yang menyangkut bidang teknologi informasi	Pengenalan dan Pemakaian kosa kata terutama yang menyangkut bidang teknologi informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 2x50" PT: 2x60" BM: 2x60"	Tugas 2: Menyebutkan kosa kata yang telah dipelajari	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Keaktifan	10
5-7	Mahasiswa memahami macammacam tenses	Tenses	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 2x50" PT: 2x60" BM: 2x60"	Tugas 3: Menjelaskan perbedaan masing-masing tenses dilengkapi contoh	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penjelasan	10
8 Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya								
9	Mahasiswa memahami penggunaan kalimat yang bermakna predicting menggunakan pattern <i>If</i>	Predicting Consequences	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 2x50"	Tugas 4: Mempraktekkan	Kriteria: ketepatan	Ketepatan praktek	20
10-12	Mahasiswa memahami struktur dan gramatika yang mendukung pemahaman bahasa Inggris untuk sains dan teknologi	Struktur dan Gramatika	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	PT: 2x60" BM: 2x60"	penggunaan kalimat predicting	dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review		

13-15	Mahasiswa memiliki kemampuan dalam memahami isi wacana serta praktikum untuk latihan listening comprehension dan reproduction	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman Isi Wacana • Listening Comprehension • Reproduction 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 2x50" PT: 2x60" BM: 2x60"	Tugas Menjelaskan isi dari suatu wacana 6:	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penjelasan	40
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKU202	Aljabar Linear dan Matriks	3 SKS	Mata Kuliah Wajib Umum	1	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Pivi Alpia Podomi, S.Pd,M.Pd	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
	PP1	Menguasai konsep dan teori dasar logika dan struktur diskrit untuk mendukung pemodelan dan penganalisaan masalah
	CPMK	
	CPMK-1	Mampu memodelkan masalah rekayasa kedalam bentuk persamaan linier dan mampu menyelesaikan persamaan linier dengan metode eliminasi Gauss, metode Gauss-Jordan dan inversi matrix
CPMK-2	Mampu melakukan operasi-operasi pada matrik, seperti: inversi dan determinan	

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah umum yang wajib diambil mahasiswa. Mata kuliah ini membahas tentang dasar-dasar aljabar linear dan matriks.
----------------------	---

Bahan Kajian Pembelajaran	1. Aljabar Linear 2. Matriks 3. Fungsi Bilangan
---------------------------	---

Dosen Pengampu	Pivi Alpia Podomi, S.Pd,M.Pd
Matakuliah Prasyarat	-
Referensi	Ref. 1 : G. Strang, Linear Algebra and its Applications, 4th ed., Brooks Cole, 2006 Ref. 2 : H. Anton and Elementary Linear Algebra, 11th ed., Wiley, 2014
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui cakupan materi dan capaian pembelajaran mata kuliah • Memahami konsep aljabar linear 	<ul style="list-style-type: none"> • RPS, SAP, kontrak perkuliahan dan Instrumen assessment • Pengenalan Konsep Aljabar linear 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 1: Menjelaskan tentang aljabar linear	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penjelasan	5
2	Mahasiswa mengetahui dan memahami jenis-jenis matriks dan konsep inversi matriks	<ul style="list-style-type: none"> • Matriks • Inversi Matriks 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 2: Menyelesaikan persoalan matriks menggunakan operasioperasinya	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penyelesaian	5

3-5	Mahasiswa memahami cara penyelesaian persamaan linear	Sistem Persamaan Linear	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 3: Menyelesaikan persoalan persamaan linear	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penyelesaian	20
6-7	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami konsep determinan matriks 	<ul style="list-style-type: none"> • Determinan Matriks • Perhitungan Invers 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 		Tugas 4: Menyelesaikan persoalan	Kriteria: ketepatan	Ketepatan penyelesaian	20
	<ul style="list-style-type: none"> • dan menyelesaikan contoh soal • Mahasiswa memahami cara menyelesaikan perhitungan invers dari suatu matriks 				determinan matriks dan invers	dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review		
8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya							
9-11	Mahasiswa memahami konsep vektor dan menyelesaikan suatu persoalan menggunakan operasi vector	Pengenalan Vektor dan Operasinya	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 5: Menyelesaikan persoalan menggunakan operasi vektor	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penyelesaian	20

12	Mahasiswa memahami konsep nilai Eigen dan vektor Eigen	Nilai Eigen dan Vektor Eigen	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 6: Menyelesaikan persoalan nilai Eigen dan vektor Eigen Bentuk non-test: Hasil review	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan penyelesaian	10
13-14	Mahasiswa memahami konsep bilangan kompleks dan operasi aljabar seperti konjugat, penjumlahan, perkalian dan pembagian	Bilangan Kompleks dan Operasinya	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 7: Menyelesaikan persoalan bilangan kompleks dan operasinya Bentuk non-test: Hasil review	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan penyelesaian	20
15	Mahasiswa memahami konsep fungsi bilangan kompleks	Fungsi Variabel Kompleks, Limit dan Turunannya	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 8: Menyelesaikan persoalan fungsi bilangan kompleks	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan penyelesaian	10
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKU203	Pendidikan Pancasila	3 SKS	Mata Kuliah Umum	1	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Ervan Susilo Adi Mamonto, MH	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;	
S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;	
S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;	

CPMK	
CPMK-1	Memahami pengertian Pancasila
CPMK-2	Mengetahui sejarah Pancasila
CPMK-3	Memahami Pancasila sebagai arus sejarah bangsa Indonesia
CPMK-4	Memahami Pancasila sebagai Dasar Negara
CPMK-5	Memahami Pancasila sebagai ideologi Negara
CPMK-6	Memahami Pancasila sebagai sistem filsafat, system etika, dan dasar pengembangan ilmu.
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Pendidikan Pancasila merupakan mata kuliah yang mempelajari tentang pengertian pancasila, sejarah pancasila, pancasila sebagai arus sejarah bangsa Indonesia, Pancasila sebagai Dasar Negara, Pancasila sebagai ideologi Negara, Pancasila sebagai sistem filsafat, system etika, dan dasar pengembangan ilmu.
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dasar mahasiswa 2. Historis, Sosiologis, Politik, Pendidikan Pancasila 3. Dinamika, Tantangan, Esensi, Dan Urgensi pendidikan pancasila 4. Pancasila dalam Arus Sejarah Bangsa Indonesia 5. Pancasila dalam Kajian Sejarah Bangsa Indonesia 6. Alasan Pancasila sebagai Dasar Negara 7. Sumber Historis, Sosiologis, Politis tentang Pancasila sebagai Dasar Negara 8. Alasan Pancasila sebagai Ideologi Negara 9. Sumber Historis, Sosiologis, Politis tentang Pancasila sebagai Ideologi Negara 10. Dinamika, Tantangan, Esensi dan Urgensi pancasila sebagai Ideologi Negara 11. Alasan Pancasila sebagai Sistem Etika 12. Historis, Sosiologis, Politis tentang Pancasila sebagai Sistem Etika 13. Historis, Sosiologis, Politis tentang Pancasila sebagai Dasar Nilai Pengembangan Ilmu 14. Dinamika, Tantangan, Esensi dan Urgensi pancasila sebagai Dasar Nilai Pengembangan Ilmu
Referensi	Ref. 1 : (E-BOOK) Buku Pendidikan Pancasila
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)

Dosen Pengampu	Erwan Susilo Adi Mamonto, MH
Matakuliah Prasyarat	-

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)

1	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan Konsep dan Urgensi Pendidikan Pancasila 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep dan Urgensi Pendidikan Pancasila • Alasan Diperlukannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 1: menyusun ringkasan konsep dan urgensi pendidikan pancasila Tugas 2: menjelaskan diperlukannya pendidikan pancasila	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil ringkasan Rangkuman penjelasan	Ketepatan menyusun ringkasan konsep dan urgensi pendidikan pancasila	15
---	---	---	---	----------------------------------	--	--	--	----

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan Alasan diperlukannya Pendidikan Pancasila 	Pendidikan Pancasila					Ketepatan menjelaskan diperlukannya pendidikan pancasila	
--	---	----------------------	--	--	--	--	--	--

2 dan 3	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan Sumber Historis, Sosiologis, Politik Pendidikan Pancasila • Mahasiswa mampu menjelaskan Dinamika Pendidikan Pancasila • Mahasiswa mampu menjelaskan Tantangan Pendidikan Pancasila • Mahasiswa mampu menjelaskan Esensi dan Urgensi Pendidikan Pancasila untuk Masa Depan 	<ul style="list-style-type: none"> • Sumber Historis, Sosiologis, Politik Pendidikan Pancasila • Dinamika Pendidikan Pancasila • Tantangan Pendidikan Pancasila • Esensi dan Urgensi Pendidikan Pancasila untuk Masa Depan • Pengertian dan Pentingnya Pendidikan Pancasila 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"</p>	<p>Tugas 4: menjelaskan konsep model tantangan pendidikan pancasila</p> <p>Tugas 5: menerapkan pengertian dan pentingnya pendidikan pancasila</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Rangkuman penjelasan</p> <p>Hasil penerapan</p>	<p>Ketepatan menjelaskan tantangan pendidikan pancasila</p> <p>Ketepatan hasil penerapan pentingnya pendidikan pancasila</p>	15
---------------	--	--	---	---	---	---	--	----

4 dan 5	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan Konsep dan Urgensi Pancasila dalam Arus Sejarah Bangsa Indonesia • Mahasiswa mampu menjelaskan Alasan Diperlukannya Pancasila dalam Kajian Sejarah Bangsa Indonesia • Mahasiswa mampu menjelaskan Sumber Historis, Sosiologis, Politis tentang Pancasila dalam Kajian Sejarah Bangsa Indonesia • Mahasiswa mampu menjelaskan Dinamika dan Tantangan Pancasila dalam Kajian Sejarah Bangsa Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep dan Urgensi Pancasila dalam Arus Sejarah Bangsa Indonesia • Alasan Diperlukannya Pancasila dalam Kajian Sejarah Bangsa Indonesia • Sumber Historis, Sosiologis, Politis tentang Pancasila dalam Kajian Sejarah Bangsa Indonesia • Dinamika dan Tantangan Pancasila dalam Kajian Sejarah Bangsa Indonesia • Essensi Pancasila dalam Kajian 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60" 	<p>Tugas 6: menjelaskan konsep dan urgensi pancasila dalam arus sejarah bangsa indonesia</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Rangkuman penjelasan</p>	<p>Ketepatan menjelaskan konsep dan urgensi pancasila</p>	10
---------------	--	--	---	--	--	--	---	----

- | | | | | | | | |
|--|---|--|--|--|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Mahasiswa mampu | | | | | | |
|--|---|--|--|--|--|--|--|

	<p>menjelaskan Essensi Pancasila dalam Kajian Sejarah Bangsa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan Urgensi Pancasila dalam Kajian Sejarah BangsaArus Sejarah Bangsa Indonesia 	<p>Sejarah Bangsa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Urgensi Pancasila dalam Kajian Sejarah Bangsa 						
6 dan 7	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan Konsep Negara, Tujuan Negara dan Urgensi Dasar Negara • Mahasiswa mampu menjelaskan Alasan Diperlukannya Kajian Pancasila sebagai Dasar Negara • Mahasiswa mampu menjelaskan Sumber Yuridis, Historis, Sosiologis, dan Politis tentang 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep Negara, Tujuan Negara dan Urgensi Dasar Negara • Alasan Diperlukannya Kajian Pancasila sebagai Dasar Negara • Sumber Yuridis, Historis, Sosiologis, dan Politis tentang 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"</p>	<p>Tugas 7: menjelaskan konsep tujuan negara dan urgensi dasar negara</p> <p>Tugas 8: menerapkan alasan diperlukannya kajian pancasila sebagai dasar negara</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan • Hasil penerapan diperlukannya kajian pancasila sebagai dasar negara 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan konsep tujuan negara dan urgensi dasar negara • Ketepatan hasil penerapan kajian pancasila 	20

8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya							
9	• Mahasiswa mampu menjelaskan	• Konsep dan Urgensi	• Bentuk: Kuliah	TM:3x50" PT:3x60"	Tugas 9: Menjelaskan konsep dan urgensi pancasila	Kriteria: ketepatan,	• Ketepatan dan	10

	<p>Konsep dan Urgensi Pancasila sebagai Ideologi Negara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan Alasan Diperlukannya Kajian Pancasila sebagai Ideologi Negara • Mahasiswa mampu menjelaskan Sumber Historis, Sosiologis, Politis tentang Pancasila sebagai Ideologi Negara • Mahasiswa mampu menjelaskan Argumen tentang Dinamika dan Tantangan Pancasila sebagai Ideologi Negara • Mahasiswa mampu menjelaskan Esensi dan Urgensi Pancasila sebagai 	<ul style="list-style-type: none"> • Pancasila sebagai Ideologi Negara Alasan Diperlukannya Kajian Pancasila • sebagai Ideologi Negara Sumber Historis, Sosiologis, Politis tentang Pancasila sebagai • Ideologi Negara Argumen tentang Dinamika dan Tantangan Pancasila sebagai Ideologi • Negara Esensi dan Urgensi Pancasila sebagai Ideologi Negara 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi kelompok 	BM:3x60"	<p>sebagai ideologi negara</p>	<p>penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<p>kesesuaian penjelasan</p>
--	---	---	--	----------	--------------------------------	---	------------------------------

	Ideologi Negara						

10 dan 11	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan Konsep dan Urgensi Pancasila sebagai Sistem Filsafat • Mahasiswa mampu menjelaskan Alasan Diperlukannya Kajian Pancasila sebagai Sistem Filsafat • Mahasiswa mampu menjelaskan Sumber Historis, Sosiologis, Politis tentang Pancasila sebagai Sistem Filsafat • Mahasiswa mampu menjelaskan Argumen tentang Dinamika dan Tantangan Pancasila sebagai Sistem Filsafat • Mahasiswa mampu menjelaskan 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep dan Urgensi Pancasila sebagai Sistem Filsafat • Alasan Diperlukannya Kajian Pancasila sebagai Sistem Filsafat • Sumber Historis, Sosiologis, Politis tentang Pancasila sebagai Sistem Filsafat • Argumen tentang Dinamika dan Tantangan Pancasila sebagai Sistem Filsafat • Esensi dan Urgensi Pancasila sebagai Sistem Filsafat 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60" 	<p>Tugas 10: menjelaskan konsep diperlukannya kajian pancasila sebagai Sistem filsafat</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan konsep diperlukannya kajian pancasila sebagai Sistem filsafat 	10
-----------	--	---	---	--	--	--	---	----

Esensi dan

	Urgensi Pancasila sebagai Sistem Filsafat							
12 dan 13	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui dan memahami tentang Alasan Pancasila sebagai Sistem Etika • Mahasiswa mengetahui dan memahami tentang Sumber Historis, Sosiologis, Politis tentang Pancasila sebagai Sistem Etika • Mahasiswa mengetahui dan memahami memahami Dinamika, Tantangan, Esensi dan Urgensi pancasila sebagai Sistem Etika 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep dan Urgensi Pancasila sebagai Sistem Etika • Alasan Diperlukannya Pancasila sebagai Sistem Etika • Sumber Historis, Sosiologis, Politis tentang Pancasila sebagai Sistem Etika • Argumen tentang Dinamika dan Tantangan Pancasila sebagai Sistem Etika • Esensi dan Urgensi Pancasila sebagai Sistem Etika 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"</p>	<p>Tugas 11: menjelaskan argumen tentang dinamika dan tantangan pancasila sebagai sistem etika</p> <p>Tugas 12: menerapkan sumber historis, sosiologis, politis tentang pancasila sebagai sistem</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan • Hasil penerapan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan konsep model • Ketepatan hasil penerapan 	10

14 dan 15	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan Pancasila sebagai Dasar Nilai 	<ul style="list-style-type: none"> Pancasila sebagai Dasar Nilai Pengembangan Ilmu 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Studi kasus Metode: Diskusi kelompok 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	<p>Tugas 13: Menyusun ringkasan konsep esensi dan urgensi pancasila sebagai dasar nilai</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menyusun ringkasan konsep esensi dan urgensi pancasila 	10
-----------------	---	---	---	--	---	---	--	----

	<ul style="list-style-type: none"> Pengembangan Ilmu • Mahasiswa mampu menjelaskan Alasan Diperlukannya Pancasila sebagai Dasar Nilai Pengembangan Ilmu • Mahasiswa mampu menjelaskan Sumber Historis, Sosiologis, Politis tentang Pancasila sebagai Dasar Nilai Pengembangan Ilmu di Indonesia • Mahasiswa mampu menjelaskan Argumen tentang Dinamika dan Tantangan Pancasila sebagai Dasar Nilai Pengembangan Ilmu di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Alasan Diperlukannya Pancasila sebagai Dasar Nilai Pengembangan Ilmu • Sumber Historis, Sosiologis, Politis tentang Pancasila sebagai Dasar Nilai Pengembangan Ilmu di Indonesia • Argumen tentang Dinamika dan Tantangan Pancasila sebagai Dasar Nilai Pengembangan Ilmu • Esensi dan Urgensi Pancasila sebagai Dasar Nilai Pengembangan Ilmu untuk Masa Depan 		<p>pengembangan ilmu untuk masa depan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil ringkasan 	<p>sebagai dasar nilai pengembangan ilmu untuk masa depan</p>
--	---	--	--	---	---	---

	<p>Pengembangan Ilmu</p> <ul style="list-style-type: none">• Mahasiswa mampu menjelaskan						
--	--	--	--	--	--	--	--

	Esensi dan Urgensi Pancasila sebagai Dasar Nilai Pengembangan Ilmu untuk Masa Depan						
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKU204	Bahasa Indonesia	3 SKS	Mata Kuliah Pilihan	1	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Rudy Anthonius Umbase, S.S, M.Pd	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
	S4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
CPMK		S8 Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik;
CPMK-1	Memahami bahsa indonesia serta perkembangannya	
CPMK-2	Mengetahui dan memahami penggunaan bahasa indonesia yang baik dan benar	
CPMK-3	Mengetahui dan memahami penulisan bahasa indonesia yang baik dan benar	
CPMK-4	Mengetahui dan memahami tentang plagiarisme	

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Bahasa Indonesia adalah mata kuliah yang mempelajari tentang berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta bisa mempraktekannya dalam kehidupan sehari-hari

Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidikan bahasa indonesia serta perkembangannya 2. Keragaman dan bahasa indonesia yang baik dan benar 3. Definisi kata dan kelas data dalam bahasa indonesia 4. Kutipan dan notasi ilmiah 5. Definisi plagiarisme dan jenis plagiarisme 6. Penggunaan huruf kapital dan huruf miring dalam bahasa indonesia 7. Pemilihan kata
	8. Pemahaman tentang kalimat
Referensi	Ref. 1 : (E-BOOK) Buku Bahasa Indonesia untuk perguruan tinggi
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Rudy Anthonius Umbase, S.S, M.Pd
Matakuliah Prasyarat	-

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)

1	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang bahasa indonesia serta perkembangannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Sumber bahasa indonesia • Peresmian nama bahasa indonesia • Mengapa bahasa melayi diangkat menjadi bahasa indonesia • Peristiwa-peristiwa penting perkembangan bahasa melayi/Indonesia • Kedudukan dan fungsi bahasa indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60" 	<p>Tugas 1: menyusun ringkasan konsep perkembangan sampai diresmikannya bahasa Indonesia</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil ringkasan</p>	<p>Ketepatan menjelaskan konsep perkembangan sampai diresmikannya bahasa Indonesia</p>	5
2 dan 3	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan keragaman bahasa indonesia • Mahasiswa mampu mempraktekan penggunaan bahasa 	<ul style="list-style-type: none"> • Penting atau tidaknya bahasa indonesia • Ragam lisan dan ragam tulis • Ragam baku dan ragam tidak baku 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60" 	<p>Tugas 2: menyusun slide presentasi keragaman bahasa Indonesia</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentasi kelompok 	<p>Ketepatan isi slide presentasi sesuai dengan materi keragaman</p>	15

	indonesia yang benar	<ul style="list-style-type: none"> • Ragam baku tulis dan ragam baku lisan • Ragam sosial dan ragam fungsional • Bahasa indonesia yang baik dan benar 					bahasa indonesia	
--	----------------------	--	--	--	--	--	------------------	--

4 dan 5	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang kata dalam bahasa indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Definisi kata • Pembagian kelas kata dalam bahasa indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	Tugas 3: menjelaskan definisi kata dan kelas data dalam bahasa indonesia	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Rangkuman penjelasan</p>	<p>Ketepatan menjelaskan definisi kata dan kelas data dalam bahasa indonesia</p>	10
6	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang penggunaan kutipan dan notasi ilmiah 	<ul style="list-style-type: none"> • Kutipan • Notasi ilmiah 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 4: menjelaskan tentang kutipan dan notasi ilmiah	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan kutipan dan notasi ilmiah 	5
7	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang plagiarisme 	<ul style="list-style-type: none"> • Definisi plagiarisme • Jenis plagiarisme • Plagiarisme secara hukum • Tindakan yang termasuk plagiarisme • Tindakan yang tidak termasuk plagiarisme • Cara menghindari plagiarisme 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi kelompok 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 5: rangkuman tentang plagiarisme	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuaian penjelasan plagiarisme 	5

8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya
---	---

9	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang resensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Definisi resensi • Kriteria penulisan resensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 6: menjelaskan definisi resensi dan kriteria penulisan resensi	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan definisi resensi dan kriteria penulisan 	10
10 dan 11	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang penulisan dalam bahasa indonesia yang benar 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemakaian huruf • Pemakaian huruf kapital dan huruf miring 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	Tugas 7: menjelaskan pemakaian huruf kapital dan huruf miring	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan pemakaian huruf kapital dan huruf miring 	10
12 dan 13	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang penggunaan tanda dalam bahasa indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Tanda titik • Tanda koma • Tanda seru • Tanda titik koma • Tanda titik dua • Tanda hubung • Tanda lipsis • Tanda tanya • Tanda kurung • Tanda kurung siku • Tanda petik • Tanda petik tunggal • Tanda garis miring • Tanda penyingkat • Tanda pisah 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	Tugas 8: membuat slide presentasi contoh penggunaan tanda dalam bahasa indonesia	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentasi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan penggunaan tanda dalam bahasa indonesia 	20

14	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang kamus dan tesaurus • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang ketetapan pemilihan kata, gaya bahasa, dan idiom 	<ul style="list-style-type: none"> • Kamus • Tesaurus • Syarat ketetapan pemilihan kata • Gaya bahasa dan idiom 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"</p>	<p>Tugas 9: menjelaskan syarat ketetapan pemilihan kata</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuaian syarat ketepatan pemilihan kata 	10
15	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang unsur, pola dan jenis kalimat 	<ul style="list-style-type: none"> • Unsur kalimat • Pola kalimat dasar • Jenis kalimat dasar 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"</p>	<p>Tugas 10: menjelaskan unsur, pola dan jenis kalimat serta berikan perbedaannya</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuaian unsur, pola dan jenis kalimat 	10
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKU205	Pendidikan Kewarganegaraan	2 SKS	Mata Kuliah Keprodian	2	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Ervan Susilo Adi Mamonto, MH	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
	S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;
	S4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
	S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
	S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
	S12	Memiliki sikap anti korupsi dan anti NAPZA
CPMK		

	CPMK-1	Memahami arti kewarganegaraan serta hak dan kewajiban warga negara
	CPMK-2	Mengetahui landasan hukum dalam berwarga negara di indonesia
	CPMK-3	Memahami arti konstitusi yang berlaku di Indonesia
	CPMK-4	Memahami arti demokrasi dan demokrasi di Indonesia
	CPMK-5	Memahami geopolitik dan geostrategi di Indonesia
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Kewarganegaraan adalah mata kuliah yang mempelajari tentang gambaran umum kewarganegaraan, identitas nasional, hak dan kewajiban warga negara, negara dan konstitusi, demokrasi, HAM, Geopolitik, dan Geostrategi Indonesia	
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian, kompetensi, visi dan misi pendidikan kewarganegaraan 2. Identitas nasional serta faktor-faktor pendukung identitas nasional 3. Hak dan kewajiban warga negara Indonesia 4. Negara dan konstitusi di Indonesia 5. Bentuk dan prinsip demokrasi 6. Rule of law 7. Sejarah dan perkembangan pemikiran HAM 8. Geopolitik di Indonesia 9. Geostrategi di Indonesia 10. ideologi 	
Referensi	Ref. 1 : (E-BOOK) Buku Pendidikan Kewarganegaraan untuk perguruan Tinggi	
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)	
Dosen Pengampu	Ervan Susilo Adi Mamonto, MH	
Matakuliah Prasyarat	-	

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)

1	<ul style="list-style-type: none"> • mahasiswa mampu menjelaskan pengertian kewarganegaraan • mahasiswa mampu menjelaskan landasan hukum dan landasan historis pendidikan kewarganegaraan 	<ul style="list-style-type: none"> • pengertian kewarganegaraan • tujuan, kompetensi, visi dan misi pendidikan kewarganegaraan • landasan hukum dan historis pendidikan kewarganegaraan 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:3x50” PT:3x60” BM:3x60” 	<p>Tugas 1: menyusun ringkasan pengertian kewarganegaraan, tujuan, kompetensi, visi dan misi dari pendidikan kewarganegaraan</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil ringkasan</p>	<p>Ketepatan menjelaskan pengertian kewarganegaraan, tujuan, kompetensi, visi dan misi dari pendidikan kewarganegaraan</p>	10
2 dan 3	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan identitas nasional • Mahasiswa mampu menjelaskan faktor-faktor pendukung identitas nasional • Mahasiswa mampu menjelaskan pancasila sebagai kepribadian dan identitas nasional • Mahasiswa mampu menjelaskan unsurunsur identitas nasional 	<ul style="list-style-type: none"> • Identitas nasional • Pengertian identitas nasional • Faktor-faktor pendukung identitas nasional • Pancasila sebagai kepribadian dan identitas nasional • Unsur-unsur identitas nasional 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:2x3x50” PT:2x3x60” BM:2x3x60” 	<p>Tugas 2: menjelaskan faktor-faktor pendukung identitas nasional dan penjelasan pancasila sebagai kepribadian dan identitas nasional</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Rangkuman penjelasan</p>	<p>Ketepatan menjelaskan faktor-faktor pendukung identitas nasional dan penjelasan pancasila sebagai kepribadian dan identitas nasional</p>	10

4 dan 5	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan hak dan kewajiban warga negara Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Hak dan Kewajiban warga negara Indonesia • Konsep hak dan kewajiban • Konsep warga negara 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	Tugas 3: menjelaskan hak dan kewajiban warga negara indonesia dan konsep warga negara	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Rangkuman penjelasan</p>	Ketepatan hak dan kewajiban warga negara indonesia dan konsep warga negara	10
6 dan 7	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan negara dan konstitusi yang ada di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Negara dan konstitusi • teori terjadinya negara • bentuk negara dan pemerintahan • kedudukan dan sifat konstitusi • fungsi konstitusi • konstitusi Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	Tugas 4: menyusun ringkasan teori terjadinya negara dan bentuk negara dan pemerintahan yang ada di Indonesia	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan teori terjadinya negara dan bentuk negara dan pemerintahan yang ada di Indonesia 	15
8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya							
9	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang demokrasi dan demokrasi yang ada di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Demokrasi dan pendidikan demokrasi bentuk-bentuk demokrasi prinsip-prinsip demokrasi Demokrasi di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 5: menjelaskan demokrasi dan pendidikan demokrasi serta bentuk-bentuk demokrasi yang ada di Indonesia	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan demokrasi dan pendidikan demokrasi serta bentuk-bentuk demokrasi yang ada di Indonesia 	15

10 dan 11	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang Rule Of Law • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang HAM 	<ul style="list-style-type: none"> • Rule Of Law • Hak Asasi Manusia • Sejarah hak asasi manusia • Perkembangan pemikiran HAM • Penjabaran HAM dalam UUD 1945 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	Tugas 6: menyusun ringkasan teori tentang Hak Asasi Manusia, sejarah, serta perkembangan pemikiran HAM	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang Hak Asasi Manusia, sejarah, serta perkembangan pemikiran HAM 	10
12 dan 13	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang geopolitik di Indonesia • Mahasiswa mampu menjelaskan wawasan Nusantara 	<ul style="list-style-type: none"> • Geopolitik Indonesia • Wawasan nusantara sebagai geopolitik indonesia • Landasan idil wawasan nusantara Hakikat dan asas wawasan nusantara Kedudukan,fungsi, dan tujuan wawasan nusantara Implementasi wawasan nusantara 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	Tugas 7: menjelaskan tentang wawasan nusantara sebagai geopolitik Indonesia	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan wawasan nusantara sebagai geopolitik Indonesia 	20
		• hubungan geopolitik dengan otonomi daerah						

14 dan 15	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan geostrategi di Indonesia • Mahasiswa mampu menjelaskan ketahanan nasional • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang ideologi 	<ul style="list-style-type: none"> • Geostrategi Indonesia • Ketahanan nasional • Pokok-pokok pikiran • Landasanlandasan ketahanan nasional • Kedudukan dan fungsi konsepsi ketahanan nasional • ideologi dunia 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	Tugas 8: menyusun ringkasan teori geostrategi Indonesia serta landasanlandasan ketahanan nasional	Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan geostrategi Indonesia serta landasanlandasan ketahanan nasional 	10
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKU203	Agama Islam	3 SKS	Mata Kuliah Umum		10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
----------------------	-----	-------------------

Drs. Arkam Lahiya, M.Pd	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs																				
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI <table border="1"> <tr> <td>S1</td><td>Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;</td></tr> <tr> <td>S2</td><td>Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;</td></tr> </table> CPMK <table border="1"> <tr> <td>CPMK-1</td><td>Memahami pengertian Alam Semesta dalam Islam</td></tr> <tr> <td>CPMK-2</td><td>Memahami manusia dan hakikatnya dalam Islam</td></tr> <tr> <td>CPMK-3</td><td>Memahami agama dan ruang lingkupnya</td></tr> <tr> <td>CPMK-4</td><td>Memahami hukum dan HAM dalam Islam</td></tr> <tr> <td>CPMK-5</td><td>Memahami Aqidah dalam Islam</td></tr> <tr> <td>CPMK-6</td><td>Memahami konsep ketuhanan dalam Islam</td></tr> <tr> <td>CPMK-7</td><td>Memahami akhlak dan etika dalam Islam</td></tr> <tr> <td>CPMK-8</td><td>Memahami Ilmu pengetahuan dan teknologi dalam Islam</td></tr> </table>		S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;	S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;	CPMK-1	Memahami pengertian Alam Semesta dalam Islam	CPMK-2	Memahami manusia dan hakikatnya dalam Islam	CPMK-3	Memahami agama dan ruang lingkupnya	CPMK-4	Memahami hukum dan HAM dalam Islam	CPMK-5	Memahami Aqidah dalam Islam	CPMK-6	Memahami konsep ketuhanan dalam Islam	CPMK-7	Memahami akhlak dan etika dalam Islam	CPMK-8	Memahami Ilmu pengetahuan dan teknologi dalam Islam
S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;																					
S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;																					
CPMK-1	Memahami pengertian Alam Semesta dalam Islam																					
CPMK-2	Memahami manusia dan hakikatnya dalam Islam																					
CPMK-3	Memahami agama dan ruang lingkupnya																					
CPMK-4	Memahami hukum dan HAM dalam Islam																					
CPMK-5	Memahami Aqidah dalam Islam																					
CPMK-6	Memahami konsep ketuhanan dalam Islam																					
CPMK-7	Memahami akhlak dan etika dalam Islam																					
CPMK-8	Memahami Ilmu pengetahuan dan teknologi dalam Islam																					
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah pendidikan Agama Islam adalah mata kuliah yang mempelajari tentang agama Islam dan ruang lingkupnya, hukum dan HAM dalam islam, aqidah, konsep ketuhanan dalam islam, syariat ibadah dan muamalah, akhlak dan etika dalam islam, serta ilmu pengetahuan dan teknologi dalam islam.																					
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alam semesta menurut Islam 2. Kovergensi antara Al-Qur'an dan sains 3. Konsep manusia dan proses penciptaannya 4. Arti agama 5. Sumber hukum Islam 6. Filsafat Ketuhanan Dalam Islam 7. Macam-macam Ibadah 8. Konsep Akhlak, etika, dan moral 9. Keutamaan orang berilmu dan beramal. 																					

Referensi	Ref. 1 : (E-BOOK) Buku Ajar Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Drs. Arkam Lahiya, M.Pd
Matakuliah Prasyarat	-

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	• Mahasiswa mampu menjelaskan alam menurut semesta menurut saintis dan menurut islam	• Alam semesta menurut saintis • Alam semesta menurut islam • Konvergensi antara Al-Qur'an dan sains tentang semesta	• Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 1: menjelaskan perbedaan konsep alam semesta menurut saintis dan alam semesta menurut islam, serta konvergensi antara AlQur'an dan sains tentang semesta	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil ringkasan	Ketepatan menjelaskan konsep alam semesta menurut saintis dan menurut agama Islam.	5
2 dan 3	• Mahasiswa mampu menjelaskan konsep, proses, tujuan serta tanggungjawab menurut Islam	• Konsep manusia • Proses penciptaan manusia • Tujuan penciptaan manusia	• Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	Tugas 2: ringkasan tentang konsep, proses, tujuan serta tanggungjawab menurut islam	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Rangkuman penjelasan	Ketepatan menjelaskan konsep, proses, tujuan serta tanggungjawab menurut islam	5
		• Tanggungjawab manusia						

4 dan 5	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan arti, jenis, hubungan manusia dalam islam • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang agama Islam 	<ul style="list-style-type: none"> • Arti agama • Jenis-jenis agama • Hubungan manusia dengan agama • Agama islam • Salah paham terhadap islam 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	<p>Tugas 3: presentasi arti dari agama dan jenis-jenis agama serta hubungan manusia dengan agama</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: slide presentasi dan presentasi kelompok</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan arti dari agama, jenis-jenis agama dan hubungan antara manusia dengan agama • Ketepatan presentasi 	25
6 dan 7	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan ruang lingkup tujuan dan hukum Islam 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang lingkup dan tujuan hukum Islam • Sumber hukum islam • As-Sunnah • HAM menurut Islam 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60	<p>Tugas 4: menjelaskan HAM menurut Hukum Islam</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan HAM menurut Hukum Islam 	5
8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya							
9	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian aqidah • Mahasiswa mampu menjelaskan ruang lingkup aqidah • Mahasiswa mampu menjelaskan manfaat beriman 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian aqidah • Ruang lingkup aqida • Manfaat beriman 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	<p>Tugas 5: menjelaskan pengertian aqidah, ruang lingkup aqidah dan manfaat beriman</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan aqidah, ruang lingkup aqidah dan manfaat beriman 	10

10 dan 11	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan filsafat ketuhanan dan pemikiran manusia tentang Tuhan • Mahasiswa mampu menjelaskan pembuktian wujud Tuhan • Mahasiswa mampu menjelaskan keimanan dan ketaqwaan • Mahasiswa ammpu menjelaskan pandangan Islam tentang kehidupan modern 	<ul style="list-style-type: none"> • Filsafat ketuhanan dalam Islam Sejarah • pemikiran manusia tentang Tuhan • Pembuktian wujud Tuhan • Keimanan dan • Ketaqwaan Islam tentang kehidupan Modern 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"</p>	<p>Tugas 6: rangkuman filsafat ketuhanan dalam islam dan sejarah pemikiran manusia tentang Tuhan</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan filsafat ketuhanan dalam Islam dan sejarah pemikiran manusia tentang Tuhan. 	10
12 dan 13	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan ruang lingkup syariat • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang ibadah, macam-macam ibadah dan hikmahnya dalam kehidupan • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang muamalah 	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam ibadah dan hikmahnya dalam kehidupan muamalah 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	<p>TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"</p>	<p>Tugas 7: presentasi PPT tentang macammacam ibadah dan hikmanya dalam kehidupan</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentasi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuaian slide presentasi • Ketepatan penjelasan dalam presentasi 	20

14	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa ammpu menjelaskan tentang konsep akhlak, etika, dan moral 	<ul style="list-style-type: none"> Konsep akhlak, etika dan moral Macam-macam akhlak 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Studi kasus Metode: Diskusi kelompok 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60</p>	<p>Tugas 8: menjelaskan konsep akhlak, etika dan moral serta berikan perbedaan dari ketiga konsep yang dipelajari</p> <p>Bentuk non-test:</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan kesesuaian slide presentasi 	10
	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan tentang macam-macam akhlak Mahasiswa mampu menjelaskan tentang akhlak dan aktualisasinya dalam kehidupan 	<ul style="list-style-type: none"> Karakteristik akhlak islam Akhlek dan aktualisasinya dalam kehidupan 				<ul style="list-style-type: none"> Rangkuman Penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan penjelasan dalam presentasi 	

15	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang kedudukan akal dan wahyu dalam islam • Mahasiswa mampu menjelaskan pandangan islam tentang ilmu pengetahuan dan teknologi • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang kewajiban menuntut ilmu • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang keutamaan orang yang berilmu dan beramal 	<ul style="list-style-type: none"> • Kedudukan akal dan wahyu dalam islam • Ilmu pengetahuan dan teknologi • Karakteristik dan klasifikasi ilmu dalam islam • Kewajiban menuntut ilmu • Keutamaan orang berilmu dan beramal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60</p>	<p>Tugas 9: menjelaskan karakteristik dan klasifikasi ilmu dalam Islam</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman Penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan penjelasan karakteristik dan klasifikasi ilmu dalam Islam 	10
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI SISTEM TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKK201	Paket Program Niaga	3 SKS	Mata Kuliah Keprodian	1	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Oktaviar Rahmat, SP, M.Kom	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
	PP7	Menjelaskan komponen organisasi, teknologi dan manusia dari sistem informasi
KK12		Mampu menguasai teknik penggunaan keyboard komputer secara maksimal
CPMK		
CPMK-1		Memahami program aplikasi niaga dan pemanfaatannya
CPMK-2		Menguasai teknik mengetik 10 jari
CPMK-3		Mampu mengoperasikan program aplikasi Microsoft Office
CPMK-4		Mampu menyelesaikan studi kasus berkaitan dengan pengolahan dengan program aplikasi niaga

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas tentang <i>microsoft office</i> dengan memberikan kemampuan kepada mahasiswa menggunakan program-program aplikasi niaga yang meliputi <i>microsoft word</i> , <i>microsoft excell</i> , <i>microsoft power point</i> dan <i>microsoft access</i> .
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik Mengetik 10 Jari 2. Aplikasi pengolah kata Microsoft Word 3. Aplikasi Spreadsheet Microsoft Excel 4. Aplikasi Presentasi Microsoft Powerpoint
Referensi	Ref. 1 : Pasaribu, J.R.S., 2019, Buku Belajar Microsoft Office (Word, Excel, Powerpoint) 2019 dengan Mudah dan Menyenangkan, Deepublish Ref. 2 : Yahya Kurniawan, S.T, Belajar Sendiri Microsoft Office Word 2003, PT. Gramedia Jakarta, 2003. Ref. 3 : Adi kusrianto, Mengupas Tuntas Formula dan Fungsi Microsoft Excell, PT. Gramedia Jakarta, 2001.
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Oktaviar Rahmat, SP, M.Kom
Matakuliah Prasyarat	-

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui cakupan materi mata kuliah paket program niaga dan aturan perkuliahan • Mahasiswa mampu memahami teknik dasar mengetik 10 jari 	<ul style="list-style-type: none"> • Cakupan materi mata kuliah paket program niaga dan aturan perkuliahan • Teknik mengetik 10 jari 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 1: Menjelaskan teknik mengetik 10 jari	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan menjelaskan	5

2	Mahasiswa mampu mengoperasikan aplikasi pengolah kata Microsoft Word	<ul style="list-style-type: none"> • Gambaran umum Ms Word Mengatur format paragraph • Membuat bullet and numbering • Memasukkan symbol • Membuat Drop Cap • Membuat naskah berkolom • Membuat border and shading • Mengatur halaman • Membuat header and footer 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 2: Menjelaskan salah 1 sub pokok bahasan dilengkapi dengan contoh	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan menjelaskan	5
3	Mahasiswa dapat mengaplikasikan penggunaan tabel, menggunakan shapes, gambar dan kreasi tulisan	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat tabel dan memformat pengaturannya • Membuat formulla tabel • Membuat grafik dan format pengaturannya • Membuat shapes dan pengaturannya • Membuat word art,clip art dan pengaturannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 3: Menjelaskan cara membuat tabel dilengkapi contoh	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan menjelaskan	5

4	Mahasiswa mampu mengaplikasikan menggunakan mail merge dan membuat dokumen dengan fasilitas yang disediakan Ms Word dan mencetaknya	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat mail merge • Mencetak dokumen 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 4: Membuat dokumen dan memanfaatkan semua yang telah dipelajari sebelumnya	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan tugas	10
5	Mahasiswa mampu membuat surat undangan dan envelope menggunakan Ms Word dan mencetaknya	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan surat resmi dan envelope 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 5: Membuat format surat undangan dan envelope dengan benar	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan tugas	10
6	Mahasiswa mengetahui gambaran umum Ms excell, bagian - bagian ms excell dan mengaplikasikan menggunakan kolom, baris dalam sel dan memformat isinya.	<ul style="list-style-type: none"> • Gambaran umum Ms excell • Mengatur baris dan kolom dalam sel • Mengedit baris dan kolom • Fungsi perhitungan dasar, fungsi statistik, dan fungsi mutlak 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 6: Menjelaskan gambaran umum Ms. Excel	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan penjelasan	5
		<ul style="list-style-type: none"> • Memasukkan formulla dan data series • Memformat data sel • Membuat grafik 						

7	Mahasiswa dapat mengaplikasikan fungsi dan menggunakan formulla Ms excel	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat formula menggunakan fungsi logika If • Membuat formula menggunakan fungsi tabel • Menggunakan formula menggunakan fungsi label • Mengedit formula • Mengintegrasikan data Ms word ke Ms excell begitu juga sebaliknya 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 7: Menerapkan beberapa fungsi	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan tugas	10
8 Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya								
9 dan 10	Mahasiswa bisa menggunakan aplikasi Macro excel	Macro Excel	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 2x3x50" PT: 2x3x60" BM: 2x3x60"	Tugas 8: Menerapkan makro	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan tugas	10
11 dan 12	Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus pengolahan angka dengan Ms Excel	Studi kasus pengolahan angka	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 2x3x50" PT: 2x3x60" BM: 2x3x60"	Tugas 9: Menyelesaikan studi kasus	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan tugas	10
13	Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi Ms Power Point	Fungsi tools Ms. Power Point	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60"	Tugas 10: Menjelaskan fungsi menu dan tools	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan tugas	10
				BM: 3x60"	aplikasi Ms. Power Point	Bentuk nontest: Tugas		

14 dan 15	Mahasiswa mampu membuat slide dengan topik tertentu menggunakan aplikasi Ms. Power Point	Pembuatan slide presentasi dengan topik tertentu	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 2x3x50" PT: 2x3x60" BM: 2x3x60"	Tugas 11: Membuat slide presentasi yang menarik menggunakan Ms Power Point	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan tugas	20
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKK202	Dasar Infrastruktur Teknologi Informasi	3 SKS	Mata Kuliah Keprodian	1	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Meyni Rona Karolina Langgeroni, S.Kom, M.Pd	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
	PP1	Menguasai konsep dan teori dasar logika dan struktur diskrit untuk mendukung pemodelan dan penganalisaan masalah
	PP4	Mengetahui teknologi platform (sistem operasi) dan berbagai jenis aplikasi dalam sebuah infrastruktur teknologi informasi
	KU1	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 dengan bidang keahliannya
	CPMK	

CPMK-1	Mahasiswa mampu menjelaskan Information Technology Infrastructure Library (ITIL), profesi , dan sertifikasi profesi ITIL
CPMK-2	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar dan siklus hidup layanan TI
CPMK-3	Mahasiswa mampu menjelaskan strategi layanan TI
CPMK-4	Mahasiswa mampu menjelaskan perancangan, transisi dan operasi layanan TI
CPMK-5	Mahasiswa mampu menjelaskan peningkatan layanan berkelanjutan
CPMK-6	Mahasiswa mampu menjelaskan strategi implementasi ITIL di organisasi
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa teknik Informatika tentang materi terkait dengan : dasar-dasar pemrograman, konsep data dan implementasinya, konsep array statis dan array dinamis (satu dan dua dimensi), representasi data, konsep stack dan aplikasinya, konsep antrian, struktur data pohon dan priritas antrian
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Information Technology Infrastructure Library (itil) 2. Konsep Dasar dan Siklus Hidup Layanan TI 3. Strategi Layanan TI 4. Perancangan, Transisi dan Operasi Layanan TI 5. Peningkatan Layanan Berkelanjutan 6. Strategi Implementasi ITIL di Organisasi
Referensi	Ref. 1 : Susanto, Tony D. 2017. Sukses Mengelola Layanan Teknologi Informasi & Kiat Lulus Ujian Sertifikasi ITIL Foundation. Asosiasi Sistem Informasi Indonesia (AISINDO) Susanto, Tony D. 2016. Manajemen Layanan Teknologi Informasi. Asosiasi Sistem Informasi Indonesia (AISINDO) Ref. 2 : HP Education Service. 2001. ITIL Essentials for IT Service Management. Hewlett-Packard Company and Quint Wellington Redwood
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Meyni Rona Karolina Langgeroni, S.Kom, M.Pd
Matakuliah Prasyarat	-

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)

1 dan 2	Mahasiswa mampu menjelaskan ITIL, profesi, dan sertifikasi profesi ITIL	<ul style="list-style-type: none"> Pengantar ITIL ITIL di Industri 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi 	<p>TM:2x3x50" PT: 2x3x60" BM: 2x3x60"</p>	<p>Tugas 1: Menjelaskan dasar-dasar ITIL dan sertifikasi ITIL</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil review</p>	<p>Ketepatan menjelaskan</p>	5
3, 4 dan 5	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar dan siklus hidup layanan TI	<ul style="list-style-type: none"> Konsep Dasar: Layanan, Manajemen layanan, Pihak terkait layanan, Nilai layanan, Proses Siklus Hidup Layanan: Proses 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi 	<p>TM:3x3x50" PT: 3x3x60" BM: 3x3x60"</p>	<p>Tugas 2: Menjelaskan konsep dasar layanan TI</p> <p>Tugas 3: Menjelaskan siklus hidup layanan TI</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Tugas</p>	<p>Ketepatan menjelaskan</p>	20
		<ul style="list-style-type: none"> utama layanan teknologi informasi Struktur tugas dan Fungsi Utama Layanan: Fungsi utama layanan TI, Peran utama layanan TI, Model RACI 						
6 dan 7	Mahasiswa mampu menjelaskan strategi layanan TI	Strategi Layanan TI: Pengantar strategi, Tujuan dan lingkup strategi layanan, Portfolio layanan, Proses dalam strategi layanan, Peran dalam strategi layanan	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi 	<p>TM:2x3x50" PT: 2x3x60" BM: 2x3x60"</p>	<p>Tugas 4: Menjelaskan analisis resiko pada audit sistem informasi</p> <p>Tugas 5: Tugas proyek Konsep ide layanan TI yang akan dirancang</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Tugas</p>	<p>Ketepatan menjelaskan</p>	20
8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya							

9	Mahasiswa mampu menjelaskan perancangan layanan TI	Perancangan Layanan TI: Tujuan dan lingkup perancangan layanan, Paket perancangan layanan, Proses dalam perancangan layanan, Peran dalam perancangan layanan	• Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 6: Menjelaskan perancangan layanan TI	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan penjelasan	5
10 dan 11	Mahasiswa mampu menjelaskan transisi layanan TI	Transisi Layanan TI: Tujuan dan lingkup transisi layanan, Proses dalam transisi layanan, Peran dalam transisi layanan	• Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi kelompok	TM: 2x3x50" PT: 2x3x60" BM: 2x3x60"	Tugas 7: Menjelaskan analisis resiko pada audit sistem informasi Tugas 8: Tugas proyek Hasil analisis dan rancangan layanan TI	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan menjelaskan	20
12	Mahasiswa mampu menjelaskan operasi layanan TI	Operasi Layanan TI: Tujuan dan lingkup operasi layanan, Proses dalam operasi layanan, Peran dalam operasi	• Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 9: Menjelaskan operasi layanan TI	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan penjelasan	5
		layanan, Teknologi penunjang						
13	Mahasiswa mampu menjelaskan peningkatan layanan berkelanjutan	Peningkatan Layanan Berkelanjutan: Tujuan dan lingkup peningkatan layanan berkelanjutan, Pengukuran pencapaian TI, Metode implementasi, Peran dalam tahapan peningkatalayanan berkelanjutan	• Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 10: Menjelaskan peningkatan layanan berkelanjutan	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan penjelasan	5

14 dan 15	Mahasiswa mampu Menjelaskan strategi implementasi ITIL di organisasi	Strategi Implementasi ITIL: SLM, SLA, dan OLA, Unit service desk, Katalog layanan TI, Kontrol perubahan, Mengukur capaian layanan, Teknologi pendukung operasi dan staf	• Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi	TM:2x4x50" PT:2x4x60" BM:2x4x60"	Tugas 11: Menjelaskan strategi implementasi ITIL Tugas 12: Tugas proyek strategi implementasi layanan TI	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan penerapan dan penjelasan	20
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri

	SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA										
RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)											
SPESIFIKASI MATA KULIAH											
Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan						
MKK203	Dasar Pemrograman	5 SKS	Mata Kuliah Keprodian	1	10 Februari 2021						
OTORISASI											
Dosen Pengembang RPS	LPM			Koordinator PRODI							
Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom			Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI										
	PP2	Menguasai konsep dan teori pemrograman;									

CPMK	
CPMK-1	Memahami dasar-dasar dalam pemrograman
CPMK-2	Memahami pengertian algoritma dan cara menulis algoritma
CPMK-3	Memahami tipe-tipe data dan penggunaan variabel dalam pemrograman
CPMK-4	Memahami percabangan dan perulangan dalam pemrograman
CPMK-5	Memahami konsep function dalam pemrograman
CPMK-6	Mampu membuat kode program sederhana menggunakan bahasa pemrograman python
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas tentang konsep dasar-dasar pemrograman termasuk pembuatan program sederhana menggunakan python
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hal-hal dasar dalam pemrograman 2. Algoritma dalam pemrograman dan cara menulis algoritma 3. Dasar-dasar bahasa pemrograman Python 4. Aturan penulisan sintaks pada Python 5. Tipe-tipe data
	<ol style="list-style-type: none"> 6. Konsep percabangan dalam pemrograman 7. Konsep perulangan dalam pemrograman 8. Konsep function dalam pemrograman 9. Membuat program sederhana yang mengimplementasikan variabel, percabangan, perulangan dan function dalam 1 program menggunakan python
Referensi	<p>Ref. 1 : Cormen, Th. H., Leiserson, Ch. E., dan Stein, R. C., 2009, <i>Introduction to Algorithm</i> : Third Edition, The MIT Press, Cambridge</p> <p>Ref. 2 : Heinold, B., 2012, <i>A Practical Introduction to Python Programming</i>, Department of Mathematics and Computer Science, Mount St. Mary's University</p> <p>Ref. 3 : Zelle, J., 2009, <i>Python Programming : An Introduction to Computer Science</i> Second Edition, Franklin, Beedle & Associates Inc.</p>
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Ferdinan Ivan Sangkop, S.T, M.T
Matakuliah Prasyarat	-

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan cakupan materi yang akan dibahas selama 1 semester • Mahasiswa mampu menjelaskan dasardasar pemrograman 	<ul style="list-style-type: none"> • Cakupan materi mata kuliah dasar pemrograman • Pengertian pemrograman dan sejarahnya • Pengertian bahasa pemrograman dan jenis-jenisnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60" 	Tugas 1: menyusun ringkasan tentang pengertian pemrograman dan sejarah pemrogramannya yang didalamnya juga terdapat jenis-jenis bahasa pemrograman	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil ringkasan</p>	Ketepatan menjelaskan pengertian pemrograman dan sejarah pemrograman	5
2	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan definisi algoritma • Mahasiswa mampu menjelaskan manfaat algoritma dalam pemrograman • Mahasiswa mampu membuat algoritma dari suatu kasus sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> • Definisi algoritma dan kegunaannya dalam pemrograman • Macam-macam cara dalam menuliskan algoritma 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60" 	Tugas 2: menjelaskan definisi algoritma dan kegunaannya dalam pemrograman	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk nontest: Rangkuman penjelasan</p>	Ketepatan menjelaskan definisi algoritma dan kegunaannya dalam pemrograman	5

3, 4 dan 5	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan sintaks dasar dari bahasa pemrograman python • Mahasiswa mampu menuliskan kode sederhana dan mengeksekusinya • Mahasiswa mampu menjelaskan beberapa error message yang sering ditemui 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan bahasa pemrograman python • Cara instalasi python • Pengenalan IDE (Intergrated Development Environment) python • pengenalan sintaks • pengenalan aturan-aturan dasar dan umum dalam penulisan sintaks python • membuat program sederahan dengan python 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:3x3x50" PT:3x3x60" BM:3x3x60"</p>	Tugas 3: menjelaskan cara instalasi python	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk nontest: Rangkuman penjelasan</p>	Ketepatan menjelaskan cara instalasi python	10
6 dan 7	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tipe-tipe data 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan tipe-tipe data • Pengenalan variabel 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:2x3x50" PT:2x3x60"</p>	Tugas 4: menjelaskan implementasi variabel pada suatu program sederhana dengan python	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan implementasi variabel pada 	20

	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian variable dan kegunaanya dalam pemrograman • Mahasiswa mampu membuat program sederhana yang menggunakan variabel dengan Python 	<ul style="list-style-type: none"> • Implementasi variabel pada suatu program sederhana dengan Python 		BM:2x3x60"		Bentuk nontest: <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	suatu prgram dengan python	
8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya							
9 dan 10	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan konsep percabangan dan contohnya • Mahasiswa mampu membuat program sederhana yang mengimplementasikan konsep percabangan pada python 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep percabangan dan contohnya • Implementasi percabangan pada python 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	Tugas 5: rangkuman tentang konsep percabangan serta contohnya dan mengimplementasikan percabangan pada python	Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian Bentuk nontest: <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan konsep percabangan serta contohnya dan mengimplementasi percabangan pada python 	10

11 dan 12	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan konsep perulangan dan contoh kasusnya • Mahasiswa mampu membuat program sederhana yang mengimplementasikan perulangan pada Python 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep perulangan dan contohnya • Implementasi perulangan pada Python 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	<p>Tugas 6: buat program sederhana menggunakan bahasa pemrograman Python dengan konsep perulangan</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk nontest:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil program sederhana menggunakan python 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan program sederhana 	20
13 dan 14	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa ammpu menjelaskan konsep function dan contoh kasusnya • Mahasiswa mampu membuat program sederhana yang mengimplementasikan function pada Python 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep function dan contohnya • Implementasi function pada Python 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	<p>Tugas 7: menjelaskan konsep function dan contohnya serta implementasi function pada python</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk nontest:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuaian konsep function dan contohnya serta implementasi function pada python 	10
15	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu membuat program dengan python 	<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan tugas 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	<p>Tugas 8: membuat program sederhana dengan bahasa pemrograman python dengan menggunakan konsep perulangan dan juga konsep function</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk nontest:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil program 	<p>Ketepatan program sesuai dengan bahasa pemrograman python dengan menggunakan konsep perulangan dan juga konsep function</p>	20
16	<p>Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</p>							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKK206	Algoritma dan Stuktur Data	3 SKS	Mata Kuliah Kependidikan	2	

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
	PP2	Menguasai konsep dan teori pemrograman
	CPMK	
	CPMK-1	Mahasiswa dapat memecahkan masalah komputasi dengan membuat algoritme pemrograman
	CPMK-2	Mahasiswa dapat mengimplementasikan algoritme yang dibuatnya ke dalam bentuk program dengan bahasa pemrograman yang dikuasainya
	Deskripsi Singkat MK	
Mata Kuliah ini mempelajari bagaimana memahami dan menganalisa suatu masalah, kemudian berfikir secara urut dan sistematis (algoritmik) untuk memecahkan permasalahan tersebut dan kemudian mengimplementasikannya ke dalam bahasa pemrograman yang dikuasainya. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah lanjutan dari mata kuliah Dasar Pemrograman. Mata kuliah ini menyajikan konsep-konsep pemrograman yang lebih mendalam seperti control flow, array dan string, pointer, fungsi, algoritma pengurutan (sorting) dan pencarian (searching) serta linked list		
Bahan Kajian Pembelajaran		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Review Dasar Pemrograman dan Algoritme & Flowchart 2. Tipe-tipe Data; Notasi Algoritmik 3. Struktur Runtuh; Pemilihan 4. Struktur Pengulangan 5. Fungsi 6. Matriks 7. Algoritme Pencarian 8. Algoritme Pengurutan 9. Algoritme Rekursif 10. Linked List 		

Referensi	Ref. 1 : Intorduction To Algoritms. Thomas N. Cormen, Charles E. Leiserson, Ronald L. Ruvest. MIT Press Ref. 2 : Algoritma dan Pemrograman (dalam Bahasa Pascal dan C). Rinaldi Munir. Informatika Bandung Ref. 3 : Sumber lainnya di Internet
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom
Matakuliah Prasyarat	-

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	• Mahasiswa mengetahui ruang lingkup mata kuliah	• Pengantar Perkuliahan • Pengantar algoritme dan pemrograman	• Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 1: menyusun ringkasan tentang pengantar algoritma dan pemrograman	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil ringkasan	Ketepatan menjelaskan pengantar algoritma dan pemrograman	5
2	• Mahasiswa mengetahui sejarah dan definisi algoritma	• Riview dasar pemrograman • Algoritme & flowchart	• Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi	TM:3x50" PT:3x60"	Tugas 2: jelaskan simbol-simbol Flowchart (nama dan fungsi)	Kriteria: ketepatan penugasan dan kesesuaian	Ketepatan menjelaskan simbol-simbol flowchart	5
	• Mahasiswa mengetahui simbolsimbol flowchart			BM:3x60"				

3	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui tipe data dasar, operator, variable dan konstanta • Mahasiswa mengetahui notasi algoritmik 	<ul style="list-style-type: none"> • Tipe data dasar • Operator aritmetika dan operator pembanding • pengertian dan perbedaan variabel dan konstanta • pseudo-code • struktur teks algoritma • traslasi notasi algoritmik ke bahasa C 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"</p>	Tugas 3: menerapkan type data dasar, operator, variabel dan konstanta	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan • Hasil penerapan type data dasar, operator, variabel dan konstanta 	<p>Ketepatan hasil penerapan type data dasar, operator, variabel, dan konstanta</p>	5
4,	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui pengertian algoritme runtunan mengetahui pengertian algoritme pemilihan 	<ul style="list-style-type: none"> • Struktur runtunan pemilihan • Algoritma percabangan • Struktur CASE 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"</p>	Tugas 4: mengerjakan tugas algoritma percabangan dan struktur CASE	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil penerapan algoritma percabangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan hasil algoritma percabangan dan struktur CASE 	5
5	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui pengertian algoritme pengulangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Struktur pengulangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi kelompok 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"</p>	Tugas 5: Menjelaskan cara penerapan algoritme pengulangan dan menejelaskan fungsi dari algoritma pengulangan	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil penerapan algoritma pengulangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuaian struktur pengulangan 	20
6	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui komponen dalam 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendefinisian prosedur 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah 	<p>TM:3x50" PT:3x60"</p>	Tugas 6 : menjelaskan pedefisian prosedur	<p>Kriteria : ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuain 	20

	pemrograman modular	<ul style="list-style-type: none"> • Pendeklarasian larik 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi kelompok 	BM:3x60”	dan pendeklarasian larik serta fungsinya		prosedur dan pendeklarasian larik serta fungsinya.	
7	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui pemrosesan matriks 	<ul style="list-style-type: none"> • Definisi, pendeklarasian, pemrosesan matriks 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> TM:3x50” PT:3x60” BM:3x60” 	Tugas 7 : penerapan pendeklarasian dan pemrosesan matriks	Kriteria : Ketepatan penerapan penugasan dan kesesuaian	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuaian penerapan pendeklarasian dan pemrosesan matriks 	5
8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya							
9, dan 10	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui algoritme pencarian 	<ul style="list-style-type: none"> • Algoritme pencarian • Algoritme pencarian beruntun • Algoritme pencarian bagidua (merge) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:2x3x50” PT:2x3x60” BM:2x3x60 	<p>Tugas 8 : melakukan studi kasus algoritme pencarian, pencarian beruntun dan pencarian bagidua (merge)</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Makalah studi kasus algoritme pencarian, pencarian beruntun dan pencarian bagidua (merge) 	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Makalah studi kasus algoritme pencarian, pencarian beruntun dan pencarian bagidua (merge) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuaian makalah studi kasus algoritme pencarian, pencarian beruntun dan pencarian bagidua (merge) 	5

11 dan 12	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui algoritma pengurutan 	<ul style="list-style-type: none"> • Algoritme pengurutan • Masalah pengurutan • Pengurutan pada larik terstruktur 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:2x3x50” PT:2x3x60” BM:2x3x60” 	<p>Tugas 9 : rangkuman penjelasan algoritme pengurutan, masalah pengurutan dan pengurutan pada larik terstruktur</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan algoritme pengurutan, masalah pengurutan dan pengurutan pada larik 	5
13	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui algoritme rekursif 	<ul style="list-style-type: none"> • Definisi rekursif • Proses rekursif • Skema umum prosedur dan fungsi rekursif 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> TM:3x50” PT: 3x60” BM: 3x60” 	<p>Tugas 10: Rangkuman penjelasan definisi, proses, skema umum dan fungsi dari rekursif</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laporan studi kasus tentang reserkusif 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuaian hasil rangkuman • Ketepatan penjelasan definisi proses, skema umum dan fungsi dari rekursif. 	5
14 dan 15	<ul style="list-style-type: none"> • Linked List 	<ul style="list-style-type: none"> • algoritma 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> TM:2x3x50” PT:2x3x60” BM:2x3x60 	<p>Tugas 11 : membuat makalah perbandingan masing-masing algoritma yang sudah dipelajari</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laporan studi kasus Presentasi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesuaian laporan • Ketetapan penjelasan dalam presentasi 	20
16	<p>Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</p>							

Cat:



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan							
MKK207	Probabilitas dan Statistika	2 SKS	Mata Kuliah Wajib Umum	1	10 Februari 2021							
OTORISASI												
Dosen Pengembang RPS	LPM		Koordinator PRODI									
Pivi Alpia Podomi, S.Pd,M.Pd	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom		Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs									
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI KU11 Mampu menerapkan konsep-konsep probabilitas dan statistik untuk menganalisis data guna mendukung pemecahan masalah											
		CPMK CPMK-1 Mampu menghitung probabilitas menggunakan teori dan konsep probabilitas (bahasan : sample space, event, teori himpunan, definisi probabilitas, teorema Bayes, probabilitas bersyarat, probabilitas total) CPMK-2 Mampu menyelesaikan permasalahan probabilitas yang melibatkan variabel acak jamak (multiple random variable) (bahasan : variabel acak jamak, fungsi distribusi gabungan dan marginal, mean, variance, covariance pada var acak jamak), dan mengenal proses acak (optional)										
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan gambaran singkat kapada mahasiswa tentang statistika termasuk didalamnya ilmu peluang (probabilitas). Sesuai dengan nama kuliahnya, porsi ilmu peluang yang diberikan dalam kuliah ini memang cukup besar. Mahasiswa mendapatkan gambaran-gambaran singkat tentang <i>statistika</i> termasuk penyajian data secara sederhana melalui materi <i>ukuran statistik</i> dan <i>statistika deskriptif</i> . Pada mata kuliah ini juga mahasiswa mendapatkan pengetahuan tentang konsep probabilitas, konsep variabel acak (tunggal dan jamak), model-model distribusi, serta beberapa contoh perhitungannya, seperti nilai mean, variance, dan korelasi											
Bahan Kajian Pembelajaran	1. Konsep probabilitas, De Morgan, probabilitas bersyarat, Independent Event, Teorema Bayes											

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Variable Acak dan fungsi distribusi dan fungsi densitas 3. Perhitungan pada variable acak tunggal: mean dan variance 4. Variable Acak Jamak, dan joint-functions 5. Perhitungan pada variable acak jamak (correlation, covariance) 6. Pengenalan proses acak (optional)
Referensi	Ref. 1 : Ronald E Walpole, <i>Pengantar Statistika</i> , edisi ke-3, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. 1997 Ref. 2 : Oliver C. Ibe, "Fundamentals of Applied Probability and Random Processes", Elsevier Inc., 2005
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Pivi Alpia Podomi, S.Pd,M.Pd
Matakuliah Prasyarat	-

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	Mahasiswa mengetahui cakupan materi dan capaian pembelajaran mata kuliah	RPS, SAP, kontrak perkuliahan dan Instrumen assessment	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 2x50" PT: 2x60" BM: 2x60"	-	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Keaktifan diskusi	5

2	Mahasiswa memahami konsep probabilitas, dan mampu menyelesaikan masalah terkait dengan rumus yang diberikan	Konsep probabilitas: Himpunan, De Morgan, probabilitas bersyarat, statistical independent	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 2x50" PT: 2x60" BM: 2x60"	Tugas 1: Menyelesaikan persoalan probabilitas	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penyelesaian	5
3	Mahasiswa memahami teorema Bayes, dan mampu menyelesaikan soal latihan terkait dengan rumus yang diberikan	Teorema Bayes, contoh soal-soal probabilitas	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 2x50" PT: 2x60" BM: 2x60"	Tugas 2: Menyelesaikan persoalan teorema Bayes	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penyelesaian	5
5	Mahasiswa mengerti dan mampu menjelaskan konsep variable acak, dan mampu menyelesaikan masalah terkait dengan rumus yang diberikan	Konsep variable acak, fungsi distribusi (Cummulative Probability Distribution Function) dan densitas (Probability Density Function)	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 2x50" PT: 2x60" BM: 2x60"	Tugas 3: Menyelesaikan persoalan variabel acak	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penyelesaian	5
5	Mahasiswa mengerti dan mampu menjelaskan model distribusi variable acak, dan mampu menyelesaikan masalah terkait dengan rumus yang diberikan	Model distribusi Gaussian, Binomial, Poisson	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 2x50" PT: 2x60" BM: 2x60"	Tugas 4: Menyelesaikan persoalan distribusi variabel	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penyelesaian	5

5	Mahasiswa mengerti dan mampu menjelaskan model distribusi variable acak, dan mampu menyelesaikan masalah terkait dengan rumus yang diberikan	Model distribusi Uniform, Exponensial, Rayleigh	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 2x50" PT: 2x60" BM: 2x60"	Tugas 5: Menyelesaikan persoalan distribusi variabel	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penyelesaian	5
7	Mahasiswa mampu menyelesaikan masalah /menjawab pertanyaan	Review Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Quiz 	TM: 2x50" PT: 2x60" BM: 2x60"	Tugas 6: Mengerjakan Quiz	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan penyelesaian	10

						Bentuk non-test: Hasil review		
--	--	--	--	--	--	-------------------------------	--	--

8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya							
	9	Mahasiswa mengerti dan mampu menjelaskan cara menghitung mean/variance, dan mampu menyelesaikan masalah terkait dengan rumus yang diberikan	Perhitungan pada variabel acak tunggal (moment origin, moment central, mean, variance)	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 2x50" PT: 2x60" BM: 2x60"	Tugas 7: Menyelesaikan persoalan mean/variance	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penyelesaian

10	Mahasiswa mengerti variabel acak jamak dan joint function, dan mampu menyelesaikan masalah terkait dengan rumus yang diberikan	Variable acak jamak dan fungsi bersama (joint function)	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 2x50" PT: 2x60" BM: 2x60"	Tugas 8: Menyelesaikan persoalan variabel acak jamak dan joint function	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penyelesaian	5
11	Mahasiswa mengerti variabel acak jamak, auto/cross-correlation, dan mampu menyelesaikan masalah terkait dengan rumus yang diberikan	Autocorrelation dan crosscorrelation	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 2x50" PT: 2x60" BM: 2x60"	Tugas 9: Menyelesaikan persoalan variabel acak jamak, auto/crosscorrelation	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penyelesaian	10
12-15	Mahasiswa mampu menyelesaikan masalah /menjawab pertanyaan	Review Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan dan Quiz 	TM: 2x50" PT: 2x60" BM: 2x60"	Tugas 10: Mengerjakan Quiz	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penyelesaian	40
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKK208	Pengantar Basis Data	3 SKS	Mata Kuliah Keprodian	2	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Yufika Sari Bagi, S.Kom, M.Cs	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
	PP2	Menguasai konsep dan teori pemrograman
	KK5	Mampu mengidentifikasi dan merancang model data sesuai dengan kebutuhan organisasi
	KK6	Mampu memetakan kebutuhan data ke dalam model relational
CPMK		
CPMK-1	Mampu merancang model data yang sesuai dengan kebutuhan	
CPMK-2	Mampu melakukan transformasi model data ke dalam rancangan basis data yang baik	
CPMK-3	Memahami Aljabar Relasional sebagai dasar logika eksekusi kueri dalam basis data relasional	

	CPMK-4 Mampu melakukan normalisasi untuk meningkatkan kualitas basis data
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah keprodiyan yang wajib diambil oleh setiap mahasiswa. Mata kuliah ini bertujuan untuk memperkenalkan manfaat teknologi basis data kepada mahasiswa. Materi-materi yang akan dibahas pada mata kuliah ini diantaranya pengenalan sistem basis data dan manfaatnya, konsep dasar sistem basis data mencakup istilah umum, pendekatan perancangan basis data serta aljabar dan SQL yang dilengkapi dengan beberapa contoh implementasi praktis.
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Dasar Basis Data 2. Komponen Sistem Basis Data 3. Macam-Macam Model Data <ol style="list-style-type: none"> 4. Model Data Relational 5. Model Data Entity Relationship 6. Aljabar Relasional 7. Bentuk-Bentuk Normalisasi
Referensi	<p>Ref. 1 : Silberschatz, A., Korth, H. F., dan Sudarshan, S., 2009, Database System Concepts Sixth Edition, Mc. Graw Hill, New York.</p> <p>Ref. 2 : Fathansyah, 2012, Basis Data, Penerbit INFORMATIKA, Bandung.</p>
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Yufika Sari Bagi, S.Kom, M.Cs
Matakuliah Prasyarat	-

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui cakupan materi mata kuliah pengantar basis data selama 1 semester 	<ul style="list-style-type: none"> • Cakupan materi mata kuliah Pengantar Basis Data • Konsep Dasar Basis Data 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60" 	<p>Tugas 1: menyusun ringkasan konsep dasar basis data</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil ringkasan</p>	<p>Ketepatan menjelaskan konsep dasar basis data</p>	5

	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui konsep dasar basis data 							
2	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui komponen sistem basis data • Mahasiswa mengetahui macam-macam level abstraksi data • Mahasiswa mengetahui macam-macam bahasa basis data secara umum 	<ul style="list-style-type: none"> • Komponen Sistem Basis Data • Abstraksi Data • Bahasa Basis Data 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"</p>	<p>Tugas 2: menjelaskan komponen sistem basis data</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Rangkuman penjelasan</p>	<p>Ketepatan menjelaskan komponen sistem basis data</p>	5
3	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui macam- 	<ul style="list-style-type: none"> • Model-Model Data 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah 	<p>TM:3x50" PT:3x60"</p>	<p>Tugas 3: menjelaskan macam-macam model data</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p>	<p>Ketepatan menjelaskan</p>	10
	macam model data secara umum		<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi 	BM:3x60"		<p>Bentuk non-test: Rangkuman penjelasan</p>	modelmodel data	

4, 5 dan 6	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui istilah-istilah pada model data relasional • Mahasiswa mengetahui dan memahami karakteristik model relasional • Mahasiswa mengetahui dan memahami aljabar relasional dasar (select, project, product, rename, join, union, set difference, intersection, natural join, agregasi) 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan model data relasional • Relasi antar tabel • Aljabar Relasional 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:3x3x50" PT:3x3x60" BM:3x3x60"</p>	<p>Tugas 4: menjelaskan konsep model data relasional</p> <p>Tugas 5: Menerapkan operasi-operasi aljabar relasional</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan • Hasil penerapan operasi-operasi aljabar relasional 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan konsep model data relasional • Ketepatan Hasil penerapan operasi-operasi aljabar relasional 	20
7	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui contoh-contoh kasus dalam basis data relasional dan penyelesaiannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi Kasus 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi kelompok 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"</p>	<p>Tugas 6: Membuat makalah dan mempresentasikannya</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan makalah • Presentasi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuaian makalah • Ketepatan penjelasan dalam presentasi 	10
8	<p>Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya</p>							

9, 10 dan 11	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui istilah-istilah pada model data Entity-Relationship (ER) • Mahasiswa mengetahui dan memahami diagram Entity- 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep Model Data ER • Istilah-istilah dan simbol dalam model ER • Diagram ER • Varian Entitas dan Relasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:3x3x50" PT:3x3x60" BM:3x3x60"</p>	<p>Tugas 7: menjelaskan konsep model data Entity-Relationship (ER)</p> <p>Tugas 8: merancang suatu diagram ER</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan • Hasil rancangan diagram ER 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan konsep model data EntityRelationship (ER) 	10
	<ul style="list-style-type: none"> • Relationship (ER) dan tahapantahapan pembuatannya • Mahasiswa mengetahui dan memahami varian entitas dan relasi • Mahasiswa mengetahui dan memahami tentang spesialisasi dan generalisasi dalam diagram ER 	<ul style="list-style-type: none"> • Spesialisasi dan Generalisasi 					<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan hasil rancangan diagram ER 	

12 dan 13	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui dan memahami normalisasi • Mahasiswa mengetahui dan memahami tentang kebergantungan fungsional • Mahasiswa mengetahui dan memahami tentang dekomposisi • Mahasiswa mengetahui dan memahami tentang macam-macam bentuk normalisasi (1NF, 2NF, 3NF, BCNF) 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep Normalisasi • Konsep Update Anomaly • Kebergantungan Fungsional • Dekomposisi • Bentuk-bentuk Normalisasi (1NF, 2NF, 3NF, BCNF) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	<p>Tugas 9: menjelaskan bentuk-bentuk Normalisasi</p> <p>Tugas 10: menerapkan</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan • Hasil rancangan diagram ER 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan konsep model data EntityRelationship (ER) • Ketepatan hasil rancangan diagram ER 	10
14 dan 15	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menentukan kebutuhan data dari suatu organisasi 	Studi kasus	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	<p>Tugas 11: Melakukan studi kasus perancangan basis data dan mempresentasikannya</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuaian laporan 	30
	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu merancang model data yang sesuai dengan kebutuhan organisasi • Mahasiswa mampu mentransformasi model data yang sudah dibuat kedalam rancangan basis data yang baik 					<ul style="list-style-type: none"> • Laporan studi kasus • Presentasi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan penjelasan dalam presentasi 	

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKK209	Sistem Manajemen Basis Data	3 SKS	Mata Kuliah Kependidikan	3	10 Februari 2021

OTORISASI		
Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Yufika Sari Bagi, S.Kom, M.Cs	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
	KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
	KK5	Mampu mengimplementasikan rancangan basis data pada suatu DBMS;
	CPMK	
	CPMK-1	Mengetahui konsep sistem manajemen basis data dan contoh-contohnya
	CPMK-2	Mampu mengimplementasikan rancangan basis data menggunakan MySql
	CPMK-3	Mampu mengimplementasikan Data Manipulation Language (DML), Data Control Language (DCL)
	CPMK-4	Memahami operasi-operasi query lanjutan
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas tentang konsep sistem manajemen basis data, implementasi basis data menggunakan suatu sistem manajemen basis data yaitu MySql, implementasi operasi join, implementasi fungsi agregasi, <i>Data Control Language (DCL)</i> , backup dan recovery	
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Dasar Sistem Manajemen Basis Data 2. Data Definition Language (DDL) 3. Data Manipulation Language (DML) 4. Fungsi Agregasi 5. Kueri Bersarang 6. Ekspresi Join 	

	7. View 8. Trigger 9. Data Control Language (DCL) 10. Koneksi MySql dengan suatu bahasa pemrograman
Referensi	Ref. 1 : Silberschatz, A., Korth, H. F., dan Sudarshan, S., 2009, Database System Concepts Sixth Edition, Mc. Graw Hill, New York. Ref. 2 : Fathansyah, 2012, Basis Data, Penerbit INFORMATIKA, Bandung.
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Yufika Sari Bagi, S.Kom, M.Cs
Matakuliah Prasyarat	-

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui cakupan materi mata kuliah sistem manajemen basis data selama 1 semester • Mahasiswa mengetahui kontrak perkuliahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Cakupan materi mata kuliah sistem manajemen basis data • Kontrak perkuliahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60" 	Tugas 1: menyusun ringkasan tentang materi basis data yang telah dipelajari di mata kuliah sebelumnya (pengantar basis data)	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil ringkasan</p>	<p>Ketepatan menjelaskan ringkasan materi basis data</p>	5

2	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep sistem manajemen basis data • Mahasiswa mengetahui macam-macam sistem manajemen basis data 	<ul style="list-style-type: none"> • Definisi sistem manajemen basis data • Macam-macam sistem manajemen basis data 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60" 	<p>Tugas 2: menjelaskan konsep sistem manajemen basis data</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Rangkuman penjelasan</p>	<p>Ketepatan menjelaskan konsep sistem manajemen basis data</p>	5
3	Mahasiswa mengetahui cara pembuatan basis data pada MySql	Data Definition Language (DDL)	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Praktikum • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60" 	<p>Tugas 3: membuat 1 basis data dan beberapa tabel</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: hasil praktek</p>	<p>Ketepatan hasil praktek</p>	5
4	Mahasiswa mengetahui perintah untuk manipulasi data pada MySql	Data Manipulation Language (DML)	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Praktikum • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60" 	<p>Tugas 4: menerapkan masing-masing 1 perintah insert, update, delete dan select pada basis data yang telah dibuat sebelumnya</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: hasil praktek</p>	<p>Ketepatan hasil praktek</p>	10
5	Mahasiswa mengetahui cara penerapan fungsi agregasi pada MySql	Fungsi Agregasi	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Praktikum • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60" 	<p>Tugas 5: menerapkan 2 contoh fungsi agregasi pada basis data yang telah dibuat sebelumnya</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: hasil praktek</p>	<p>Ketepatan hasil praktek</p>	10
6	Mahasiswa mengetahui cara penerapan kueri bersarang pada MySql	Kueri Bersarang	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Praktikum • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60" 	<p>Tugas 6: menerapkan 1 contoh kueri bersarang pada basis data yang telah dibuat sebelumnya</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: hasil praktek</p>	<p>Ketepatan hasil praktek</p>	10

7	Mahasiswa mengetahui cara penerapan operasi-operasi join pada MySql	Ekspresi Join	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Praktikum • Metode: Diskusi 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 7: menerapkan 2 contoh query dengan join tabel pada basis data yang telah dibuat sebelumnya	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: hasil praktek	Ketepatan hasil praktek	10
8 Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya								
9	Mahasiswa mengetahui cara pembuatan view dan manfaatnya pada MySql	View	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Praktikum • Metode: Diskusi 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 8: membuat 1 view pada basis data yang telah dibuat sebelumnya	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: hasil praktek	Ketepatan hasil praktek	10
10	Mahasiswa mengetahui dan memahami cara	Kontrol Transaksi	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Praktikum 	TM:3x50" PT:3x60"	Tugas 10: menerapkan 1 contoh kontrol transaksi pada	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan hasil praktek	5
	kontrol transaksi pada MySql		<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi 	BM:3x60"	basis data yang telah dibuat sebelumnya	Bentuk non-test: hasil praktek		
11	Mahasiswa mengetahui dan memahami penggunaan prosedur dan fungsi pada MySql	Prosedur dan Fungsi	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Praktikum • Metode: Diskusi 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 11: menerapkan masingmasing 1 contoh prosedur dan fungsi pada basis data yang telah dibuat sebelumnya	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: hasil praktek	Ketepatan hasil praktek	10
12	Mahasiswa mengetahui dan memahami tentang trigger dan fungsinya pada MySql	Trigger	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Praktikum • Metode: Diskusi 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 12: menerapkan 1 contoh trigger pada basis data yang telah dibuat sebelumnya	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: hasil praktek	Ketepatan hasil praktek	5
13	Mahasiswa mengetahui dan memahami tentang kontrol basis data	Data Control Language (Grant dan Revoke)	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Praktikum • Metode: Diskusi 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 13: menerapkan 1 contoh perintah grant/revoke pada basis data yang telah dibuat sebelumnya	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: hasil praktek	Ketepatan hasil praktek	5

14 dan 15	Mahasiswa mengetahui cara koneksi basis data pada MySql dengan suatu bahasa pemrograman	Koneksi MySql dengan Bahasa Pemrograman	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Praktikum • Metode: Diskusi 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	Tugas 14: menerapkan koneksi basis data yang telah dibuat sebelumnya dengan suatu bahasa pemrograman	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: hasil praktek	Ketepatan hasil praktek	10
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKK210	Pemrograman Objek	4 SKS	Mata Kuliah Keprodian	1	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
	PP2	Menguasai konsep dan teori pemrograman;
	CPMK	
	CPMK-1	Mampu memahami dan mengimplementasikan konsep dasar pemrograman berorientasi objek
	CPMK-2	Mampu mengerti dan memahami serta mengimplementasikan konsep dasar pemrograman pada Java
	CPMK-3	Mampu membangun suatu aplikasi dengan pendekatan pemrograman berorientasi objek pada Java

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas pemahaman serta penggunaan algoritma yang mendasari analisis terhadap suatu permasalahan yang berkaitan dengan penalaran logika matematis, penalaran alur kerja sistem, penggunaan dan pengeloaan database yang kemudian diimplementasikan ke dalam salah satu bahasa pemrograman
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Pemrograman Berorientasi Objek 2. Pengenalan Bahasa Pemrograman Java 3. Variabel, Tipe data dan Operator pada Java 4. Perulangan dan Percabangan pada Java 5. Array, Fungsi dan Prosedur pada Java 6. Implementasi GUI Swing pada Java
Referensi	Ref. 1 : Java Untuk Pemula, Konsep dan Tutorial Pemrograman Java Menggunakan Eclipse IDE, Aswian Editri Sutriandi
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Quido Conferti Kainde, ST, MM, MT
Matakuliah Prasyarat	-

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	Mahasiswa menguasai pemahaman tentang CP mata kuliah dan cara pencapaiannya, serta kajiannya selama satu semester	RPS, SAP, kontrak perkuliahan dan Instrumen assessment	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 1: menjelaskan pengetahuannya tentang pemrograman	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non- test: Hasil review	Ketepatan penjelasan	5

2	Mahasiswa mengenal Matakuliah Pemrograman Berorientasi Objek dan mengenal bahasa pemrograman Java	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan Mata Kuliah Pemrograman Berorientasi Objek Pengenalan Program dan Bahasa Pemrograman Java Implementasi Konsep Dasar Algoritma, Contoh dan latihan pada Java 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 2: Menjelaskan konsep pemrograman objek	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penjelasan	5
3	Mahasiswa memahami dan mempersiapkan ruang lingkup pengembangan aplikasi,	<ul style="list-style-type: none"> Persiapan Ruang Lingkup Pengembangan Aplikasi Java, Instalasi Java dan 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 3: menerapkan kode program sederhana pada Java	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan hasil	5

	dan pengelolaan data proyek	<ul style="list-style-type: none"> IDE Netbeans atau Visual Studio Code Pengelolalan proyek, pembuatan penyimpanan, dan Implementasi Code Java Sederhana 				Bentuk non-test: Hasil review		
4	Mahasiswa memahami tentang konsep dasar Variabel, Tipe Data, Operator pada Java dan mampu membuat code programnya	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan dan Implementasi Konsep Variabel, Tipe data, dan Operator Java Latihan Program Operasi Matematika Sederhana dengan Java 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 4: menerapkan kode program pembentukan variabel pada Java	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan hasil	5

5	Mahasiswa mampu mengimplementasikan Konsep percabangan dan perulangan pada Java, serta konsep Array, Fungsi dan Prosedur pada Java	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan Konsep Percabangan dan Perluangan pada Java Latihan dan Konsep Percangan dan Perulangan Pengenalan dan Implementasi Konsep Array (Larik) pada Java Pengenalan Konsep Fungsi dan Prosedur pada Java 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 5: menerapkan kode program percabangan dan perulangan pada Java	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan hasil	5
6	Mahasiswa memahami Komponen-komponen dasar pemrograman berorientasi objek, dan mengetahui konsep konstruktor, enkapsulasi dan hidding information pada Java	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan dan Implementasi Konsep komponen dasar pemrograman berorientasi objek Pengenalan Konsep Konstruktor, 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 6: menerapkan kode program pembentukan konstruktor, enkapsulasi dan hidding information pada Java	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan hasil	5

		Enkapsulasi dan Hidding Information						
7	Mahasiswa mampu mengenal dan mengimplementasikan konsep Inheritance pada OOP	Pengenalan Konsep OOP(Object Oriented Programming) Inheritance dan Implements	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 7: menerapkan kode program inheritance pada Java	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan hasil	5
8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya							

9	Mahasiswa memahami Konsep Konstruktor Overriding dan Overloading	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan dan Implementasi Konsep Konstruktor Overriding dan Overloading Latihan Program Sederhana Konstruktor Overriding dan Overloading 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 8: menerapkan kode program Konstruktor Overriding dan Overloading pada Java	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan hasil	5
10	Mahasiswa memahami Konsep OOP Polymorphism pada bahasa pemrograman Java, serta konsep Kelas Abstrak dan Implementasinya	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan dan Implementasi Konsep Polymorphism Latihan Program Sederhana Polymorphism Pengenalan Konsep Kelas Abstrak dan Implementasi Program sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 9: menerapkan kode program Polymorphism pada Java	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan hasil	5
11	Mahasiswa mampu mengimplementasikan Library Swing pada Java untuk Interface, dan membuat	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan Interface dan Implementasi GUI Swing pada Java Latihan Program Sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 10: menerapkan GUI Swing pada Java	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan hasil	5

	interface program Java sederhana	Sederhana membuat Interface dengan Gui Swing				Bentuk non-test: Hasil review		
--	----------------------------------	--	--	--	--	-------------------------------	--	--

12	Mahasiswa mengenali dan memahami konsep Exception, Catch dan Generic, serta Implementasinya	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Konsep Exception, Catch, dan Generic • Latihan dan Implementasi program sederhana Konsep Exception, Catch dan Generic 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/Praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 11: menerapkan exception, Catch dan Generic pada Java	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan hasil	5
13	Mahasiswa mampu Mengenal dan mengimplementasikan tentang database Mysql Serta mampu membuat Operasi Database Sederhana	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Program Database dengan Mysql dan Implementasi database sederhana • Latihan dan Implementasi Lanjutan Database Mysql 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/Praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 12: menerapkan koneksi database MySql pada Java	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan hasil	5
14	Mahasiswa mampu membuat sebuah program java yang memiliki Database Mysql dan Interface GUI Swing	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Program Java menggunakan Database Mysql dan Interface Gui Swing • Latihan program Sederhana Gui Swing Interface dan Database Mysql 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/Praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 13: Membuat program sederhana yang menerapkan GUI Swing dan Database MySQL	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan hasil	20
15	Mahasiswa mampu mengimplementasikan Program database dan Interface pada sebuah aplikasi Java sederhana	Lanjutan Implementasi Program database mysql dan Gui Swing	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/Praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 14: Membuat program sederhana yang menerapkan GUI Swing dan Database MySQL	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan hasil	20

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKP20422	Kecerdasan Buatan	4 SKS	Mata Kuliah Pilihan	3	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
	PP4	Mengetahui teknologi platform (sistem operasi) dan berbagai jenis aplikasi dalam sebuah infrastruktur teknologi informasi
CPMK		
CPMK-1	Memahami konsep kecerdasan buatan dan masalah yang dapat diselesaikan dengan AI	
CPMK-2	Memahami cara kerja metode <i>searching</i>	
CPMK-3	Memahami cara kerja jaringan saraf tiruan	
CPMK-4	Memahami cara kerja logika fuzzy	

	CPMK-5	Memahami cara kerja algoritma genetika
	CPMK-6	Mampu mengimplementasikan salah 1 metode AI yang sudah dipelajari menjadi suatu aplikasi
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas tentang konsep kecerdasan buatan dan cabang-cabang ilmu kecerdasan buatan	
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Dasar Kecerdasan Buatan 2. Teknik Representasi Pengetahuan 3. Searching 4. Jaringan Saraf Tiruan 5. Logika Fuzzy 	
	6. Algoritma Genetika	
Referensi	Ref. 1 : Sutojo, T., Mulyanto, E., dan Suhartono, V., 2011, Kecerdasan Buatan, Penerbit ANDI, Yogyakarta	
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)	
Dosen Pengampu	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs	
Matakuliah Prasyarat	-	

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)

1	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui cakupan materi mata kuliah kecerdasan buatan selama 1 semester • Mahasiswa mengetahui konsep dasar kecerdasan buatan, perbedaan kecerdasan alami dan kecerdasan buatan • Mahasiswa mengetahui subdisiplin ilmu dalam kecerdasan buatan • Mahasiswa mengetahui 	<ul style="list-style-type: none"> • Cakupan materi mata kuliah sistem manajemen basis data • Kontrak perkuliahan • Konsep dasar kecerdasan buatan 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:4x50” PT:4x60” BM:4x60” 	<p>Tugas 1: Review 1 aplikasi AI yang pernah digunakan</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil review</p>	<p>Ketepatan menjelaskan hasil review</p>	5
---	---	---	---	--	--	--	---	---

	contoh-contoh aplikasi kecerdasan buatan							
--	--	--	--	--	--	--	--	--

2	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami konsep pengetahuan • Mahasiswa mampu merepresentasikan pengetahuan menggunakan teknik logika, jaringan semantik, frame, script dan aturan produksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Definisi representasi pengetahuan Macam-macam teknik representasi pengetahuan 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"</p>	<p>Tugas 2: menggunakan salah 1 teknik representasi pengetahuan dalam merepresentasikan suatu pengetahuan</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Tugas</p>	<p>Ketepatan representasi pengetahuan</p>	5
3 dan 4	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami konsep masalah dan ruang masalah • Mahasiswa memahami berbagai metode searching • Mahasiswa mampu merepresentasikan metode searching dalam menyelesaikan suatu masalah 	<ul style="list-style-type: none"> • Definisi masalah dalam AI Konsep • dasar Searching • Metode Blind Search (Best-First Search dan Depth-First Search) • Metode Heuristic Search (Generate and Test) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:2x4x50" PT:2x4x60" BM:2x4x60"</p>	<p>Tugas 3: menggunakan teknik searching yaitu Best-First Search, Depth-First Search dan Generate and Test dalam menyelesaikan suatu permasalahan</p> <p>Tugas 4: Membuat makalah tentang teknik-teknik heuristic search lainnya</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Tugas</p>	<p>Ketepatan penggunaan teknik searching</p>	10
5, 6 dan 7	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami konsep dasar Jaringan Saraf Tiruan (JST) • Mahasiswa memahami 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep dasar Jaringan Saraf Tiruan • Algoritma Hebb Rule • Algoritma Perceptron 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:3x4x50" PT:3x4x60" BM:3x4x60"</p>	<p>Tugas 5: menerapkan algoritma Hebb rule dalam menyelesaikan suatu masalah</p> <p>Tugas 6: menerapkan algoritma perceptron</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: tugas</p>	<p>Ketepatan penggunaan metode</p>	15

	<ul style="list-style-type: none"> komponen-komponen JST Mahasiswa mampu merepresentasikan metode JST dalam menyelesaikan suatu masalah 	<ul style="list-style-type: none"> Algoritma Backpropagation Algoritma Learning Vector Quantization (LVQ) 			dalam menyelesaikan suatu masalah		
8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						

9, 10 dan 11	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami konsep dasar Logika Fuzzy • Mahasiswa memahami komponen-komponen dalam suatu sistem inferensi fuzzy • Mahasiswa memahami macam-macam fungsi keanggotaan • Mahasiswa memahami proses fuzzifikasi • Mahasiswa memahami proses defuzzifikasi • Mahasiswa memahami metode Tsukamoto, Mamdani dan Sugeno 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep dasar Logika Fuzzy • Fungsi Keanggotaan • Fuzzifikasi • Defuzzifikasi • Metode Tsukamoto • Metode Mamdani • Metode Sugeno 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:3x4x50" PT:3x4x60" BM:3x4x60"</p>	<p>Tugas 8: menerapkan metode Tsukamoto dalam menyelesaikan suatu masalah</p> <p>Tugas 9: menerapkan metode Mamdani dalam menyelesaikan suatu masalah</p> <p>Tugas 10: menerapkan metode Sugeno dalam menyelesaikan suatu masalah</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: tugas</p>	<p>Ketepatan penggunaan metode</p>	15
-----------------------	---	--	---	---	---	---	------------------------------------	----

12 dan 13	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami konsep dasar algoritma genetika • Mahasiswa memahami siklus algoritma genetika • Mahasiswa memahami komponen-komponen dalam algoritma genetika 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep dasar Algoritma Genetika • Teknik Encoding/Decoding • Generate Populasi Awal • Nilai Fitness • Elitisme • Selection • Cross-Over • Mutasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x4x50" PT:2x4x60" BM:2x4x60"	Tugas 11: menerapkan algoritma genetika dalam menyelesaikan masalah knapsack	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: tugas	Ketepatan penggunaan metode	10
14 dan 15	Mahasiswa mampu membangun aplikasi sederhana yang menerapkan salah 1 metode AI yang sudah dipelajari	Tugas Proyek (Kelompok)	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Tugas Proyek • Metode: Diskusi 	TM:2x4x50" PT:2x4x60" BM:2x4x60"	Tugas 12: setiap kelompok membangun suatu aplikasi sederhana yang menerapkan salah 1 metode AI yang sudah dipelajari	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: hasil praktek	Ketepatan hasil praktek	40
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKK213	Rekayasa Perangkat Lunak	3 SKS	Mata Kuliah Kependidikan	3	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Syaiful Bachri, S.Kom, M.MSI	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
	KU3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni
	PP3	Menguasai metodologi pengembangan sistem informasi
	KK3	Mampu menggunakan berbagai perangkat dan metoda untuk menganalisis aliran dan struktur informasi dalam proses organisasi
	KK4	Mampu menggunakan UML untuk memodelkan rancangan konseptual dari suatu sistem informasi
	CPMK	

	CPMK-1	Mahasiswa dapat merancang bangun sebuah perangkat lunak mengikuti tahapantahapan dalam siklus hidup pengembangan perangkat lunak
	CPMK-2	Mahasiswa menyebutkan proses pengembangan perangkat lunak
	CPMK-3	Mahasiswa mampu menjelaskan proses pemodelan perangkat lunak analisis dan desain
	CPMK-4	Mahasiswa mampu menunjukkan perbedaan antara pemrograman terstruktur dan berorientasi objek
	CPMK-5	Mahasiswa dapat menggambarkan diagram UML pada tahap analisis dan desain sistem berorientasi objek
Deskripsi Singkat MK	Matakuiah ini mempelajari tentang siklus hidup pengembangan perangkat lunak, yang terdiri dari perencanaan, analaisis, desain, dan implementasi	
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendahuluan 2. Proses perangkat lunak (model proses secara umum) 3. Proses perangkat lunak (pengembangan Agile) 4. Analisis dan desain sistem 5. Pengenalan basis data 6. Pemrograman terstruktur 7. Pemrograman berorientasi objek 8. Analisis dan desain berorientasi objek 9. Pemodelan dan UML 10. Studi kasus 00 (UML) 	
Referensi	<p>Ref. 1 : Rosa A.S, M. Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek), 2013, penerbit Informatika, Bandung</p> <p>Ref. 2 : Roger S. Pressman, Software Engineering (eight edition), 2015, McGraw-Hill Education, New York.</p> <p>Ref. 3 : Satzinger J, Jackson R, and Burd S. 2012. Systems Analysis and Design in a Changing World (6th edition). Thomson Course Techonlogy, Thomson Learning, Inc</p> <p>Ref. 4 : Kendall & kendal. 2011. System Analysis and Design (8th edition). Prentice Hall, Inc.</p> <p>Ref. 5 : Dennis A, Wixom BH, dan Roth RH. 2012. System Analysis and Design (5th edition). John Wiley & sons, Inc.</p> <p>Ref. 6 : O'Brien JA, dan Marakas, GM. 2011. Management Information System (10th edition). McGraw-Hill.</p> <p>Ref. 7 : Sommerville I. 2011. Software Engineering (9th edition). Addison-Wesley.</p>	

Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Syaiful Bachri, S.Kom, M.MSI
Matakuliah Prasyarat	-

Mg	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan	Estimasi	Tugas Mahasiswa	Penilaian
----	----------	---------------	------------	----------	-----------------	-----------

Ke-		Metode Pembelajaran	Waktu	Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
-----	--	---------------------	-------	---------------------	-----------	-----------

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

1	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian rekayasa perangkat lunak • Mahasiswa mampu menyebutkan tahapan proses dalam rekayasa perangkat lunak • Mahasiswa mampu menjelaskan faktorfaktor sosial yang berkaitan dengan TI 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Rekayasa perangkat lunak • Pengenalan proses rekayasa perangkat lunak • Pengenalan faktor sosial yang berkaitan dengan TI 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 1: rangkuman tentang pengenalan rekayasa perangkat lunak	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil ringkasan	Ketepatan menjelaskan pengenalan rekayasa perangkat lunak	5
---	--	--	---	----------------------------------	--	--	---	---

2, 3 dan 4	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menyebutkan model proses pengembangan perangkat lunak • Mahasiswa mampu menjelaskan kelebihan dan kelemahan model proses perangkat lunak • Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan dalam setiap model proses perangkat lunak 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian SDLC • Model SDLC • Model Waterfall • Model Prototype • Model RAD • Model Iteratif • Model Spiral • Pengertian agile • Proses agile • Extreme programming • Contoh proses agile 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:3x3x50" PT:3x3x60" BM:3x3x60"	Tugas 2: menjelaskan perbedaan dari model proses pengembangan perangkat lunak dan pada saat kapan saja bisa menggunakan model proses dari masing-masing model yang telah dipelajari	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Rangkuman penjelasan	Ketepatan menjelaskan perbedaan masing-masing model pengembangan perangkat lunak	5
5	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menyebutkan kegiatan pada analisis sistem • Mahasiswa mampu menyebutkan kegiatan pada desain sistem 	<ul style="list-style-type: none"> • Definisi analisis sistem • Teknik pengumpulan data • Definisi desain sistem 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 3: menjelaskan teknik pengumpulan data	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Rangkuman penjelasan	Ketepatan menjelaskan teknik pengumpulan data	5

6	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian basis data • Mahasiswa mampu menggambar ERD, CDM, dan PDM • Mahasiswa mampu mencocokkan rancangan basis data dengan studi kasus 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian basis data • ERD • CDM • PDM • Studi kasus : ERD, CDM, PDM 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"</p>	<p>Tugas 4: menjelaskan pengertian basis data dan gambarlah ERD, CDM, dan PDM</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan • Gambar ERD, CDM dan PDM. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan konsep model data relasional • Ketepatan gambar ERD, CDM, dan PDM. 	10
7	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan konsep pemrograman terstruktur • Mahasiswa mampu menggambarkan data Flow Diagram (DFD) • Mahasiswa mampu menerapkan DFD dan Kamus data pada studi kasus yang diberikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian pemrograman terstruktur • DFD • Kamus data • Studi kasus DFD • Studi kasus kamus data 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi kelompok 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"</p>	<p>Tugas 5: Rangkuman tentang pemrograman terstruktur</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan pemrograman terstruktur 	5
8	<p>Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya</p>							

9	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan konsep pemrograman berorientasi objek • Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan pendekatan terstruktur dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian pemrograman berorientasi objek • Konsep dasar berorientasi objek • Perbandingan pendekatan OO dan Terstruktur 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"</p>	<p>Tugas 6: menjelaskan pengertian pemrograman berorientasi pada objek.</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan pengertian pemrograman berorientasi pada objek 	10
---	---	--	---	---	---	--	--	----

	pendekatan berorientasi objek							
10	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan metode dalam analisis berorientasi objek Mahasiswa • mampu menjelaskan metode dalam desain berorientasi objek 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis berorientasi objek Desain berorientasi objek 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"</p>	<p>Tugas 7: rangkuman tentang analisis berorientasi objek dan desain berorientasi objek</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan analisis berorientasi objek dan desain berorientasi objek 	10

11	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan kompleksitas pengembangan perangkat lunak • Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah UML • Mahasiswa mampu menggambarkan diagram UML 	<ul style="list-style-type: none"> • Kompleksitas pengembangan perangkat lunak • Pemodelan • Pengenalan UML • Sejarah UML • Diagram UML 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 8: menjelaskan kompleksitas pengembangan perangkat lunak dan rangkuman tentang UML	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman Penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuaian penjelasan kompleksitas pengembangan perangkat lunak dan tentang UML 	10
12	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menggambarkan diagram use case • Mahasiswa mampu menggambarkan diagram kelas • Mahasiswa mampu menggambarkan diagram objek 	<ul style="list-style-type: none"> • Use Case • Diagram kelas • Diagram objek 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 9: gambar diagram use case, diagram kelas dan diagram objek	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar diagaram use case, kelas, dan objek 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menggambar diagram use case, kelas dan objek 	20
13, 14 dan 15	• Mahasiswa mampu menggambar diagram sekuen	<ul style="list-style-type: none"> • Diagram sekuen • Diagram komunikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:3x3x50" PT:3x3x60"	Tugas 10: gambar diagram sekuen, komunikasi, kolaborasi, status,	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menggambar diagram 	20

	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menggambarkan diagram komunikasi • Mahasiswa mampu menggambarkan diagram kolaborasi • Mahasiswa mampu menggambarkan diagram aktivitas • Mahasiswa mampu menggambarkan diagram komponen • Mahasiswa mampu menggambarkan diagram deployment 	<ul style="list-style-type: none"> • Diagram kolaborasi • Diagram status • Diagram aktivitas • diagram komponen • diagram deployment 	BM:3x3x60"	aktivitas, komponen dan deployment	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar diagaram sekuan, komunikasi, kolaborasi, status, aktivitas, komponen dan deployment. 	sekuen, komunikasi, kolaborasi, status, aktivitas, komponen dan deployment.	
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri

	<p>SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA</p>											
RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)												
SPESIFIKASI MATA KULIAH												
Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)		Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan						

MKK214	Pemrograman Web Dasar	4 SKS	Mata Kuliah Keprodian	1	10 Februari 2021														
OTORISASI																			
Dosen Pengembang RPS	LPM		Koordinator PRODI																
Mihuandayani, S.Kom, M.Kom	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom		Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs																
Capaian Pembelajaran (CP)	<p>CPL PRODI</p> <table border="1"> <tr> <td>PP2</td><td>Menguasai konsep dan teori pemrograman</td></tr> <tr> <td>KK1</td><td>Mampu menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer untuk memecahkan masalah</td></tr> <tr> <td>KK2</td><td>Mampu membangun aplikasi sederhana di lingkungan berbasis web dan mobile</td></tr> </table> <p>CPMK</p> <table border="1"> <tr> <td>CPMK-1</td><td>Memahami konsep dasar pemrograman web dasar dan implementasinya</td></tr> <tr> <td>CPMK-2</td><td>Memahami bahasa pemrograman dalam client side scripting</td></tr> <tr> <td>CPMK-3</td><td>Memahami bahasa pemrograman dalam server side scripting</td></tr> <tr> <td>CPMK-4</td><td>Mampu merancang dan membuat program aplikasi menggunakan bahasa pemrograman web</td></tr> </table>					PP2	Menguasai konsep dan teori pemrograman	KK1	Mampu menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer untuk memecahkan masalah	KK2	Mampu membangun aplikasi sederhana di lingkungan berbasis web dan mobile	CPMK-1	Memahami konsep dasar pemrograman web dasar dan implementasinya	CPMK-2	Memahami bahasa pemrograman dalam client side scripting	CPMK-3	Memahami bahasa pemrograman dalam server side scripting	CPMK-4	Mampu merancang dan membuat program aplikasi menggunakan bahasa pemrograman web
PP2	Menguasai konsep dan teori pemrograman																		
KK1	Mampu menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer untuk memecahkan masalah																		
KK2	Mampu membangun aplikasi sederhana di lingkungan berbasis web dan mobile																		
CPMK-1	Memahami konsep dasar pemrograman web dasar dan implementasinya																		
CPMK-2	Memahami bahasa pemrograman dalam client side scripting																		
CPMK-3	Memahami bahasa pemrograman dalam server side scripting																		
CPMK-4	Mampu merancang dan membuat program aplikasi menggunakan bahasa pemrograman web																		
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Pemrograman Web Dasar merupakan mata kuliah yang membahas tentang berbagai jenis bahasa pemrograman web, serta diharapkan mahasiswa dapat memiliki kemampuan menjadi <i>web developer</i> (pengembang web)																		
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Dasar Pemrograman Aplikasi Web 2. Bahasa Pemrograman HTML 3. CSS 4. Bahasa Pemrograman PHP 5. Koneksi PHP dan MySql 																		

Referensi	Ref. 1 : Arief, M. R., 2011, <i>Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL</i> , Penerbit ANDI, Yogyakarta Ref. 2 : Mardiyanto, D.A., 2004, <i>Pemrograman Web</i> , Informatika ITB
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Quido Conferti Kainde, ST, MM, MT
Matakuliah Prasyarat	Dasar Pemrograma Sistem Manajemen Basis Data

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	Mahasiswa mengetahui cakupan materi mata kuliah pemrograman web dasar dan aturan perkuliahan	Cakupan materi mata kuliah pemrograman web dasar dan aturan perkuliahan	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 1: Menjelaskan dengan singkat macam-macam bahasa pemrograman web Bentuk non-test: Hasil review	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan menjelaskan	5
2	Mahasiswa memahami konsep dasar pemrograman web	<ul style="list-style-type: none"> Konsep dasar, jenis dan penerapan pemrograman aplikasi web Client Side Scripting Server Side Scripting Komponen Penyusun Web 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 2: Menjelaskan konsep dasar pemrograman web Bentuk non-test: Hasil review	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan menjelaskan	5

3	Mahasiswa memahami konsep dasar HTML	<ul style="list-style-type: none"> • Pengantar HTML • Definisi Elemen dan Tag HTML • Penggunaan Tag dan Atribut Tag • Tag – tag dasar HTML 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"</p>	<p>Tugas 3: Menjelaskan konsep dasar penggunaan bahasa</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p>	<p>Ketepatan menjelaskan</p>	5
		<ul style="list-style-type: none"> • List • Format Karakter • Font • Karakter Khusus • Grouping Element • Hyperlink • Tabel • Frame 			pemrograman HTML	Bentuk non-test: Hasil review		
4	Mahasiswa menerapkan bahasa pemrograman HTML dalam studi kasus tertentu	Menerapkan bahasa pemrograman HTML pada web editor	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/praktikum • Metode: Diskusi 	<p>TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"</p>	<p>Tugas 4: membuat 1 halaman web menggunakan HTML</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p>	<p>Ketepatan tugas</p>	5
5	Mahasiswa memahami konsep dasar CSS	<ul style="list-style-type: none"> • Pengantar CSS • Struktur CSS • Selector, Class Selector dan ID Selector • Penempatan CSS dalam HTML 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"</p>	<p>Tugas 5: Menjelaskan konsep dasar penggunaan CSS</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p>	<p>Ketepatan menjelaskan</p>	5

6	Mahasiswa memahami konsep dasar Javascript	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Javascript • Fungsi Javascript 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 6: Menjelaskan konsep dasar penggunaan javascript Bentuk non-test: Hasil review	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan menjelaskan	5
7	Mahasiswa menerapkan bahasa pemrograman HTML, CSS dan Javascript dalam studi kasus tertentu	Menerapkan bahasa pemrograman HTML, CSS dan Javascript pada web editor Membuat formula menggunakan fungsi tabel	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 7: Menerapkan bahasa pemrograman HTML, CSS dan Javascript pada web	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan tugas	20

					editor Membuat formula menggunakan fungsi tabel	Bentuk non-test: Tugas		
8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya							
9	Mahasiswa memahami konsep dasar PHP	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan PHP • Variabel dan Konstanta • Tipe data dan Operator di PHP • Studi Kasus 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 8: Menyelesaikan studi kasus tentang penggunaan variabel, konstanta, tipe data dan operator pada PHP Bentuk non-test: Tugas	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan penyelesaian tugas	5

10	Mahasiswa memahami struktur kendali dalam PHP	<ul style="list-style-type: none"> • Struktur kendali percabangan • Struktur kendali percabangan • Studi Kasus 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 9: Menyelesaikan studi kasus penggunaan struktur kendali dalam PHP Bentuk non-test: Tugas	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan penyelesaian tugas	5
11	Mahasiswa memahami array dan fungsi dalam PHP	<ul style="list-style-type: none"> • Pendeklarasian Array • Array multidimensi • Fungsi dengan argumen • Fungsi built-in • Include dan require • Studi Kasus 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 10: Menyelesaikan studi kasus penggunaan array dan fungsi dalam PHP Bentuk non-test: Tugas	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan penyelesaian tugas	5
12	Mahasiswa memahami form dan session dalam PHP	<ul style="list-style-type: none"> • Perintah Dasar Form, elemen input form, penggabungan beberapa elemen form dalam satu halaman, method post dan get • Pengantar session, penggunaan variabel session, menghapus session 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 11: Menyelesaikan studi kasus penggunaan form dan session dalam PHP Bentuk non-test: Tugas	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan penyelesaian tugas	5
		<ul style="list-style-type: none"> • Studi Kasus 						
13	Mahasiswa memahami koneksi PHP dan MySQL	<ul style="list-style-type: none"> • Pengantar MySQL • Database, tabel, baris dan kolom • Struktur direktori, tipe data, mengaktifkan database MySQL dan operasi – operasi MySQL • Studi Kasus 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 12: Menyelesaikan studi kasus penggunaan koneksi PHP dan MySql Bentuk non-test: Tugas	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan penyelesaian tugas	10

14	Mahasiswa membuat halaman login dan logout dengan menerapkan PHP	Studi Kasus pembuatan halaman login dan logout dengan mengimplementasikan bahasa pemrograman PHP	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 13: Membuat halaman login/logout menggunakan PHP	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Tugas	Ketepatan penyelesaian tugas	10
15	Mahasiswa mengimplementasikan PHP dengan membuat proses CRUD	Studi Kasus pembuatan halaman untuk proses CRUD dengan mengimplementasikan bahasa pemrograman PHP	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 13: Menerapkan proses CRUD	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Tugas	Ketepatan penyelesaian tugas	10
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKK216	Metode Penelitian	3 SKS	Mata Kuliah Keprodian	1	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Arthur Dimas Larumu, S.Kom, M.TI	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
	S8	Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandir
	KU4	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
CPMK		
CPMK-1	Mampu memahami dan menguasai konsep dasar Metodologi Penelitian, Ilmu Pengetahuan, Metode Ilmiah, Dasar-dasar penelitian	
CPMK-2	Mampu memahami Langkah – langkah dalam melakukan penelitian	

CPMK-3 CPMK-4	Mampu melakukan Perumusan Tujuan penelitian dan Manfaat Penelitian, membuat Studi Pustaka / telaah Teori serta Perumusah Hipotesis Mampu melakukan Perancangan dan Pengolahan data, Menentukan Metode Pengumpulan data yang tepat, Menentukan Teknik Pengambilan Sampel penelitian, Mengolah dan Menganalisa data
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas pemahaman serta implementasi metode-metode yang bisa digunakan dalam melakukan sebuah penelitian ilmiah
Bahan Kajian Pembelajaran	1. Pengantar Metode Penelitian 2. Dasar-Dasar Penelitian 3. Langkah-Langkah Penelitian
	4. Pengumpulan dan Pengolahan Data 5. Pelaporan Hasil Penelitian
Referensi	Ref. 1 : Wasito, H., 1992, Pengantar Metodologi Penelitian, Gramedia, Jakarta Ref. 2 : Dian Retno S, Ngatindriatun, 1996, Metodologi Penelitian, STMIK Dian Nuswantoro, Semarang
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Syaiful Bachri, S.Kom, M.MSI
Matakuliah Prasyarat	-

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	Mahasiswa menguasai pemahaman tentang CP mata kuliah dan cara pencapaiannya, serta kajiannya selama satu semester	Pembahasan RPS dan Kontrak Perkuliahan	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 1: menjelaskan pemahamannya tentang penelitian	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penjelasan	5

2	Mahasiswa mengenal Matakuliah Metode Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Mata Kuliah Metode Penelitian • Pengenalan Ilmu Pengetahuan • Pengenalan Konsep Metode Ilmiah 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"</p>	Tugas 2: Menjelaskan konsep metode penelitian	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review</p>	Ketepatan penjelasan	5
3	Mahasiswa memahami konsep dasar-dasar penelitian, penelitian historis, deskriptif, perkembangan	<ul style="list-style-type: none"> • Dasar-dasar penelitian • Penelitian Historis • Penelitian Deskriptif 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM: 3x50" PT: 3x60"</p>	Tugas 3: Menjelaskan dengan singkat jenis-jenis penelitian	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p>	Ketepatan penjelasan	5

		<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian Perkembangan 		<p>BM: 3x60"</p>		<p>Bentuk non-test: Hasil review</p>		
4	Mahasiswa memahami tentang konsep dasar – dasar penelitian korelasional, penelitian experimental dan tindakan	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian Korelasional • Penelitian Experimental • Penelitian Tindakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"</p>	Tugas 4: Menjelaskan jenis-jenis penelitian	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review</p>	Ketepatan penjelasan	5
5	Mahasiswa mampu memahami Langkah-langkah melakukan penelitian, pemilihan tema, topik dan judul penelitian	<ul style="list-style-type: none"> • Lanjutan Dasar – dasar penelitian • Langkah-langkah penelitian dalam menentukan tema, topik dan judul penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"</p>	Tugas 5: menjelaskan langkah-langkah penelitian	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review</p>	Ketepatan penjelasan	5

6	Mahasiswa memahami cara mengidentifikasi objektif sebuah penelitian, identifikasi pemilihan dan perumusan masalah penelitian	<ul style="list-style-type: none"> Identifikasi Objektif Penelitian Pemilihan dan Perumusan Masalah Penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi 	<p>TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"</p>	Tugas 6: menjelaskan teknik identifikasi objektif penelitian	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review</p>	Ketepatan penjelasan	5
7	Mahasiswa mampu memahami cara perumusan masalah dan tujuan penelitian	<ul style="list-style-type: none"> Perumusan Masalah Penelitian Menentukan Tujuan Penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi 	<p>TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"</p>	Tugas 7: menjelaskan cara merumuskan masalah dan tujuan penelitian	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review</p>	Ketepatan penjelasan	5

8 Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya

9	Mahasiswa memahami tentang STUDI Pustaka / Telaah Teori, dan Rumusan Hipotesis	<ul style="list-style-type: none"> Perumusan Hipotesis Studi Pustaka/ Telaah Teori 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi 	<p>TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"</p>	Tugas 8: menjelaskan pemahamannya tentang studi pustaka dan perumusan hipotesis	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review</p>	Ketepatan penjelasan	5
10	Mahasiswa mampu menentukan dan mengidentifikasi variabel penelitian dan data penelitian	Pengenalan cara mengidentifikasi variabel dan data penelitian	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi 	<p>TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"</p>	Tugas 9: menjelaskan cara menentukan variabel dan data penelitian	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review</p>	Ketepatan penjelasan	5

11	Mahasiswa mampu menentukan dan menggunakan alat pengumpulan data, serta teknik pengambilan sampel data	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik Pengumpulan data • Teknik Pengambilan sampel 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"</p>	Tugas 10: menjelaskan cara menentukan dan menggunakan alat dalam pengumpulan data dan pengambilan sampel	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review</p>	Ketepatan penjelasan	5
12	Mahasiswa melakukan proses analisa data, serta pengolahan data yang tepat sesuai kebutuhan penelitian	Pengenalan proses analisa data dan pengolahan data pada penelitian perkembangan	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"</p>	Tugas 11: mempraktekkan proses analisa data dan pengolahan data	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review</p>	Ketepatan hasil	5
13	Mahasiswa mampu membuat pelaporan kegiatan penelitian sesuai dengan kebutuhan penelitian	Membuat pelaporan kegiatan penelitian sesuai dengan kebutuhan penelitian	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM: 3x50" PT: 3x60"</p>	Tugas 12: Membuat laporan kegiatan penelitian	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p>	Ketepatan hasil	5
				BM: 3x60"		Bentuk non-test: Hasil review		
14	Mahasiswa mampu memahami serta mengerti cara penulisan laporan penulisan proposal penelitian sesuai panduan TA	Pengenalan Panduan Penulisan TA (Proposal)	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"</p>	Tugas 13: Menjelaskan cara penulisan laporan proposal	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review</p>	Ketepatan penjelasan	20

15	Mahasiswa mampu menuliskan contoh Laporan TA dan Mempresentasikannya	Presentasi Laporan TA	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 14: Membuat contoh laporan TA dan mempresentasikannya	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan hasil	20
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKK217	Pemrograman Mobile	4 SKS	Mata Kuliah Kependidikan	1	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs

Capaian Pembelajaran (CP)		CPL PRODI
PP2	Menguasai konsep dan teori pemrograman;	
KK1	Mampu menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer untuk memecahkan masalah	
KK2	Mampu membangun aplikasi sederhana di lingkungan berbasis web dan mobile	
CPMK		
CPMK-1	Mampu memahami dan mengimplementasikan konsep pemrograman mobile	
CPMK-2	Mampu menguasai penggunaan IDE untuk Python dan Mampu mengelola file proyek saat pembuatan dan penggunaan file proyek	

		5. Implementasi Kivy dan Database						
Referensi		Ref. 1 : Dasar – pemrograman mobile dengan Python, Wenty Dwi Yuniarti, 2019 Ref. 2 : Belajar Pemrograman Python Dasar, Ridwan Fadjar Septian, UPI Bandung, 2013						
Media Pembelajaran		E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)						
Dosen Pengampu		Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs						
Matakuliah Prasyarat		Dasar Pemrograman Sistem Manajemen Basis Data						
		CPMK-3	Mampu mengerti dan memahami konsep framework Kivy pada Python					
		CPMK-4	Mampu memahami konsep dan Aplikasi Mobile dengan database pada python dan Mengimplementasikannya					
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah ini membahas pemahaman serta penggunaan algoritma yang mendasari analisis terhadap suatu permasalahan yang berkaitan dengan penalaran logika matematis yang kemudian diimplementasikan ke dalam salah satu bahasa pemrograman						
Bahan Kajian Pembelajaran		<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Pemrograman Mobile 2. Pengenalan Bahasa Pemrograman Python 3. Pembuatan Aplikasi Interface dengan Kivy 4. Aplikasi Mobile dan Database 						

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	Mahasiswa menguasai pemahaman tentang CP mata kuliah dan cara pencapaiannya, serta kajiannya selama satu semester	RPS, SAP, kontrak perkuliahan dan Instrumen assessment	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 1: menjelaskan pengetahuannya tentang aplikasi mobile	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non- test: Hasil review	Ketepatan penjelasan	5

2	Mahasiswa mengenal Matakuliah Pemrograman mobile dan Konsep Pemrograman mobile	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan Mata Kuliah Pemrograman mobile Pengenalan Program dan Bahasa Pemrograman Python 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	<p>Tugas 2: Menjelaskan konsep pemrograman mobile</p> <p>Bentuk non-test: Hasil review</p>	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan penjelasan	5
3	Mahasiswa memahami dan mempersiapkan ruang lingkup pengembangan aplikasi, dan pengelolaan data proyek	<ul style="list-style-type: none"> Persiapan Ruang Lingkup Pengembangan Aplikasi Python, Instalasi Python dan IDE Pycharm 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	<p>Tugas 3: menyiapkan ruang lingkup pengembangan aplikasi dengan Python</p>	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan hasil	5
		<ul style="list-style-type: none"> Pengelolalan proyek, pembuatan penyimpanan, dan Implementasi Code Python Sederhana 				Bentuk non-test: Hasil review		
4	Mahasiswa memahami tentang framework python Kivy dan membuat aplikasi perhitungan sederhana	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan Framework python Kivy Latihan Program Operasi Matematika Sederhana dengan Kivy 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	<p>Tugas 4: membuat aplikasi sederhana pada Pyhton</p>	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan hasil	5

5	Mahasiswa mampu mengimplementasikan kode program dengan framework kivy pada program kivy sederhana	<ul style="list-style-type: none"> • Lanjutan Pengenalan Framework python Kivy • Latihan Program Sederhana Lanjutan 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/Praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 5: menerapkan kode program dengan framework kivy	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil review</p>	Ketepatan hasil	5
6	Mahasiswa memahami penggunaan kivy dan membuat tampilan interface sederhana	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat interface dengan kivy • Latihan Program Sederhana tampilan interface aplikasi mobile 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/Praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 6: membuat tampilan sederhana dengan Kivy	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil review</p>	Ketepatan hasil	5
7	Mahasiswa mampu mengimplementasikan kode program dengan kivy framework khusus untuk perhitungan aritmatika	Membuat aplikasi perhitungan aritmatika sederhana dengan kivy	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/Praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 7: membuat aplikasi perhitungan aritmatika dengan Kivy	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil review</p>	Ketepatan hasil	5

8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya
---	--

9	Mahasiswa memahami penggunaan database untuk aplikasi mobile	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan penggunaan database dalam aplikasi mobile Pembuatan Database dan aplikasi mobile menggunakan Kivy framework 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	<p>TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"</p>	<p>Tugas 8: membuat koneksi database dengan aplikasi yang dibuat menggunakan Kivy</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review</p>	Ketepatan hasil	5
10	Mahasiswa memahami Konsep String, List, Tuple dan, Fungsi pada Python dan Latihan code program	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan dan Implementasi Konsep String, List, Tuple dan Fungsi pada Python Latihan Program Sederhana String, List, Tuple, dan Fungsi 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	<p>TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"</p>	<p>Tugas 9: menerapkan string, list, tuple dan fungsi pada Python</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review</p>	Ketepatan hasil	5
11	Mahasiswa mampu mengimplementasikan Konsep Lanjutan String, List, Tuple dan, Fungsi serta Latihan code program	<ul style="list-style-type: none"> Lanjutan Implementasi Konsep String, List, Tuple dan Fungsi pada Python Latihan Program Sederhana Sederhana String, List, Tuple, dan Fungsi 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	<p>TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"</p>	<p>Tugas 10: menerapkan string, list, tuple dan fungsi pada Python</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review</p>	Ketepatan hasil	5

12	Mahasiswa mengenali dan memahami OOP pada python dan latihan code program	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan Konsep Object Oriented Programming (OOP) pada Python Latihan dan Implementasi Sederhana tentang OOP 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 11: menerapkan konsep OOP pada Python	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil review</p>	Ketepatan hasil	5
13	Mahasiswa mampu mengimplementasikan konsep OOP Lanjutan	<ul style="list-style-type: none"> Lanjutan Konsep OOP pada Python Latihan dan Implementasi 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 12: menerapkan konsep OOP pada Python	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil review</p>	Ketepatan hasil	5
14	Mahasiswa mampu mengenali dan memahami serta mengimplementasikan Teknik Searching dan Sorting	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan Teknik Searching dan Sorting Latihan program sederhan Searching dan Sorting 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 13: Menerapkan teknik searching dan sorting pada Python	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil review</p>	Ketepatan hasil	20
15	Mahasiswa mampu mengimplementasikan Teknik Searching dan Sorting Lanjutan	Lanjutan Teknik Searching dan Sorting	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 14: Menerapkan teknik searching dan sorting pada Python	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil review</p>	Ketepatan hasil	20
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan							
MKU203	Sistem Informasi Geografi	3 SKS	Mata Kuliah Pilihan	2	10 Februari 2021							
OTORISASI												
Dosen Pengembang RPS	LPM		Koordinator PRODI									
Ferdinan Ivan Sangkop, S.T, M.T	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom		Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs									
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI											
	PP4	Mengetahui teknologi platform (sistem operasi) dan berbagai jenis aplikasi dalam sebuah infrastruktur teknologi informasi										
	CPMK											
	CPMK-1	Memahami pengertian Geografi										
	CPMK-2	Memahami pengertian sistem informasi geografi										
	CPMK-3	Memahami manfaat sistem informasi geografi										
	CPMK-4	Memahami basis data untuk sistem informasi geografi										
	CPMK-5	Memahami cara membangun SIG berbasis website										
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Sistem Informasi Geografi adalah mata kuliah yang mempelajari tentang sistem yang memuat informasi letak geografis, ilmu geografi, serta langkah-langkah membangun sistem informasi geografi berbasis website.											
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami sistem informasi dan konsep geografi 2. Memahami informasi geografi dan data spasial 3. Menjelaskan tentang informasi geografi dan data spasial 											

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Memahami konsep dasar pemetaan 5. Konsep dasar pemetaan, proyeksi peta, jenis dan skala peta 6. Memahami cara kerja aplikasi SIG open source 7. Mengoperasikan aplikasi SIG open source 8. Memahami database 9. Menerapkan database MySQL untuk membangun SIG 10. Membuat database MySQL untuk SIG 11. Menerapkan HTML dan CSS untuk membangun SIG 12. Menerapkan bahasa pemrograman HTML, CSS dalam membangun SIG 13. Membangun sistem informasi geografi sederhana berbasis website 14. Membuat sistem informasi geografi sederhana berbasis website
Referensi	Ref. 1 : (E-BOOK) Buku Sistem Informasi Geografi Kerentanan Bencana Ref. 2 : (E-BOOK) MySQL Uncover. Panduan belajar MySQL dan MariaDB untuk pemula Ref. 2 : (E-BOOK) Belajar HTML dan CSS dasar
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Ferdinan Ivan Sangkop, S.T, M.T
Matakuliah Prasyarat	-

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang sistem informasi dan konsep geografi 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Sistem Informasi • Konsep geografi 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 1: menjelaskan pengertian sistem informasi dan geografi	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil ringkasan	Ketepatan menjelaskan pengertian sistem informasi dan geografi	10

2 dan 3	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang informasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian informasi geografi 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x3x50" PT:2x3x60"	Tugas 2: menjelaskan pengertian informasi geografi dan data sapsial	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan menjelaskan hasil pengertian	10
---------	---	---	---	--------------------------	---	------------------------------------	--	----

	geografi dan data spasial	<ul style="list-style-type: none"> • Data spasial 		BM:2x3x60"		Bentuk non-test: Rangkuman penjelasan	informasi geografi dan data spasial	
4 dan 5	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui konsep dasar pemetaan, proyeksi peta, jenis dan skala peta 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep dasar pemetaan • Proyeksi peta • Jenis, dan skala peta 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	<p>Tugas 3: menjelaskan pengertian konsep dasar pemetaan dan proyeksi peta</p> <p>Tugas 4: menerapkan jenis dan skala</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Rangkuman penjelasan Hasil penerapan jenis, Dan skala</p>	<p>Ketepatan menjelaskan dasar pemetaan dan proyeksi data</p> <p>Ketepatan hasil penerapan jenis dan skala</p>	10
6 dan 7	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu mengoperasikan aplikasi SIG open source 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi SIG • Downloading aplikasi SIG open source • Penggunaan aplikasi SIG 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	<p>Tugas 5: menjelaskan pengertian dari aplikasi SIG</p> <p>Tugas 6: Menerapkan cara pakai aplikasi SIG</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan • Hasil penerapan tentang aplikasi SIG 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pengertian aplikasi SIG • Ketepatan Hasil penerapan pemakaian aplikasi SIG 	20
8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya							

9	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui contoh-contoh kasus dalam basis data relasional dan penyelesaiannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Database • Pengenalan Database MySQL 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi kelompok 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 7: menjelaskan pengertian database	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan database 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan pengertian database 	10
10 dan 11	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu membuat 	<ul style="list-style-type: none"> • Penulisan Query MySQL 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x3x50" PT:2x3x60"	Tugas 8: menjelaskan konsep penulisan Query MySQL	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan</p> <p>Bentuk non-test:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan konsep 	10
	database MySQL untuk SIG	<ul style="list-style-type: none"> • Database, Tabel, dan Relasi 		BM:2x3x60"	Tugas 9: menerapkan Database Tabel dan Relasi	<ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan • Hasil penerapan Database Tabel dan Relasi 	<ul style="list-style-type: none"> penulisan Query MySQL • Ketepatan hasil penerapan Database Tabel dan Relasi 	
12 dan 13	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menerapkan bahasa pemrograman HTML, CSS dalam membangun SIG 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan HTML • Pengenalan CSS Membangun SIG berbasis website 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	Tugas 10: menjelaskan pengenalan HTML dan CSS untuk membangun SIG berbasis website	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan pengenalan HTML dan CSS 	10

14 dan 15	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu membuat sistem informasi geografi sederhana berbasis website 	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan informasi pada SIG berbasis website • Menampilkan google maps pada SIG berbasis website 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	<p>TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"</p>	<p>Tugas 11: Menjelaskan cara menampilkan informasi pada SIG berbasis website</p> <p>Tugas 12: Menerapkan cara menampilkan google maps pada SIG berbasis website</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan • Hasil Penerapan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan cara menampilkan informasi pada SIG berbasis website • Ketepatan hasil penerapan menampilkan google maps pada SIG berbasis website 	20
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKK221	Pendidikan Softskill	6 SKS	Mata Kuliah Kependidikan	1	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Sulyanti, S.Kom, M.MSI	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
	S11	Memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (life-long learning)
	KU7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	KU10	Mampu mendemonstrasikan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan yang berkaitan dengan aspek teknis dan non-teknis
	KU12	Mampu tampil menjadi individu yang memiliki <i>softskill</i>
	CPMK	
CPMK-1	Memahami konsep dasar pendidikan softskill	
CPMK-2	Menerapkan kemampuan interpersonal	

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah pendidikan softskill merupakan mata kuliah yang membahas tentang bagaimana membentuk karakter unggul
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Komunikasi 2. Keterampilan Dasar Berbicara di Depan Umum 3. Manajemen Diri, Waktu dan Rapat Efektif 4. Kecerdasan Emosi 5. Keterampilan Umpang Balik Komunikasi
	<ol style="list-style-type: none"> 6. Kepemimpinan
Referensi	Ref. 1 : Suranto AW. 2011. <i>Komunikasi Interpersonal</i> . Graha Ilmu
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Sulyanti, S.Kom, M.MSI
Matakuliah Prasyarat	-

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	Mahasiswa mampu memahami dan mengenal konsep komunikasi	Pengenalan Konsep Komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 6x50" PT: 6x60" BM: 6x60"	Tugas 1: menjelaskan dengan baik tentang konsep metode ilmiah	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penjelasan	5

2	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa Memahami pengertian website. • Mengidentifikasi jenis-jenis website. • Merancang pembuatan website, membuat website dan hosting (<i>upload</i>) 	Merancang pembuatan Website terdiri dari : Pengertian Website Jenis-jenis website, Merencanakan/ merancang website	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 2: Mendefinisikan website	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil review</p>	Ketepatan definisi	5
---	---	--	---	-------------------------------------	---------------------------------	--	--------------------	---

3	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami pengertian SEO. • Memahami cara kerja SEO. • Menggunakan Kata kunci dalam SEO. • Melakukan strategi SEO. • Mempraktekkan penggunaan SEO on page/off page 	<p>Konsep Search Engine Optimization terdiri dari:</p> <p>Pengertian Search Engine Optimization (SEO) /SERP (Search Engine Result Page), Cara kerja Search Engine Optimization (SEO), Keyword dalam SEO, Strategi membuat SEO, SEO on page / SEO off page</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 3: Mempresentasikan pengetahuannya tentang SEO	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil review</p>	Ketepatan presentasi	5
---	---	---	---	-------------------------------------	--	--	----------------------	---

4	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengerti tentang fungsi dan penggunaan media sosial. • Membedakan website biasa dengan media sosial. • Mampu mempraktekkan pemasaran melalui media social (facebook, twitter, linkedin, Pinterst). • Memasarkan produk menggunakan media video. • Memahami tentang viral marketing 	<p>Pemasaran Online Menggunakan Media Sosial, terdiri dari: Perilaku etik dan tidak etik</p> <p>Tanggung jawab sosial perusahaan terhadap stakeholder Pengertian media sosial, Pengertian Viral Marketing, Macam-macam pemasaran melalui media sosial (facebook, linkedin, twitter, Pinterst) dan Pemasaran menggunakan Media Video</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"</p>	<p>Tugas 4: Mempresentasikan pengetahuannya tentang macammacam teknik pemasaran online</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review</p>	<p>Ketepatan presentasi</p>	5
---	--	---	---	--	--	---	-----------------------------	---

5	QUIZ	10
---	------	----

6	Mahasiswa mampu: <ul style="list-style-type: none">Menjelaskan pengertian email marketing.Mengidentifikasi bagian-bagian surat elektronik.Memahami etika dan klasifikasi surat elektronik .Membuat, mengoperasikan dan memanfaatkan surat elektronik untuk pemasaran	Pemasaran Menggunakan Surat Elektronik (Email Marketing) terdiri dari : Pengertian email marketing, Bagian-bagian surat elektronik, Etika dan Klasifikasi Surat Elektronik, Membuat, mengoperasikan dan memanfaatkan surat elektronik untuk pemasaran.	<ul style="list-style-type: none">Bentuk: KuliahMetode: Diskusi	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 5: Mempresentasikan pengetahuannya tentang macammacam teknik pemasaran online melalui surat	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan presentasi	5
7	Mahasiswa mampu: <ul style="list-style-type: none">Memahami konsep PPC.Memahami Optimasi cara memantau kinerja PPC.Memahami konsep AdWords.Mengetahui cara menggunakan AdWords.	Iklan Pay Per Click (PPC) terdiri dari : Konsep PPC, Optimasi cara memantau kinerja PPC, Konsep AdWords dan menggunakan Adwords.	<ul style="list-style-type: none">Bentuk: KuliahMetode: Diskusi	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 6: Mempresentasikan pengetahuannya tentang Iklan	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan presentasi	10
8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya							

9	Mahasiswa mampu	Iklan Online	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60"	Tugas 7: Mempresentasikan pengetahuannya	Kriteria: ketepatan	Ketepatan presentasi	5
---	-----------------	--------------	---	------------------------	---	------------------------	-------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian iklan online. • Menyebutkan jenis-jenis iklan online. • Menjelaskan cara memasarkan iklan online. 	<p>Pengertian iklan online. Jenis-jenis iklan online. Cara memasarkan iklan online.</p> <p>Model pembayaran iklan online</p>		BM: 4x60"	tentang Iklan Online	dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review		
10	<p>Mahasiswa mampu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian ECommerce • Memasarkan produk melalui penjualan online • Melakukan afiliasi mempromosikan situs E-commerce • Membuat atau memanipulasi aplikasi E-Commerce 	<p>Pemasaran pada ECommerce:</p> <p>Pengertian ECommerce</p> <p>Memasarkan produk melalui penjualan online</p> <p>Afiliasi untuk mempromosikan situs E-Commerce</p> <p>Membuat atau memanipulasi aplikasi E-Commerce</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"</p>	<p>Tugas 8: Mempresentasikan pengetahuannya tentang ECommerce</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil review</p>	Ketepatan presentasi	10

11	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami pengertian dasar pemasaran melalui perangkat mobile • Mengidentifikasi spesifikasi perangkat mobile • Membuat website menggunakan template pada perangkat mobile, 	<p>Pemasaran melalui perangkat mobile</p> <p>Pengertian dasar pemasaran melalui perangkat mobile</p> <p>Spesifikasi perangkat mobile</p> <p>Membuat website menggunakan template pada perangkat mobile,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"</p>	<p>Tugas 9: Mempresentasikan pengetahuannya tentang pemasaran melalui perangkat mobile</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil review</p>	<p>Ketepatan presentasi</p>	5
	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami strategi pemasaran pada perangkat mobile 	<p>Strategi pemasaran pada perangkat mobile.</p>						

12	Mahasiswa mampu: <ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan pengertian Blog dan Adsense• Mempresentasikan pembuatan blog• Memahami cara mendaftar dan mendapat Persetujuan Adsense• Memahami pemasangan iklan adsense dalam blog• Memahami cara mencari pendapatan dari Google Adsense• Mengoptimalkan interface Adsense	Pemasaran melalui blog Pengertian Blog dan Adsense Pembuatan blog Cara mendaftar dan mendapat Persetujuan Adsense Pemasangan iklan adsense dalam blog Cara mencari pendapatan dari Google Adsense Mengoptimalkan interface Adsense	<ul style="list-style-type: none">• Bentuk: Kuliah• Metode: Diskusi	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 10: Mempresentasikan pengetahuannya tentang Blog dan Adsense	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan presentasi	5
13	QUIZ							10
14	Mahasiswa mampu: <ul style="list-style-type: none">• Melakukan riset pasar dan pesaing secara on-line• Menyusun strategi yang menarik untuk calon pelanggan• Membuat konten pemasaran yang	Riset pasar melalui online Riset pasar dan pesaing secara on-line Strategi yang menarik untuk calon pelanggan	<ul style="list-style-type: none">• Bentuk: Kuliah• Metode: Diskusi	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 11: Mempresentasikan pengetahuannya tentang riset pasar	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan presentasi	10

	mampu menarik minat pelanggan	Konten pemasaran yang mampu menarik minat pelanggan						
15	Mahasiswa mampu: <ul style="list-style-type: none">• Membina hubungan baik dengan pelanggan melalui berbagai media• Menyusun strategi dalam memperoleh pendapatan	Hubungan baik dengan pelanggan melalui berbagai media Strategi dalam memperoleh pendapatan dan keuntungan	<ul style="list-style-type: none">• Bentuk: Kuliah• Metode: Diskusi	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 12: Mempresentasikan pengetahuannya tentang membina hubungan baik dengan pelanggan	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan presentasi	10
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKP207	Corporate IT Strategy	4 SKS	Mata Kuliah Keprodian	8	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Meyni Rona Karolina Langgeroni, S.Kom, M.Pd	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
	PP6	Mengetahui prinsip-prinsip dan konsep dasar pengelolaan suatu bisnis organisasi (struktur, lingkungan organisasi, hirarki keputusan, serta kaitan antar organisasi)
	KK9	Mampu mendemonstrasikan kemampuan kunci dalam manajerial seperti pengambilan keputusan, manajemen waktu, perencanaan kerja, dsb;
CPMK		
CPMK -1	Mampu merancang model data yang sesuai dengan kebutuhan	

	CPMK -2	Mampu melakukan transformasi model data ke dalam rancangan basis data yang baik
	CPMK -3	Memahami Aljabar Relasional sebagai dasar logika eksekusi kueri dalam basis data relasional
	CPMK -4	Mampu melakukan normalisasi untuk meningkatkan kualitas basis data
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas mengenai aspek-aspek dan konsep-konsep manajemen strategi dalam lingkup sistem informasi, metodologi/framework dan proses dalam penyusunan perencanaan strategis sistem informasi suatu organisasi/perusahaan.	
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisa Persoalan Terkait SI 2. Peranan SI/TI dalam Organisasi 3. Peranan, lingkup pekerjaan dan wewenang CIO 4. Menerapkannya dalam studi kasus sederhana 5. Membandingkan dan menganalisis 6. Aspek-aspek terkait tata kelola TI dalam organisasi dan menganalisis kelebihan dan kelemahannya 7. Potensi organisasi riil yang dijadikan studi kasus 8. Menjelaskan, membandingkan dan menganalisis 	
Referensi	<p>Ward, John dan Joe Peppard. Strategic Planning for Information Systems 3rd Edition. John Wiley & Sons, Inc. 2003</p> <p>Cassidy, Anita. A Practical Guide to Information Systems Strategic Planning 2 nd edition. Auerbach Publications . 2005</p> <p>Turban, Efraim. et al. Information Technology for Management: Advancing Sustainable, Profitable Business Growth, 9th edition. John Wiley & Sons, Inc. 2013</p>	
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)	
Dosen Pengampu	Meyni Rona Karolina Langgeroni, S.Kom, M.Pd	
Matakuliah Prasyarat	-	

M g Ke -	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bob ot (%)

1	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menganalisa persoalan terkait SI • Permasalahan SI • Konsep perencanaan strategis 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"</p>	<p>Tugas 1: menyusun ringkasan konsep perencanaan strategis dan permasalahan SI</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil ringkasan</p>	<p>Ketepatan menjelaskan konsep perencanaan strategis dan permasalahan SI</p>	15
---	---	---	---	---	---	---	----

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

2	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan evolusi SI/TI 2. Menjelaskan Peranan SI/TI dalam Organisasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Evolusi SI dari waktu ke waktu • Peranan SI/TI dalam organisasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"</p>	<p>Tugas 2: menjelaskan evolusi SI dari waktu ke waktu dan peranan SI/TI dalam organisasi</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Rangkuman penjelasan</p>	<p>Ketepatan menjelaskan evolusi SI dari waktu ke waktu dan peranan SI/TI dalam organisasi</p>	15
3	<p>Mahasiswa menjelaskan konsep dasar manajemen menjelaskan peranan, lingkup pekerjaan dan wewenang CIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep dasar manajemen • Pengantar PSSI • Organisasi SI/TI • Mengetahui peranan, lingkup pekerjaan, dan wewenang CIO 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"</p>	<p>Tugas 3: menjelaskan konsep dasar manajemen dan pengantar PSSI organisasi SI/TI</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Rangkuman penjelasan</p>	<p>Ketepatan menjelaskan konsep dasar manajemen dan pengantar PSSI organisasi SI/TI</p>	10

4, 5, 6 da n 7	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa menjelaskan cara kerja berbagai perankat/metologi /framework pengembangan rencana strategis SI dan mampu menerapkannya dalam studi kasus sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> Pengantar perumusan strategi Onverviw perankat/metodologi/fr amework pengembangan rencana strategis SI 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi 	<p>TM:4x3x50" PT:4x3x60" BM:4x3x60"</p>	<p>Tugas 4: menjelaskan konsep Onverviw perankat/metodologi/fr amework pengembangan rencana strategis SI</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> Rangkuman penjelasan </p>	<ul style="list-style-type: none"> Ketepat an menjelaskan konsep Onverviw perankat/met odologi/frame work pengembanga n rencana strategis SI 	20
8	<p>Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya</p>							
9, 10, 11, 12, da	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan aspek-aspek terkait tata kelola TI dalam organisasi dan 	<ul style="list-style-type: none"> IT Governance COBIT ITIL ETOM 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi kelompok 	<p>TM:5x3x50" PT:5x3x60"</p>	<p>Tugas 5: menerapkan pengertian IT Governance, COBIT, ITIL, dan ETOM</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ketepat an hasil penerapan 	25
n 13	menganalisis kelebihan dan kelemahannya			<p>BM:5x3x60"</p>	<p>Tugas 6: Menjelaskan konsep IT Governance, COBIT, ITIL, dan ETOM</p>	<p>Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> Hasil penerapan Presentasi kelompok </p>	<ul style="list-style-type: none"> ketepat an penjelasan 	

14 da n 15	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu membuat sebuah dokumen perencanaan strategis sistem informasi dengan metodologi/frame work tertentu dengan memperhatikan kebutuhan dan potensi organisasi riil yang dijadikan studi kasus 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi tugas besar 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"</p>	<p>Tugas 7: menjelaskan cara mempresentasikan tugas besar Tugas 8: penerapan mempresentasikan tugas besar</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan • Hasil penerapan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan cara mempresentasikan tugas besar • Ketepatan hasil penerapan 	15
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKK228	Technopreneurship	4 SKS	Mata Kuliah Keprodian	6	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Umar, S.Kom, M.TI	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
	S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuungan dan kewirausahaan
	CPMK	
	CPMK-1	Mampu mengambil resiko bisnis dengan perhitungan yang tepat
	CPMK-2	Memiliki kemampuan beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dan bertahan dalam kondisi yang tidak pasti
	CPMK-3	Memiliki kemampuan berinovasi dan berkreasi untuk menghasilkan rancangan bisnis/produk (prototype) berbasis teknologi yang berorientasi pasar dengan memanfaatkan IPTEKS

CPMK-4 CPMK-5	Memiliki kemampuan menyusun proposal business plan yang siap diajukan kepada investor/penyandang dana Memiliki tanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja tim dengan mengedepankan etika bisnis
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas tentang konsep technopreneurship, prinsip technopreneur dan perannya, kelayakan bisnis, business plan, dan lain sebagainya.
Bahan Kajian Pembelajaran	1. Pengantar Technopreneur dan Bisnis 2. Peluang dan Ide Bisnis 3. Kelayakan Bisnis 4. Manajemen Pemasaran
	5. Manajemen Operasional dan SDM 6. Manajemen Keuangan
Referensi	Ref. 1 : Barringer, B. R., dan Ireland, R. D. (2010). Entrepreneurship: Successfully launching new ventures. Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Umar, S.Kom, M.TI
Matakuliah Prasyarat	-

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)

1	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui cakupan materi mata kuliah Technopreneurship selama 1 semester • Mahasiswa mengetahui prinsip Technopreneur dan perannnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Cakupan materi mata kuliah Technopreneurship • Pengantar Technopreneur dan Bisnis 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"</p>	<p>Tugas 1: Menjelaskan prinsip technopreneur dan mengidentifikasi karakteristik technopreneur yang sukses</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review</p>	<p>Ketepatan menjelaskan</p>	5
2	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui pentingnya memulai usaha baru Mahasiswa • mengetahui karakteristik personal yang diperlukan untuk mengidentifikasi peluang bisnis 	Mengenali Peluang Bisnis dan Menciptakan Ide Bisnis	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"</p>	<p>Tugas 2: Mengidentifikasi peluang bisnis serta mampu menyebutkan langkah-langkah dalam mengidentifikasi peluang bisnis</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas</p>	<p>Ketepatan identifikasi dan penjelasan</p>	5
	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami langkah-langkah kreatif dalam mengidentifikasi peluang bisnis 							

3	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui pentingnya analisis kelayakan ide bisnis • Mahasiswa mengetahui concept statement dan market feasibility 	Kelayakan Bisnis	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"	Tugas 3: Mengaplikasikan concept statement dan market feasibility	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Tugas</p>	Ketepatan penerapan	5
4 dan 5	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu mengevaluasi kelayakan ide bisnis yang baru 	Diskusi kasus	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi kelompok 	TM:2x4x50" PT:2x4x60" BM:2x4x60"	Tugas 4: Membuat makalah dan mempresentasikannya	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan makalah • Presentasi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuaian makalah • Ketepatan penjelasan dalam presentasi 	10
6 dan 7	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui berbagai inovasi model bisnis • Mahasiswa mengetahui bentuk rancangan Business Model Canvas 	Mengembangkan Business Model yang efektif	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x4x50" PT:2x4x60" BM:2x4x60"	Tugas 5: Menyusun dan merancang Business Model Canvas berdasarkan ide bisnis yang telah diusulkan	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Tugas</p>	Ketepatan rancangan dan penjelasan	5

8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya							

9 dan 10	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui aspek pemasaran dan strategi pemasaran • Mahasiswa mengetahui konsep 4P: Place, Product, Price, Promotion 	Manajemen Pemasaran	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x4x50" PT:2x4x60" BM:2x4x60"	Tugas 6: Mengaplikasikan rencana pemasaran pada ide bisnis	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk nontest: Tugas</p>	Ketepatan penerapan dan penjelasan	5
11	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu mengaplikasikan rencana pemasaran pada ide usaha 	Diskusi Kasus	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi kelompok 	TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"	Tugas 7: mempresentasikan tugas	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk nontest:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan makalah • Presentasi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuaian makalah • Ketepatan penjelasan dalam presentasi 	10
12	Mahasiswa mengetahui konsep Business Plan	Sistematika Penulisan Business Plan	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"	Tugas 8: menulis Business Plan secara sistematis dan efektif	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk nontest: Tugas</p>	Ketepatan penerapan dan penjelasan	5
13	Mahasiswa mengetahui cara membuat struktur organisasi dan menyusun manajemen organisasi yang baik	Manajemen Operasional dan SDM	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"	Tugas 9: Membuat struktur organisasi dan menyusun manajemen organisasi yang baik	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk nontest: Tugas</p>	Ketepatan penerapan dan penjelasan	5

14	Mahasiswa mengetahui fungsi aspek keuangan dari	Manajemen Keuangan	• Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi	TM:4x50" PT:4x60"	Tugas 10: Membuat laporan keuangan sederhana mencakup	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan penerapan dan penjelasan	5
	pembuatan business plan			BM:4x60"	perhitungan break event point, kebutuhan modal kerja dan laporan keuangan	Bentuk nontest: Tugas		
15	• Mahasiswa mampu membuat laporan keuangan sederhana	Diskusi Kasus	• Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi kelompok	TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"	Tugas 11: mempresentasikan tugas	Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian makalah Bentuk nontest: • Tulisan makalah • Presentasi kelompok	• Ketepatan dan kesesuaian makalah • Ketepatan penjelasan dalam presentasi	10
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKK229	Jaringan Komputer	4 SKS	Mata Kuliah Kependidikan	1	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Arthus D. Larumu, S.Kom, M.TI	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
	PP7	Menjelaskan komponen organisasi, teknologi dan manusia dari sistem informasi

5. Analog Data	
Referensi	Ref. 1 : Komunikasi Data & Komputer, Dasar-dasar Komunikasi Data, Sitrusta Sukaridhoto, ST, PhD, 2016
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Arthus D. Larumu, S.Kom, M.TI
Matakuliah Prasyarat	-
CPMK	CPMK-1 Mampu memahami dan mengimplementasikan model komunikasi data dan jaringan, memahami protocol dan arsitektur protocol dan standar-standar komunikasi jaringan
	CPMK-2 Mampu mengerti dan memahami konsep Transmisi Data, Konsep Terminologi, Transmisi data analog dan digital serta media transmisi data
	CPMK-3 Mampu mengerti dan memahami konsep Transmisi data Wireless, Media Trnasmisi data Guided
	CPMK-4 Mampu mengenal dan memahami Konsep Data Analog dan Digital, Spektrum penyebaran data, Transmisi data Synchronous dan Asynchronous, Jenis-jenis jaringan dan konfigurasinya, flow control dan penginterfacean, pendektsian kesalahan pada jaringan dan pengontrolan kesalahan dan protocol data link
	Deskripsi Singkat MK Mata kuliah ini membahas pemahaman serta penggunaan alat dan metode pada jaringan komputer, dan implementasi jaringan komputer pada suatu proyek pemasangan jaringan
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model Komunikasi 2. Protocol dan Arsitektur Protocol 3. Transmisi Data 4. Pengkodean Data Digital

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)

1	Mahasiswa menguasai pemahaman tentang CP mata kuliah dan cara pencapaiannya, serta kajiannya selama satu semester	RPS, SAP, kontrak perkuliahan dan Instrumen assessment	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 1: menjelaskan pengetahuannya tentang jaringan	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penjelasan	5
2	Mahasiswa mengenal Matakuliah Jaringan Komputer komunikasi dan Model Komunikasi dan Protocol	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Jaringan Komputer dan Model Komunikasi Data • Pengenalan Protocol dan Arsitektur protocol serta standar komunikasi data 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/Praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 2: Menjelaskan konsep model komunikasi dan protocol	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penjelasan	5
3	Mahasiswa memahami lanjutan materi protocl dan Arsitektur data, Model OSI dan Suite Protocol TCP/IP	<ul style="list-style-type: none"> • Lanjutan Protocol dan Arsitektur Data • Pengenalan Model OSI dan Suite Protocol TCP/IP 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/Praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 3: menjelaskan model OSI dan Suite Protocol TCP/IP	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan penjelasan	5
						Bentuk non-test: Hasil review		

4	Mahasiswa memahami tentang Konsep Transmisi Data dan Jaringan dan konsep terminologi	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan Konsep Transmisi Data dan Jaringan Pengenalan Konsep dan Terminologi 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 4: menjelaskan konsep transmisi data	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penjelasan	5
5	Mahasiswa mampu memahami Konsep Data digital dan Analog, Mengenal Media Transmisi data, Model Transmisi data Wireless dan Media Guided	<ul style="list-style-type: none"> Transmisi Data Digital dan Analog Pengenalan Media Transmisi Pengenalan dan Konsep Transmisi Wireless dan Media Guided 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 5: menjelaskan konsep data digital dan analog	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penjelasan	5
6	Mahasiswa memahami pengkodean data digital, pengenalan data digital, signal, signal digital dan analog	<ul style="list-style-type: none"> Pengkodean data digital Pengenalan Data Digital, signal-signal digital Pengenalan Data Digital, signal-signal Analog 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 6: menjelaskan pengkodean data digital	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penjelasan	5
7	Mahasiswa memahami semua materi yang telah di pelajari sebelum ujian Tengah Semester, dengan mereview ulang materi	Review Materi sebelum UTS	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 7: mereview materi yang sudah dipelajari	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan review	10
8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya							

9	Mahasiswa memahami Konsep Analog Data dan Digital	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan Konsep Analog data, Signal Digital Pengenalan Konsep Analog Data, Signal Analog 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 8: menjelaskan konsep analog data dan signal digital	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penjelasan	5
10	Mahasiswa memahami Konsep Penyebaran Spektrum Signal, Transmisi Synchronous dan Asynchronous	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan spektrum penyebaran signal Pengenalan konsep Transmisi Synchronous dan Asynchronous 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 9: menjelaskan konsep transmisi	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penjelasan	5
11	Mahasiswa mampu memahami Jenis-jenis Kesalahan Jaringan dan Konfigurasi Saluran	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan Jenis-jenis kesalahan jaringan Konfigurasi saluran 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 10: menjelaskan jenis-jenis kesalahan jaringan	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penjelasan	5
12	Mahasiswa mengenali dan memahami konsep Penginterfacean jaringan dan pengenalan flow control	<ul style="list-style-type: none"> Penginterfacean Jaringan dan Komunikasi Data Pengenalan Flow Control 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 11: menjelaskan konsep penginterfacean jaringan	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penjelasan	5

13	Mahasiswa mampu Mengenal dan memahami Pendekripsi Kesalahan Jaringan	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan dalam Pendekripsi Kesalahan Jaringan 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 12: menjelaskan cara mengenali dan mendekripsi kesalahan jaringan	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan penjelasan	10
		<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan Konsep Kontrol kesalahan jaringan 				Bentuk non-test: Hasil review		
14	Mahasiswa mampu memahami Lanjutan Konsep Pendekripsi dalam kesalahan jaringan dan kontrol kesalahan jaringan	<ul style="list-style-type: none"> Lanjutan Pengenalan dalam Pendekripsi Kesalahan Jaringan Pengenalan Konsep Kontrol Kesalahan 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 13: menjelaskan konsep kontrol kesalahan jaringan	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan penjelasan	10
15	Mahasiswa mampu memahami Konsep Protocol data Link	Konsep Protocol data Link	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/Praktikum Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 14: Menjelaskan konsep Protocol dan Link	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan penjelasan	20
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKP201	Kriptografi	4 SKS	Mata Kuliah Keprodian	6	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Arthus D. Larumu, S.Kom, M.TI	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
	KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagias
	CPMK	
	CPMK-1	Mampu memahami konsep keamanan jaringan dan jenis serangan kemanan jaringan multimedia
	CPMK-2	Mahasiswa mampu menggunakan algoritma kriptografi
	CPMK-3	Memiliki kemampuan mengelola system keamanan berdasarkan algoritma yang dibangun
	CPMK-4	Mampu memahami sistem keamanan web, email, wireless, IP security dan firewall.

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Kriptografi ditujukan untuk memperkenalkan dasar-dasar kriptografi dan keamanan informasi. Kuliah ini membahas sejarah kriptografi, perkembangan kriptografi modern, dan dasar-dasar teori serta konsep matematika yang digunakan dalam kriptografi.
-----------------------------	--

Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Keamanan Jaringan 2. Pengenalan Kriptografi 3. Enkripsi 4. Kriptografi Dalam Aplikasi Web
	<ol style="list-style-type: none"> 5. Kriptografi dalam E-Commerce 6. Steganografi
Referensi	<p>Ref. 1 : Niels Ferguson, Bruce Schneier, Tadayashi Kohno. Cryptography Engineering: Design Principles and Practical Applications. Wiley. 2010</p> <p>Ref. 2 : Pfleeger, C.P, Security in Computing, 2nd ed., Prentice-Hall International, Inc., New Jersey, 1997</p>
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Arthus D. Larumu, S.Kom, M.TI
Matakuliah Prasyarat	-

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)

1	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui cakupan materi mata kuliah Kriptografi selama 1 semester • Mahasiswa mengetahui tipe-tipe serangan keamanan jaringan dan algortima enkripsi klasik 	<ul style="list-style-type: none"> • Cakupan materi mata kuliah Kriptografi • Tipe-tipe serangan keamanan jaringan dan algortima enkripsi klasik 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"</p>	<p>Tugas 1: Menjelaskan pengetahuannya tentang keamanan jaringan</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review</p>	<p>Ketepatan menjelaskan</p>	5
2	Mahasiswa mengetahui definisi tentang kriptografi, enkripsi, dekripsi, kriptografi kunci publik dan kriptografi kunci rahasia	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian tentang Kriptografi: enkripsi dan dekripsi Jenis • Kunci Kriptografi 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"</p>	<p>Tugas 2: Menjelaskan tentang definisi kriptografi</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Tugas</p>	<p>Ketepatan menjelaskan</p>	5
3	Mahasiswa mengetahui dan memahami Block Cipher: ECB, CBC, CFB, OFB, dan Feistel Cipher	<ul style="list-style-type: none"> • Cipher Block • Electronic Codebook (ECB) • Chainning (CBC) • Cipher Feedback • Output Feedback (OFB) • Mode (CFB) • Feistel Cipher 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"</p>	<p>Tugas 3: Menerapkan Block Chiper</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Tugas</p>	<p>Ketepatan penerapan</p>	5

4	Mahasiswa memahami boks permutasi, subsitusi, XOR, shift sirkular dan swap yang digunakan pada algoritma Data Encryption Standard (DES) Sederhana dan DES	Algoritma kriptografi simetris DES Sederhana dan DES	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"	Tugas 4: Menjelaskan tentang algoritma DES	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan menjelaskan	10
5	Mahasiswa memahami konsep Fast Exponentiation dan algoritma RSA	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep modulo • Model fast exponentiation • Pembangkitan kunci dengan RSA • Enkripsi RSA • Dekripsi RSA 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"	Tugas 5: menjelaskan algoritma RSA	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan menjelaskan	5
6	Mahasiswa memahami konsep algoritma RabinWilliams Cryptosystem	<ul style="list-style-type: none"> • Enkripsi RabinWilliams Cryptosystem • Penentuan akar dan dekripsi pada Rabin-Williams 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"	Tugas 6: menjelaskan algoritma RabinWilliams Cryptosystem	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan menjelaskan	5
7	Mahasiswa memahami penerapan algoritma ElGamal Encryption	<ul style="list-style-type: none"> • Kunci publik dan kunci rahasia ElGamal • Enkripsi dengan ElGamal 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"	Tugas 7: Menerapkan algoritma El-Gamal Encryption	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan penerapan	5
		• Dekripsi pada ElGamal						
8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya							

9	Mahasiswa memahami penggunaan algoritma Advanced Encryption Standard (AES-Rijndael)	<ul style="list-style-type: none"> • Algortima AES • Panjang kunci dan panjang blok • Enkripsi AES • Dekripsi AES • Keamanan AES 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"	Tugas 8: Menggunakan algoritma Advanced Encryption Standard (AES-Rijndael)	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan penggunaan	5
10	Mahasiswa memahami penggunaan algoritma algortima Fungsi Hash satu arah dan Message Digest 5 (MD5)	<ul style="list-style-type: none"> • Algoritma Fungsi Hash • Aspek keamanan Fungsi Hash • Enkripsi dengan • Algoritma MD5 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"	Tugas 9: Menggunakan algoritma algortima Fungsi Hash satu arah dan Message Digest 5 (MD5)	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan penggunaan	5
11	Mahasiswa memahami penerapan kriptografi dalam aplikasi web	<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi kriptografi berbasis web • Tanda tangan digital • Sertifikat Digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"	Tugas 10: Menerapkan kriptografi dalam aplikasi web	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan penerapan	5
12	Mahasiswa memahami penerapan kriptografi dalam E-Commerce	<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi kriptografi dalam E-Commerce • Tanda tangan digital • Sertifikat Digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"	Tugas 11: Menerapkan kriptografi dalam ECommerce	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan penerapan	5
13-14	Mahasiswa mampu mengaplikasikan pemrograman kriptografi dalam aplikasi modern	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis aplikasi modern • Penerapan kriptografi pada aplikasi modern 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"	Tugas 12: Menerapkan kriptografi dalam aplikasi modern	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan penerapan	20
15	Mahasiswa mampu mengaplikasikan Steganografi	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep steganografi 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:4x50" PT:4x60"	Tugas 13: Menerapkan Steganografi	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan penerapan	20

		• Aplikasi watermarking dan steganografi		BM:4x60”		Bentuk nontest: Tugas		
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
---------	-------------	-------------	-----------	----------	-----------------

MKP203	Konsep dan Aplikasi Multimedia	4 SKS	Mata Kuliah Keprodian	1	10 Februari 2021		
OTORISASI							
Dosen Pengembang RPS		LPM		Koordinator PRODI			
Rizky Zuhrudin, S.Kom, M.TI		Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom		Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs			
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI						
	KK10	Mampu menggunakan berbagai perangkat dan metode untuk menghasilkan suatu karya dan informasi					
	CPMK						
	CPMK-1	Memahami konsep dasar multimedia, kategori dan pemanfaatannya					
	CPMK-2	Memahami pengolahan multimedia elemen teks, grafik, audio, video dan animasi					
	CPMK-3	Memahami tahapan produksi multimedia					
Deskripsi Singkat MK	CPMK-4	Mampu menghasilkan karya multimedia untuk tujuan tertentu					
	CPMK-5	Mampu bekerja sama tim dalam proyek multimedia yang bermanfaat dan dipublikasi					
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Dasar Multimedia 2. Fotografi dan teknik pengambilan gambar 3. Script writing dan storyboard 4. Pembuatan Video 5. Motion Graphic 						

Referensi	<p>Ref. 1 : Vaughan, T., 2011, <i>Multimedia: Making It Work: Eighth Edition</i>, New York: McGraw Hill</p> <p>Ref. 2 : Suyanto, M., 2003, <i>Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing</i>, Penerbit ANDI, Yogyakarta</p> <p>Ref. 3 : Sofyan, A.F, dan Purwanto, A., 2008, <i>Digital Multimedia: Animasi, Sound Editing, & Video Editing</i>, Penerbit ANDI, Yogyakarta</p> <p>Ref. 4 : Suyanto, M., 2004, <i>Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran</i>, Penerbit ANDI, Yogyakarta</p> <p>Ref. 5 : Suyanto, M., dan Yuniawan, A., 2006, <i>Merancang Film Kartun Kelas Dunia</i>, Penerbit ANDI, Yogyakarta</p>
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Rizky Zuhrudin, S.Kom, M.TI
Matakuliah Prasyarat	-

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)

1	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui cakupan materi kuliah konsep dan aplikasi multimedia selama 1 semester • Mahasiswa mampu memahami konsep dasar multimedia, kategori dan pemanfaatannya • Mahasiswa mampu bekerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Cakupan materi mata kuliah konsep dan aplikasi multimedia dan aturan perkuliahan Pengenalan konsep dan aplikasi multimedia, kategori dan pemanfaatannya • Pembagian TIM dan Jobdesc pembuatan video perkenalan 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"</p>	<p>Tugas 1: Menjelaskan konsep dasar multimedia</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil review</p>	<p>Ketepatan menjelaskan</p>	5
---	---	---	---	--	---	--	------------------------------	---

	sama dalam tim untuk merencanakan proyek multimedia							
--	---	--	--	--	--	--	--	--

2	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu memahami fotografi dan teknik pengambilan gambar • Mahasiswa mampu bekerja sama dalam tim untuk merencanakan proyek multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografi dan teknik pengambilan gambar • Pembuatan video perkenalan 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"</p>	<p>Tugas 2: Menjelaskan tentang fotografi dan teknik pengambilan gambar</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review</p>	<p>Ketepatan menjelaskan</p>	5
3	Mahasiswa mampu memahami tahapan proses produksi multimedia	Tahapan proses produksi multimedia	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"</p>	<p>Tugas 3: Menjelaskan tahapan proses produksi dalam proyek multimedia</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review</p>	<p>Ketepatan menjelaskan</p>	5
4	Mahasiswa mampu memahami script writing dan pembuatan storyboard	Script writing dan storyboard	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"</p>	<p>Tugas 4: menjelaskan tentang script writing dan storyboard</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review</p>	<p>Ketepatan tugas</p>	5

5	Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi editing video	Pengenalan fungsi, menu, dan tools pada aplikasi editing video	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/Praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 5: mengedit 1 video	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan tugas	10
6 dan 7	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi editing video • Mahasiswa mampu membuat video iklan dengan menerapkan prinsip dan teknik multimedia • Mahasiswa mampu bekerja sama dalam tim untuk membuat proyek multimedia 	Pembuatan video iklan	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah/Praktikum • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 6: menghasilkan karya multimedia sesuai dengan prinsip dan teknik multimedia serta layak untuk dipublikasikan	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan tugas	10
8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya							

9 - 11	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami konsep motion graphic dan menggunakan aplikasinya 	<ul style="list-style-type: none"> 12 Prinsip dasar animasi Pembuatan Motion Graphic 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi 	<p>TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"</p>	<p>Tugas 8: Tugas kelompok menciptakan suatu ide untuk proyek multimedia</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Tugas</p>	<p>Ketepatan penyelesaian tugas</p>	30
	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu bekerja sama dalam tim untuk merencanakan proyek multimedia 							
12-15	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menghasilkan karya film pendek dengan tema dan tujuan tertentu serta menerapkan prinsip dasar pengembangan multimedia Mahasiswa mampu bekerja sama dalam tim produksi proyek multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> Perencanaan ide film pendek Membuat script writing Membuat story board Pengambilan gambar Editing Video Publikasi 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah/praktikum Metode: Diskusi 	<p>TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"</p>	<p>Tugas 9: Proyek menghasilkan karya film pendek dan dipublikasikan</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Tugas</p>	<p>Ketepatan penyelesaian tugas</p>	30
16	<p>Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</p>							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKK222	Game Development	4 SKS	Mata Kuliah Keprodian	1	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Prasetyo Nugraha Gema, S.Kom, M.TI	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
	KK10	Mampu menggunakan berbagai perangkat dan metode untuk menghasilkan suatu karya dan informasi
CPMK		

	CPMK-1	Memahami konsep dasar game development
	CPMK-2	Memahami teknik – teknik dalam pengembangan game
	CPMK-3	Mampu menggunakan tools pengembangan game
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah <i>Game Development</i> memaparkan pengetahuan tentang langkah-langkah membuat <i>Game Design Document</i> . Ruang lingkup yang menjadi kajian mata kuliah ini meliputi (1) definisi <i>game</i> , (2) <i>game</i> tradisional, <i>game digital</i> , <i>event game</i> beserta contoh produk, (3) sejarah <i>game</i> , (4) <i>genre game</i> , (5) elemen <i>formal</i> dan <i>dramatis game</i> , (6) <i>game design</i> dan <i>game designer</i> , (7) <i>game design document</i> . Mata kuliah ini memfasilitasi perancangan <i>game</i> guna menunjang profil <i>game designer</i> atau <i>game developer</i>	
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis-Jenis Game dan Contohnya 2. Elemen Game 3. Game Design 	
Referensi	<p>Ref. 1 : Adams, E. (2010). <i>Fundamentals of Game Design (second edition)</i>. Berkeley: New Riders Ref.</p> <p>2 : Novak, J. (2012). <i>Game Development Essentials (third edition)</i>. New York: Delmar</p> <p>Ref. 3 : Fox, B. (2005). <i>Game Interface Design</i>. Boston: Premier Press</p> <p>Ref. 4 : Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). <i>Rules of Play: Game Design Fundamentals</i>. Massachusetts: The MIT Press</p> <p>Ref. 5 : Trefay, G. (2010). <i>Casual Game Design</i>. Burlington: Elsevier</p>	
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)	
Dosen Pengampu	Prasetyo Nugraha Gema, S.Kom, M.TI	
Matakuliah Prasyarat	-	

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)

1	Mahasiswa mengetahui definisi <i>game</i>	<ul style="list-style-type: none"> Pengantar Game 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 1: Mendefinisikan game	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan mendefinisikan	5
2-3	Mahasiswa akan mampu mengidentifikasi dan menjelaskan <i>game</i> tradisional, <i>game digital</i> , <i>event-game</i> beserta contoh produk <i>Soft skill:</i> kerjasama	<i>Game Tradisional, Game Digital, Event Game</i> beserta contoh produk	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 2: Mengidentifikasi jenis-jenis game	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan mengidentifikasi	5
4	Menjelaskan dan menggambarkan cikal bakal dan sejarah <i>game</i> berdasar perangkat	Cikal bakal dan sejarah <i>game</i> berdasar perangkat	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 3: Menjelaskan cikal bakal dan sejarah game berdasarkan perangkatnya	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan menjelaskan	5

	sejarah berdasar <i>device</i>					Bentuk non-test: Hasil review		
--	--------------------------------	--	--	--	--	-------------------------------	--	--

5	Mahasiswa akan mampu mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai <i>genre game</i> dan <i>rating</i> beserta contoh	<i>Genre Game</i> dan <i>Rating</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 4: Mengidentifikasi genre game	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan mengidentifikasi	5
6-7	Mahasiswa akan mampu menyebutkan dan menjelaskan elemen-elemen <i>game</i> , menganalisis <i>game</i> berdasar <i>genre</i> dan elemen, serta menyimpulkan hasil analisis melalui presentasi <i>Soft skill:</i> kerjasama <i>Hard skill dan soft skill:</i> kemampuan berkomunikasi	Elemen-elemen <i>Game</i> : Formal dan Dramatis	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 5: menjelaskan elemen-elemen formal dan dramatis dalam <i>game</i>	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan menjelaskan	5
8 Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya								
9	Mahasiswa mengetahui <i>game design</i> dan <i>game designer</i>	<i>Game Design</i> dan <i>Game Designer</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 6: Menjelaskan <i>game design</i> dan <i>game designer</i>	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Tugas	Ketepatan menjelaskan	5

10-11	<p>Mahasiswa mengetahui dan memahami <i>Game Design Document</i> (GDD) sebagai jembatan antara <i>game design</i> dan <i>game designer</i>, serta menyusun <i>draft GDD</i></p> <p><i>Soft skill:</i> kerjasama</p>	<p><i>Game Design Document:</i> Definisi, Jenis, dan Komponen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"</p>	<p>Tugas 7: menjelaskan definisi, jenis dan komponen GDD</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Tugas</p>	<p>Ketepatan penyelesaian tugas</p>	10
12-13	<p>Mahasiswa akan mampu menjabarkan <i>draft GDD</i>, menganalisis, serta mengkritisi GDD kelompok lain melalui kegiatan diskusi presentasi</p> <p><i>Soft skill:</i> kerjasama <i>Hard skill dan soft skill:</i> kemampuan berkomunikasi</p>	<p>Presentasi <i>Game Design Document</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"</p>	<p>Tugas 7: Mempresentasikan tugas</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Tugas</p>	<p>Kesiapan dan penguasaan materi</p>	25

14-15	Mahasiswa akan mampu merangkum hasil diskusi presentasi GDD sebagai landasan menyusun <i>booklet</i> GDD sesuai tema,	Penyusunan GDD dalam media <i>booklet</i>	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 7: Menyusun booklet GDD Bentuk non-test: Tugas	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Keaktifan kontribusi dalam diskusi	25
	genre, dan elemen yang tepat <i>Soft skill:</i> kerjasama						
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKK211	Desain Grafis	4 SKS	Mata Kuliah Kependidikan	3	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM		Koordinator PRODI												
Oky Wijaya, S.Kom, M.TI	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom		Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs												
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI <table border="1"> <tr> <td>KK10</td><td>Mampu menggunakan berbagai perangkat dan metode untuk menghasilkan suatu karya dan informasi</td></tr> </table> CPMK <table border="1"> <tr> <td>CPMK-1</td><td>Memahami konsep dasar desain grafis</td></tr> <tr> <td>CPMK-2</td><td>Memahami teknik pewarnaan suatu desain grafis</td></tr> <tr> <td>CPMK-3</td><td>Memahami pengaturan tata letak (layouting) suatu proyek desain grafis</td></tr> <tr> <td>CPMK-4</td><td>Mampu menghasilkan karya desain grafis berbasis vektor dan raster</td></tr> <tr> <td>CPMK-5</td><td>Mampu bekerja sama tim dalam proyek desain grafis yang bermanfaat dan dipublikasi.</td></tr> </table>			KK10	Mampu menggunakan berbagai perangkat dan metode untuk menghasilkan suatu karya dan informasi	CPMK-1	Memahami konsep dasar desain grafis	CPMK-2	Memahami teknik pewarnaan suatu desain grafis	CPMK-3	Memahami pengaturan tata letak (layouting) suatu proyek desain grafis	CPMK-4	Mampu menghasilkan karya desain grafis berbasis vektor dan raster	CPMK-5	Mampu bekerja sama tim dalam proyek desain grafis yang bermanfaat dan dipublikasi.
KK10	Mampu menggunakan berbagai perangkat dan metode untuk menghasilkan suatu karya dan informasi														
CPMK-1	Memahami konsep dasar desain grafis														
CPMK-2	Memahami teknik pewarnaan suatu desain grafis														
CPMK-3	Memahami pengaturan tata letak (layouting) suatu proyek desain grafis														
CPMK-4	Mampu menghasilkan karya desain grafis berbasis vektor dan raster														
CPMK-5	Mampu bekerja sama tim dalam proyek desain grafis yang bermanfaat dan dipublikasi.														
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah desain grafis merupakan mata kuliah dalam bidang komputer yang mempelajari tahapan dalam memanipulasi citra/ gambar modul suatu objek menggunakan komputer. Tujuannya adalah untuk menghasilkan komunikasi dengan user melalui gambar. Materi perkuliahan berisi pengenalan desain grafis, pembuatan typography dan logo, pembuatan poster dan iklan, konsep pewarnaan, teknik manipulasi gambar, layouting, pembuatan brosur dan majalah digital, serta desain antarmuka aplikasi.														
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. cakupan materi mata kuliah desain grafis selama 1 semester 2. menggunakan aplikasi pengolah grafis berbasis vector 3. menggunakan aplikasi pengolah grafis berbasis vector 														

	<ol style="list-style-type: none"> 4. menggunakan aplikasi pengolah grafis berbasis vector 5. menggunakan aplikasi pengolah grafis berbasis raster 6. menggunakan aplikasi pengolah grafis berbasis raster 7. menggunakan aplikasi pengolah grafis berbasis raster 8. mengimplementasikan konsep desain grafis dengan baik untuk tujuan tertentu dalam suatu karya desain grafis yang dipublikasikan pada masyarakat umum 9. memahami konsep tata letak (layouting) dalam desain grafis 10. menggunakan aplikasi Adobe Indesign 11. menerapkan konsep dasar, teknik pewarnaan, dan layouting dalam desain grafis 12. menggunakan aplikasi Adobe Indesign 13. menggunakan aplikasi Adobe XD 14. menerapkan konsep dasar, teknik pewarnaan, dan layouting dalam desain grafis 15. menerapkan konsep dasar, teknik pewarnaan, dan layouting dalam desain grafis 16. mengimplementasikan konsep desain grafis dengan baik untuk tujuan tertentu dalam suatu karya desain grafis yang dipublikasikan pada masyarakat umum
Referensi	<p>Ref. 1 : Sherin, A., 2017, <i>Introduction to Graphic Design: A Guide to Thinking, Process & Style</i>, Bloomsbury Visual Arts</p> <p>Ref. 2 : Evans, P. Sherin, A. dan Lee, I., 2013, <i>The Graphic Design Reference & Specification Book: Everything Graphic Designers Need to Know Every Day</i>, Rockport Publishers</p> <p>Ref. 3 : Sofyan, A. F, dan Hidayat, T., 2008, Komputer Grafis: Image Editing, Graphic Design, dan Page Layout, Penerbit ANDI, Yogyakarta</p> <p>Ref. 4 : Suyanto, M., 2004, Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan, Penerbit ANDI, Yogyakarta</p> <p>Ref. 5 : Suyanto, M., 2005, Strategi Perancangan Iklan Televisi Perusahaan Top Dunia, Penerbit ANDI, Yogyakarta</p> <p>Ref. 6 : Suyanto, M., 2006, Strategi Perancangan Iklan Outdoor Kelas Dunia, Penerbit ANDI, Yogyakarta.</p>
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Oky Wijaya, S.Kom, M.TI
Matakuliah Prasyarat	-

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Ke-			Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu		Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui cakupan materi mata kuliah desain grafis selama 1 semester • Mahasiswa mampu memahami konsep dasar desain grafis dan teknik pewarnaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Cakupan materi mata kuliah desain grafis dan aturan perkuliahan • Pengenalan konsep desain grafis, contoh dan aplikasinya • Konsep pewarnaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 1: menyusun ringkasan konsep desain grafis	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil ringkasan	Ketepatan menjelaskan konsep desain grafis	5

2	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi pengolah grafis berbasis vektor • Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar dan teknik pewarnaan dalam desain grafis 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan fungsi, menu, dan tools pada aplikasi CorelDRAW • Pembuatan Typography 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 2: menjelaskan aplikasi pengolah grafis berbasis vektor	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Rangkuman penjelasan	Ketepatan menjelaskan aplikasi pengolah grafis berbasis vektor	5
3	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Studi kasus pembuatan Logo dengan tema dan spesifikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:3x50" PT:3x60"	Tugas 3: menjelaskan konsep dasar dan teknik pewarnaan	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan menjelaskan konsep dasar dan teknik pewarnaan	10
	<ul style="list-style-type: none"> pengolah grafis berbasis vektor • Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar dan teknik pewarnaan dalam desain grafis 	tertentu menggunakan aplikasi CorelDRAW		BM:3x60"	dalam desain grafis		dalam desain grafis	

4	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi pengolah grafis berbasis vektor • Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar dan teknik pewarnaan dalam desain grafis 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan model data relasional • Relasi antar tabel • Aljabar Relasional 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 4: menjelaskan aplikasi pengolah grafis berbasis vektor	Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan aplikasi pengolah grafis berbasis vektor 	10
5	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi pengolah grafis berbasis raster • Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan fungsi, menu, dan tools pada aplikasi Adobe Photoshop • Studi kasus pembuatan Iklan dengan tema dan spesifikasi tertentu menggunakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi kelompok 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 5: Membuat aplikasi pengolah grafis berbasis raster	Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan aplikasi pengolah grafis berbasis raster 	10

	dan teknik pewarnaan dalam desain grafis	aplikasi Adobe Photoshop						
8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya							

6	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi pengolah grafis berbasis raster • Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar dan teknik pewarnaan dalam desain grafis 	<ul style="list-style-type: none"> • Perencanaan desain grafis pembuatan brosur untuk tujuan dan spesifikasi tertentu 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60" 	<p>Tugas 6: menjelaskan konsep dasar dan teknik pewarnaan dalam desain grafis</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk nontest:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan konsep dasar dan teknik pewarnaan dalam desain grafis 	10
7	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi pengolah grafis berbasis raster • Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar dan teknik pewarnaan dalam desain grafis 	<ul style="list-style-type: none"> • Studi kasus pembuatan brosur sesuai dengan perencanaan/tema yang telah ditetapkan sebelumnya menggunakan aplikasi Adobe Photoshop 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60" 	<p>Tugas 7: menjelaskan konsep dasar dan teknik pewarnaan dalam desain grafis</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan konsep dasar dan teknik pewarnaan dalam desain grafis 	10

9	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu memahami konsep tata letak (layouting) dalam desain grafis • Mahasiswa mampu bekerja sama dalam tim untuk merencanakan proyek desain grafis 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan konsep tata letak desain grafis • Pembagian proyek desain grafis dan manajemen tim 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 9: Melakukan konsep tata letak (layouting) dalam desain grafis	Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan konsep tata letak (layouting) dalam desain grafis 	10
10	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi Adobe Indesign • Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar, teknik pewarnaan, dan layouting dalam desain grafis 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan fungsi, menu, dan tools pada aplikasi Adobe Indesign • Pembuatan rancangan layout majalah digital • Pengaturan nomor halaman dan menyisipkan objek berupa teks, gambar, audio dan video. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 10: Melakukan teknik pewarnaan, dan layouting dalam desain grafis	Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan teknik pewarnaan, dan layouting dalam desain grafis 	5

11	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi Adobe Indesign • Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar, teknik pewarnaan, dan layouting dalam desain grafis 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan daftar isi, dan pengaturan style paragraf dalam halaman majalah digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 11: Menjelaskan konsep dasar, teknik pewarnaan, dan layouting dalam desain grafis	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk nontest:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan konsep dasar, teknik pewarnaan, dan layouting dalam desain grafis 	5
12	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi Adobe Indesign • Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar, teknik pewarnaan, dan layouting dalam desain grafis 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyisipkan animasi sederhana dalam konten halaman majalah digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 12: Menjelaskan menggunakan aplikasi Adobe Indesign	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk nontest:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menggunakan aplikasi Adobe Indesign 	5

13	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi Adobe XD • Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar, teknik pewarnaan, dan layouting dalam desain grafis 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan fungsi, menu, dan tools pada aplikasi Adobe XD • Pembuatan rancangan wireframe antarmuka aplikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 13: Menjelaskan menggunakan aplikasi Adobe XD	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk nontest:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menggunakan aplikasi Adobe XD 	5
14	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi Adobe XD • Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar, teknik pewarnaan, dan layouting dalam desain grafis 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan mockup antarmuka aplikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 14: Menjelaskan konsep dasar, teknik pewarnaan, dan layouting dalam desain grafis	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk nontest:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan konsep dasar, teknik pewarnaan, dan layouting dalam desain grafis 	5

15	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi Adobe XD • Mahasiswa mampu menerapkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan prototype layout antarmuka aplikasi • Ketentuan UAS proyek desain grafis majalah digital dan/atau 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"</p>	<p>Tugas 15: Menjelaskan pewarnaan, dan layouting dalam desain grafis</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk nontest:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pewarnaan, dan layouting dalam desain grafis 	5
	konsep dasar, teknik pewarnaan, dan layouting dalam desain grafis	prototype rancangan aplikasi						
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI SISTEM TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKK212	Digital Marketing	4 SKS	Mata Kuliah Kependidikan	1	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Ryan Ramses Rommel R., S.Kom, M.MSI	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Yufika Sari Bagi, S.Kom, M.Cs

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
	PP5	Mengetahui berbagai tipe peluang inovasi dan dampaknya terhadap rancangan model bisnis
		PP6 Mengetahui prinsip-prinsip dan konsep dasar pengelolaan suatu bisnis organisasi (struktur, lingkungan organisasi, hierarki keputusan, serta kaitan antar organisasi)
CPMK		
CPMK-1 Mampu memahami, mengaplikasikan dan mempromosikan brand atau merek		
CPMK-2 Mampu membangun preferensi dan melakukan penjualan melalui berbagai media/teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari		
CPMK-3 Memulai membangun sikap entrepreneur dan berwirausaha sendiri		

Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah ini memberikan bekal pengetahuan, pengertian serta pemahaman kepada para mahasiswa agar menguasai pemasaran digital
-----------------------------	---

	<p>Ref. 2 : Jones Alex Trengove, Anna Malezyk, Justin Beneke, 2013. <i>"Internet Marketing: A Highly Practical Guide to Every Aspect of Internet Marketing"</i>, GetSmarter: the Creative Commons BY-NC 3.0</p> <p>Ref. 3 : Nirmala, Endar. Putu Budayasa. Ani Setiani, 2013. <i>"Pemasaran Online I"</i>, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan-Direktorat Pembinaan SMK, Jakarta</p> <p>Ref. 4 : Ryan, Damian dan Calvin Jones, 2009. <i>"Understanding Digital Marketing: Marketing Strategies for Engaging the Digital Generation"</i>, Kogan Page Limited, Great Britain and United State</p> <p>Ref. 5 : Susanto, Jimmy dan Juanda Rovelim, 2016. <i>"Digital Marketing in Action: 70 Strategi Mudah dan Efektif untuk Memenangkan Persaingan di Era Digital"</i>, PLP Book, Jakarta</p>
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Ryan Ramses Rommel R., S.Kom, M.MSI
Matakuliah Prasyarat	-
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Pemasaran Digital 2. Teknik dan Media Pemasaran Digital 3. Konsep Iklan 4. E-Commerce 5. Blog dan Adsense 6. Riset Pasar
Referensi	Ref. 1 : eMarketing Institute, 2017. <i>"Internet Marketing Online Marketing Fundamentals: Course Material-Knowledge Required-for Certificate"</i> , eMarketing Institute, Copenhagen Denmark

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)

1	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa menguasai pemahaman tentang CP mata kuliah dan cara pencapaiannya, serta kajiannya selama satu semester • Memahami konsep Pemasaran Digital • Memahami Pengertian Pemasaran Digital • Memahami konsumen Digital 	<ul style="list-style-type: none"> • RPS, SAP, kontrak perkuliahan dan Instrumen assessment • Membagi mahasiswa dalam kelompok-kelompok kecil Kegiatan belajar 1 Konsep Pemasaran • Digital Pengertian • Pemasaran Digital, Konsumen Digital • 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 1: menjelaskan dengan baik tentang konsep metode ilmiah	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penjelasan	5
---	--	--	---	-------------------------------------	---	---	----------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui Manfaat Pemasaran Digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Manfaat Pemasaran Digital 						
2	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa Memahami pengertian website. • Mengidentifikasi jenis-jenis website. • Merancang pembuatan website, membuat website dan hosting (<i>upload</i>) 	Merancang pembuatan Website terdiri dari : <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Website • Jenis-jenis website, • Merencanakan/ merancang website 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 2: Mendefinisikan website	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan definisi	5

3	Mahasiswa mampu: <ul style="list-style-type: none">• Memahami pengertian SEO.• Memahami cara kerja SEO.• Menggunakan Kata kunci dalam SEO.• Melakukan strategi SEO.• Mempraktekkan penggunaan SEO on page/off page	Konsep Search Engine Optimization terdiri dari: <ul style="list-style-type: none">• Pengertian Search Engine Optimization (SEO) /SERP (Search Engine Result Page),• Cara kerja Search Engine Optimization (SEO), Keyword dalam SEO,•Strategi membuat SEO, SEO on page / SEO off page	<ul style="list-style-type: none">• Bentuk: Kuliah• Metode: Diskusi	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 3: Mempresentasikan pengetahuannya tentang SEO	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan presentasi	5
4	Mahasiswa mampu: <ul style="list-style-type: none">• Mengerti tentang fungsi dan penggunaan media sosial.• Membedakan website biasa	Pemasaran Online Menggunakan Media Sosial, terdiri dari: <ul style="list-style-type: none">• Perilaku etik dan tidak etik• Tanggung jawab sosial	<ul style="list-style-type: none">• Bentuk: Kuliah• Metode: Diskusi	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 4: Mempresentasikan pengetahuannya tentang macammacam teknik pemasaran online	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test:	Ketepatan presentasi	5

	<p>dengan media sosial.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mampu mempraktekkan pemasaran melalui media social (facebook, twitter, linkedin, Pinterst). • Memasarkan produk menggunakan media video. • Memahami tentang viral marketing 	<p>perusahaan terhadap stakeholder</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian media sosial, Pengertian Viral Marketing, • Macam-macam pemasaran melalui media sosial (facebook, linkedin, twitter, Pinterst) dan • Pemasaran menggunakan Media Video 				Hasil review	
5	QUIZ						10

6	Mahasiswa mampu: <ul style="list-style-type: none">Menjelaskan pengertian email marketing.Mengidentifikasi bagian-bagian surat elektronik.Memahami etika dan klasifikasi surat elektronik .Membuat, mengoperasikan dan memanfaatkan surat elektronik untuk pemasaran	Pemasaran Menggunakan Surat Elektronik (Email Marketing) terdiri dari : <ul style="list-style-type: none">Pengertian email marketing,Bagian-bagian surat elektronik,Etika dan Klasifikasi Surat Elektronik,Membuat, mengoperasikan dan memanfaatkan surat elektronik untuk pemasaran.	<ul style="list-style-type: none">Bentuk: KuliahMetode: Diskusi	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 5: Mempresentasikan pengetahuannya tentang macammacam teknik pemasaran online melalui surat	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan presentasi	5
7	Mahasiswa mampu: <ul style="list-style-type: none">Memahami konsep PPC.Memahami Optimasi cara memantau kinerja PPC.Memahami konsep AdWords.Mengetahui cara menggunakan AdWords.	Iklan Pay Per Click (PPC) terdiri dari : <ul style="list-style-type: none">Konsep PPC,Optimasi cara memantau kinerja PPC,Konsep AdWords dan menggunakan Adwords.	<ul style="list-style-type: none">Bentuk: KuliahMetode: Diskusi	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 6: Mempresentasikan pengetahuannya tentang Iklan	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan presentasi	10
8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya							

9	Mahasiswa mampu <ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan pengertian iklan online. Menyebutkan jenis-jenis iklan online. Menjelaskan cara memasarkan iklan online. 	Iklan Online <ul style="list-style-type: none"> Pengertian iklan online. Jenis-jenis iklan online. Cara memasarkan iklan online. Model pembayaran iklan online 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 7: Mempresentasikan pengetahuannya tentang Iklan Online	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan presentasi	5
10	Mahasiswa mampu <ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan pengertian ECommerce Memasarkan produk melalui penjualan online Melakukan afiliasi mempromosikan situs E-commerce Membuat atau memanipulasi 	Pemasaran pada ECommerce: <ul style="list-style-type: none"> Pengertian ECommerce Memasarkan produk melalui penjualan online Afiliasi untuk mempromosikan situs E-Commerce Membuat atau memanipulasi 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 8: Mempresentasikan pengetahuannya tentang ECommerce	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan presentasi	10
	aplikasi E-Commerce	aplikasi E-Commerce						

11	Mahasiswa mampu: <ul style="list-style-type: none">• Memahami pengertian dasar pemasaran melalui perangkat mobile• Mengidentifikasi spesifikasi perangkat mobile• Membuat website menggunakan template pada perangkat mobile,• Memahami strategi pemasaran pada perangkat mobile	Pemasaran melalui perangkat mobile <ul style="list-style-type: none">• Pengertian dasar pemasaran melalui perangkat mobile• Spesifikasi perangkat mobile• Membuat website menggunakan template pada perangkat mobile,• Strategi pemasaran pada perangkat mobile.	<ul style="list-style-type: none">• Bentuk: Kuliah• Metode: Diskusi	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 9: Mempresentasikan pengetahuannya tentang pemasaran melalui perangkat mobile	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan presentasi	5
12	Mahasiswa mampu: <ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan pengertian Blog dan Adsense• Mempresentasikan pembuatan blog• Memahami cara mendaftar dan mendapat Persetujuan Adsense• Memahami pemasangan iklan adsense dalam blog• Memahami cara mencarikan	Pemasaran melalui blog <ul style="list-style-type: none">• Pengertian Blog dan Adsense• Pembuatan blog• Cara mendaftar dan mendapat Persetujuan Adsense• Pemasangan iklan adsense dalam blog• Cara mencarikan pendapatan dari Google Adsense• Mengoptimalkan interface Adsense	<ul style="list-style-type: none">• Bentuk: Kuliah• Metode: Diskusi	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 10: Mempresentasikan pengetahuannya tentang Blog dan Adsense	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan presentasi	5

	<p>pendapatan dari Google Adsense</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengoptimalkan interface Adsense 							
13	QUIZ							10
14	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan riset pasar dan pesaing secara on-line • Menyusun strategi yang menarik untuk calon pelanggan • Membuat konten pemasaran yang mampu menarik minat pelanggan 	<p>Riset pasar melalui online</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riset pasar dan pesaing secara on-line • Strategi yang menarik untuk calon pelanggan • Konten pemasaran yang mampu menarik minat pelanggan 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"</p>	<p>Tugas 11: Mempresentasikan pengetahuannya tentang riset pasar</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review</p>	<p>Ketepatan presentasi</p>	10
15	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membina hubungan baik dengan pelanggan melalui berbagai media • Menyusun strategi dalam memperoleh pendapatan dan keuntungan 	<p>Hubungan baik dengan pelanggan melalui berbagai media</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strategi dalam memperoleh pendapatan dan keuntungan 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"</p>	<p>Tugas 12: Mempresentasikan pengetahuannya tentang membina hubungan baik dengan pelanggan</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review</p>	<p>Ketepatan presentasi</p>	10

16 Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKP205	Sistem Pakar	4 SKS	Mata Kuliah Pilihan	7	10 Februari 2021

OTORISASI		
Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Wisard Widsli Kalengkongan, S.Pd, M.Kom	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
	PP4	Mengetahui teknologi platform (sistem operasi) dan berbagai jenis aplikasi dalam sebuah infrastruktur teknologi informasi
	CPMK	
	CPMK-1	Memahami konsep dasar sistem pakar
	CPMK-2	Memahami cara akuisisi pengetahuan
	CPMK-3	Memahami representasi pengetahuan
Deskripsi Singkat MK	CPMK-4	Memahami teknik inferensi forward chaining dan backward chaining
	CPMK-5	Memahami teori ketidakpastian, probabilitas Bayesian, Certainty Factor dan Dempster-Shafer
Bahan Kajian Pembelajaran	<p>Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pilihan pada program studi Sistem Informasi yang bisa menjadi pilihan untuk setiap mahasiswa. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mempunyai pengetahuan dasar tentang sistem pakar dan metode-metode apa saja yang dapat digunakan dalam membangun suatu sistem pakar. Pada mata kuliah ini akan dibahas tentang konsep dasar sistem pakar, akuisisi pengetahuan, representasi pengetahuan dan berbagai macam metode-metode untuk menangani ketidakpastian dalam sistem pakar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Dasar Sistem Pakar 2. Akuisisi Pengetahuan dan Representasi Pengetahuan 3. Teknik Inferensi Forward Chaining dan Backward Chaining 4. Probabilitas Bayesian 5. Certainty Factor 6. Dempster Shafer 	
Referensi	Ref. 1 : Sutojo, T., Mulyanto, E., dan Suhartono, V., 2011, Kecerdasan Buatan, Penerbit ANDI, Yogyakarta	
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)	

Dosen Pengampu	Wisard Widqli Kalengkongan, S.Pd, M.Kom
Matakuliah Prasyarat	-

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mengetahui cakupan materi mata kuliah sistem pakar selama 1 semester Mahasiswa mengetahui kontrak perkuliahan 	<ul style="list-style-type: none"> Cakupan materi mata kuliah sistem pakar Kontrak perkuliahan 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi 	TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"	-	-	-	-
2	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mengetahui caracara akuisisi pengetahuan Mahasiswa mengetahui dan memahami macam-macam representasi pengetahuan Mahasiswa mengetahui dan memahami basis pengetahuan dalam sistem pakar 	<ul style="list-style-type: none"> Akuisisi Pengetahuan Representasi Pengetahuan Basis Pengetahuan 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Kuliah Metode: Diskusi 	TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"	Tugas 1: membuat 1 contoh representasi pengetahuan menggunakan rule dimulai dari membuat tabel keputusan	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test (tugas)	Ketepatan representasi pengetahuan	10

3	Mahasiswa mengetahui teknik inferensi dengan forward chaining	Forward Chaining	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"	Tugas 2: menerapkan forward chaining dalam suatu permasalahan	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: hasil penerapan	Ketepatan tugas	10
4	Mahasiswa mengetahui teknik inferensi dengan backward chaining	Backward Chaining	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"	Tugas 3: menerapkan backward chaining dalam suatu permasalahan	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: hasil penerapan	Ketepatan tugas	10
5, 6 dan 7	Mahasiswa mampu membangun aplikasi sistem pakar sederhana dengan menerapkan teknik inferensi forward chaining	Project Kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: tugas project kelompok • Metode: Diskusi 	TM:3x4x50" PT:3x4x60" BM:3x4x60"	Tugas 4: membangun aplikasi sistem pakar sederhana dengan menerapkan teknik forward chaining	Kriteria: ketepatan implementasi dan penguasaan Bentuk non-test: hasil project	Ketepatan hasil project	30
8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya							

9 dan 10	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep dasar teori ketidakpastian dalam sistem pakar • Mahasiswa mengetahui macam-macam teori yang bisa digunakan dalam menangani ketidakpastian dalam sistem pakar • Mahasiswa mengetahui dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Teori Ketidakpastian Probabilitas Bayesian 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:2x4x50" PT:2x4x60" BM:2x4x60"</p>	<p>Tugas 5: menyelesaikan latihan implementasi teori probabilitas Bayesian</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: tugas latihan</p>	<p>Ketepatan hasil tugas</p>	10
----------------	--	--	---	---	--	--	------------------------------	----

	<p>memahami konsep dasar teori probabilitas Bayesian dalam menangani ketidakpastian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui contoh penerapan teori probabilitas Bayesian 							
--	---	--	--	--	--	--	--	--

11 dan 12	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep dasar Certainty Factor dalam menangani ketidakpastian • Mahasiswa mengetahui contoh penerapan teori Certainty Factor 	Certainty Factor	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x4x50" PT:2x4x60" BM:2x4x60"	Tugas 5: menyelesaikan latihan implementasi teori certainty factor	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: tugas latihan	Ketepatan hasil tugas	10
13 dan 14	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep dasar Dempster-Shafer dalam menangani ketidakpastian • Mahasiswa mengetahui contoh penerapan teori Dempster-Shafer 	Dempster-Shafer	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x4x50" PT:2x4x60" BM:2x4x60"	Tugas 5: menyelesaikan latihan implementasi teori certainty factor	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: tugas latihan	Ketepatan hasil tugas	10
15	Mahasiswa mengetahui contoh-contoh penelitian yang menerapkan probabilitas Bayesian, Certainty Factor dan Dempster-Shafer	Penelitian-penelitian yang menerapkan probabilitas Bayesian, Certainty Factor dan Dempster-Shafer	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Tugas Review Jurnal • Metode: Diskusi 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	Tugas 6: membuat laporan review jurnal yang menerapkan probabilitas Bayesian, Certainty Factor dan Dempster-Shafer	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: hasil review	Ketepatan hasil review	10
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKP207	Penalaran Komputer	4 SKS	Mata Kuliah Pilihan	6	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Mihuandayani, S.Kom, M.Kom	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
	PP4	Mengetahui teknologi platform (sistem operasi) dan berbagai jenis aplikasi dalam sebuah infrastruktur teknologi informasi
CPMK		
CPMK-1	CPMK-1	Memahami konsep dasar penalaran komputer
CPMK-2	CPMK-2	Memahami teknik – teknik penalaran untuk pemecahan masalah
CPMK-3	CPMK-3	Memahami metode penalaran komputer berbasis kasus
CPMK-4	CPMK-4	Memahai metode penalaran komputer berbasis probabilistik

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah penalaran komputer merupakan mata kuliah yang mempelajari tentang metode penalaran komputer berbasis kasus dan berbasis probabilistik. Mata kuliah ini akan membahas tentang bagaimana teknik-teknik melakukan penalaran dalam memecahkan masalah di dunia nyata. Mata kuliah ini juga membahas beberapa teknik penalaran yang dilakukan komputer, dan cara memiliki teknik yang tepat untuk menyelesaikan masalah nyata.
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dasar penalaran komputer 2. Penalaran berbasis kasus 3. Pengindeksan kasus dalam CBR 4. Case retrieval 5. Case adaptation
	<ol style="list-style-type: none"> 6. Case learning dan case base maintenance 7. Case reasoning 8. Supervised dan unsupervised learning 9. Studi kasus pendekatan naïve bayes classifier 10. Studi kasus dengan pendekatan nearest neighbor classifier
Referensi	<p>Ref. 1 : Pal, S.K., dan Shiu, S.C.K., 2004, Foundations of Soft Case-Based Reasoning, John Wiley & Sons Inc., Canada</p> <p>Ref. 2 : Pearl, J., 1988, Probabilistic Reasoning in Intelligent System, Networks of Plausible Inference.</p>
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Mihuandayani, S.Kom, M.Kom
Matakuliah Prasyarat	-

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)

1	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan cakupan materi yang akan dibahas selama 1 semester • Mahasiswa mampu memahami konsep dasar penalaran komputer • Mahasiswa mampu memahami perbedaan penalaran berbasis kasus dan pengetahuan 	<ul style="list-style-type: none"> • Cakupan materi mata kuliah penalaran komputer dan aturan perkuliahan • Konsep dasar dan pengenalan penalaran komputer • Macam-macam penalaran • Perbedaan penalaran berbasis dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"</p>	<p>Tugas 1: membuat ringkasan macammacam penalaran</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil ringkasan</p>	<p>Ketepatan menjelaskan macammacam penalaran</p>	5
---	---	---	---	---	--	---	---	---

		berbasis pengetahuan						
2	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang pengertian penalaran berbasis kasus (Cases Based Reasoning) • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang representasi kasus dan siklus hidup CBR • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang tahapan dalam CBR dan macam-macam CBR 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian penalaran berbasis kasus (Cases Based Reasoning) • Representasi kasus • Siklus hidup CBR • Tahapan dalam CBR • Macam-macam aplikasi CBR 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"</p>	<p>Tugas 2: menjelaskan siklus hidup CBR</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Rangkuman penjelasan</p>	<p>Ketepatan menjelaskan siklus hidup CBR</p>	5

3	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang pengertian pengindeksan kasus • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang proses case indexing 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian case indexing (pengindeksan kasus) • Proses dalam pengindeksan kasus 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"</p>	<p>Tugas 3: menjelaskan indexing (pengindeksan kasus) dan proses pengindeksan kasus</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Rangkuman penjelasan</p>	<p>Ketepatan menjelaskan indexing (pengindeksan kasus) dan proses pengindeksan kasus</p>	10
4	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang proses case retrieval • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang teknik-teknik dalam case retrieval • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang NN retrieval, pendekataninduktif, knowledge guided 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian case retrieval • Teknik-teknik dalam case retrieval • NN retrieval • Inductive aproaches • Knowledge guided approaches 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"</p>	<p>Tugas 4: membuat rangkuman teknik-teknik dalam case retrieval, inductive approaches</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan teknik-teknik dalam case retrieval, inductive approaches 	5

	approaches, dan validate retrieval	<ul style="list-style-type: none"> • Validated retrieval 						
5	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang case adaptation • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang apa saja pendekatan yang digunakan dalam case adaptation 	<ul style="list-style-type: none"> • Case adaptation • Pendekatan yang digunakan dalam case adaptation 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi kelompok 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"</p>	<p>Tugas 5: membuat rangkuman tentang pendekatan yang digunakan dalam case adaptation</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan pendekatan yang digunakan dalam case adaptation 	5

6	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang case learning • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang case base maintenance 	<ul style="list-style-type: none"> • Case learning • Case base maintenance 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi kelompok 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 6: menjelaskan case learning dan case base maintenance	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan case learning dan case base maintenance 	5
7	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menemukan beberapa jurnal bereputasi yang berkaitan dengan CBR 	<ul style="list-style-type: none"> • Riview Jurnal 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi kelompok 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 7: membuat jurnal	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan • Jurnal 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pembuatan Jurnal 	20
8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya							
9 & 10	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang supervised learning • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang unsupervised learning 	<ul style="list-style-type: none"> • Supervised learning • Unsupervised learning 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	Tugas 8: menjelaskan perbedaan antara supervised learning dan unsupervised learning	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan perbedaan antara supervised learning dan 	10
	unsupervised learning						unsupervised learning	

11 & 12	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menerapkan naïve bayes classifier dalam kasus 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian, kegunaan dan contoh perhitungan naïve bayes classifier 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	Tugas 9: menjelaskan tentang kegunaan dan contoh perhitungan naïve bayes classifier	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan kegunaan dan contoh perhitungan naïve bayes classifier 	10
13 & 14	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menerapkan nearest neighbor classifier dalam studi kasus 	<ul style="list-style-type: none"> • Nearest neighbor classifier 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	Tugas 10: menjelaskan tentang nearest neighbor classifier	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuaian nearest neighbor classifier 	10
15	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menerapkan nearest neighbor classifier bayes dalam studi kasus 	<ul style="list-style-type: none"> • Studi kasus 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	Tugas 11: studi kasus	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan • Ketepatan studi kasus 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuaian nearest neighbor classifier bayes 	15
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKP206	Sistem pendukung Keputusan	4 SKS	Mata Kuliah Pilihan	2	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
	KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang sistem informasi berdasarkan hasil analisis dari berbagai sumber data

PP4	Mengetahui teknologi platform (sistem operasi) dan berbagai jenis aplikasi dalam sebuah infrastruktur teknologi informasi
CPMK	
CPMK-1	Mampu menjelaskan tentang sistem pendukung keputusan dan komponen-komponen SPK
CPMK-2	Mampu membedakan SPK dengan sistem lainnya, seperti MIS dan Sistem Pakar
CPMK-3	Mampu menjelaskan tentang karakteristik SPK
CPMK-4	Mampu menjelaskan tentang metode-metode SPK
CPMK-5	Mampu menggunakan metode SPK yang tepat untuk masalah pengambilan keputusan
CPMK-6	Mampu melakukan implementasi program dari beberapa metode SPK
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan pengetahuan kepada mahasiswa tentang proses pengambilan keputusan serta metode-metode yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan.
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem Pendukung Keputusan 2. Konsep dasar sistem dan pengambilan keputusan 3. Konsep dasar sistem pendukung keputusan 4. Pemodelan dan manajemen model 5. Manajemen data 6. Antar muka pengguna 7. Membangun sistem pendukung keputusan 8. Sistem pendukung keputusan organisasi 9. Sistem pendukung keputusan kelompok (GDSS) 10. Metode SAW 11. Metode TOPSIS 12. Metode MP 13. Metode AHP
Referensi	Ref. 1 : Efraim Turban, et.al. 2011. Decision Support and Business Intelligence Systems : Prentice Hall.
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom

Matakuliah Prasyarat	-
----------------------	---

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui silabus pembelajaran • Mahasiswa mengetahui aturan dalam perkuliahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kontrak Perkuliahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60" 	Tugas 1: rangkuman tentang pengenalan awal untuk materi sistem pendukung keputusan	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil ringkasan</p>	<p>Ketepatan menjelaskan materi tentang sistem pendukung keputusan</p>	5

2	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami cara kerja manajemen dengan 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep sistem pendukung manajemen 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:3x50" PT:3x60"	Tugas 2: menjelaskan kerangka kerja pendukung keputusan dan konsep sistem	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan menjelaskan kerangka kerja	5
---	--	---	---	----------------------	---	------------------------------------	--------------------------------------	---

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

	<p>menggunakan teknologi komputerisasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mempelajari konsep dasar pengambilan keputusan • Mahasiswa memahami pengertian sistem pendukung keputusan • Mahasiswa mampu menyebutkan jenis-jenis keputusan dalam pekerjaan • Mahasiswa mampu membedakan jenis pengambilan yang sesuai untuk setiap kasus yang berbeda 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengambilan keputusan manajerial dan sistem manajemen informasi • Kerangka kerja pendukung keputusan • Review jenis-jenis sistem 	BM:3x60"	pendukung manajemen	Bentuk non-test: Rangkuman penjelasan	pendukung keputusan dan konsep sistem pendukung manajemen	
--	--	--	----------	---------------------	---------------------------------------	---	--

3	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian pengambilan keputusan • Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan proses pengambilan keputusan dan pendukungnya • Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian sistem • Mahasiswa mampu menjelaskan konsep sistem pengambilan keputusan yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian sistem • Pengambilan keputusan tertutup dan terbuka • Pengertian pengambilan keputusan • Tahapan pengambilan keputusan dan pendukungnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"</p>	<p>Tugas 3: menjelaskan perbedaan dan fungsi dari pengambilan keputusan terbuka dan tertutup serta jelaskan pengertian dari pengambilan keputusan</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Rangkuman penjelasan</p>	<p>Ketepatan menjelaskan perbedaan dan fungsi dari pengambilan keputusan terbuka dan tertutup</p>	10
---	--	---	---	---	---	--	---	----

	tertutup dan sistem pengambilan keputusan terbuka							
--	---	--	--	--	--	--	--	--

4	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu mendefinisikan pengertian sistem pendukung keputusan • Mahasiswa mampu menjelaskan karakteristik sistem pendukung keputusan • mahasiswa mampu menjelaskan komponenkomponen sistem pendukung keputusan dan pendukungnya 	<ul style="list-style-type: none"> • pengertian sistem pendukung keputusan • karakteristik sistem pendukung keputusan • komponenkomponen sistem pendukung keputusan dan pendukungnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60" 	<p>Tugas 4: buatlah review jurnal yang berhubungan dengan pendukung keputusan yang didalamnya sudah terdapat karakteristik sistem pendukung keputusan dan komponen sistem pendukung keputusan.</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jurnal • Presentasi perorangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketep atan riview jurnal yang berhubungan dengan SPK 	20
5	<ul style="list-style-type: none"> • mahasiswa mampu mendefinisikan pengertian model • mahasiswa mampu menyebutkan pemodelan dalam sistem pendukung manajemen (MSS) • mahasiswa mampu menyebutkan elemen-elemen subsistem manajemen model dalam SPK 	<ul style="list-style-type: none"> • pengertian model • modelan dalam sistem pendukung manajemen • subsistem manajemen model 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60" 	<p>Tugas 5: menjelaskan pengertian dari data dan elemen-elemen dalam subsistem manajemen data</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasn 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketep atan menjelaskan data dan elemenelemen dalam subsistem manajemen data 	5
6	<ul style="list-style-type: none"> • mahasiswa mampu mendefinisikan 	<ul style="list-style-type: none"> • pengertian manajemen data 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah 	<ul style="list-style-type: none"> TM:3x50" PT:3x60" 	<p>Tugas 6: menjelaskan pengertian manajemen data dan</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ketep atan menjelaskan 	5

	<p>pengertian manajemen data</p> <ul style="list-style-type: none"> • mahasiswa mampu menyebutkan elemen-elemen data 	<ul style="list-style-type: none"> • elemen-elemen dalam subsistem manajemen data 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi kelompok 	BM:3x60	elemen dalam subsistem manajemen data	Bentuk non-test: Rangkuman penjelasan	pengertian manajemen data dan elemen subsistem manajemen data	
7	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu mendefinisikan pengertian antar muka pengguna dalam SPK • Mahasiswa mampu menyebutkan komponenkomponen subsistem antarmuka pengguna dalam SPK • Mahasiswa mampu menyebutkan peran grafis dalam SPK • Mahasiswa mampu menyebutkan peran multimedia dan hypermedia dalam SPK 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian antarmuka pengguna dalam SPK • Komponenkomponen subsistem antar muka pengguna dalam SPK • Peran grafis dalam SPK • Peran multimedia dan hypermedia dalam SPK 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi kelompok 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60</p>	<p>Tugas 7: menjelaskan pengertian antarmuka pengguna dalam SPK dan komponenkomponen subsistem antarmuka serta menjelaskan peran multimedia dan hypermedia dalam SPK</p>	<p>Kriteria: ketepatan penugasan, dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test: rangkuman penjelasan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan pengertian antarmuka pengguna dalam SPK dan komponenkomponen subsistem antarmuka peran multimedia dan hypermedia dalam SPK 	5
8	<p>Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya</p>							

9	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menyebutkan pendekatan dalam membangun SPK • Mahasiswa mampu menjelaskan analisis sistem dalam membangun SPK 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan dalam membangun SPK • Analisis sistem dalam membangun SPK • Perancangan subsistem database 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	<p>Tugas 8: review jurnal minimal 3 judul yang berkaitan dengan analisis sistem dalam membangun SPK dan juga perancangan subsistem pemodelan dan subsistem antarmuka pengguna</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Makalah Riview Jurnal 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan judul review sesuai dengan materi • Format review jurnal 	15
---	---	---	---	----------------------------------	---	---	---	----

	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan perancangan sistem dalam membangun SPK 	<ul style="list-style-type: none"> • perancangan subsistem pemodelan • perancangan subsistem antarmuka pengguna 						
10	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu mendefinisikan pengertian sistem pendukung keputusan organisasi • Mahasiswa mampu menjelaskan proses membangun ODSS • Mahasiswa mampu menjelaskan komponen ODSS 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian sistem pendukung keputusan organisasi (ODSS) • Membangun ODSS • Komponen ODSS : <ul style="list-style-type: none"> - Database ODSS - Model ODSS - Antarmuka ODSS 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"	<p>Tugas 9: rangkuman tentang sistem pendukung keputusan organisasi (ODSS)</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan sistem pendukung keputusan organisasi (ODSS) 	5

11	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu mendefinisikan pengertian GDSS • Mahasiswa mampu menjelaskan teknologi GDSS • Mahasiswa mampu menjelaskan proses membangun GDSS • Mahasiswa mampu menyebutkan peranan eteleconferencing (Zoom cloud 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian GDSS • Teknologi GDSS • Membangun GDSS • Peranan Zoom Cloud Meeting • Peranan Google Meet • Peranan e-mail (gmail) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	<p>TM:3x50" PT:3x60" BM:3x60"</p>	<p>Tugas 10: menjelaskan dan berikan contoh peranan GDSS pada Zoom cloud meeting, google meet dan email (gmail)</p>	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentasi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuaian laporan • Ketepatan penjelasan dalam presentasi 	5
----	--	--	---	---	---	---	---	---

	<p>Meeting dan Google Meet) dalam GDSS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menyebutkan peranan e-mail dalam GDSS 							
--	--	--	--	--	--	--	--	--

12 & 13	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang metode SAW • Mahasiswa mampu mengaplikasikan metode SAW pada kasus pengambilan keputusan • Mahasiswa mampu menejaskan tentang metode TOPSIS • Mahasiswa mampu mengaplikasikan metode TOPSIS pada kasus pengambilan keputusan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian metode SAW • Langkah-langkah perhitungan metode SAW • Studi kasus metode SAW • Pengertian metode TOPSIS • Langkah-langkah perhitungan metode TOPSIS • Studi kasus metode TOPSIS • 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	<p>Tugas 11: menjelaskan metode SAW dan metode TOPSIS beserta langkah-langkah perhitungan kedua metode tersebut</p>	<p>Kriteria : ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan metode SAW dan metode TOPSIS serta langkah-langkah perhitungan dari kedua metode tersebut 	10
14 & 15	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan tentang metode WP • Mahasiswa mampu mengaplikasikan metode WP pada kasus pengambilan keputusan • Mahasiswa mampu menejaskan tentang metode AHP 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian metode WP • Langkah-langkah perhitungan metode WP • Studi kasus metode WP • Pengertian metode AHP • Langkah-langkah • 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Studi kasus • Metode: Diskusi kelompok 	TM:2x3x50" PT:2x3x60" BM:2x3x60"	<p>Tugas 12: menjelaskan metode WP dan metode AHP beserta langkah-langkah perhitungan dari kedua metode tersebut</p>	<p>Kriteria : ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk non-test :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman penjelasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan metode WP dan metode AHP serta langkah-langkah perhitungan dari kedua metode tersebut. 	10

	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu mengaplikasikan metode AHP pada kasus pengambilan keputusan • perhitungan metode AHP • Studi kasus metode AHP 						
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri

	SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA						
RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)							
SPESIFIKASI MATA KULIAH							
Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan		
MKK225	Logika Fuzzy	4 SKS	Mata Kuliah Kependidikan	2	10 Februari 2020		
OTORISASI							
Dosen Pengembang RPS	LPM		Koordinator PRODI				
Yufika Sari Bagi, S.Kom, M.Cs	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom		Michel F. Tomatala, S.Kom, M.Cs				
Capaian Pembelajaran (CP)		CPL PRODI					
		KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur berbasis teknologi informasi				
CPMK							
		CPMK-1	Mahasiswa mampu mengetahui dasar teori logika fuzzy dan perbedaannya dengan logika klasik				
		CPMK-2	Memahami fungsi keanggotaan fuzzy				
		CPMK-3	Memahami proses fuzzifikasi				
		CPMK-4	Memahami proses inferensi				

	CPMK-5	Memahami proses defuzzifikasi
	CPMK-6	Mampu menerapkan metode Tsukamoto, Mamdani dan Sugeno dalam menyelesaikan suatu permasalahan
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah keprodiyan pada program studi Teknik Informatika yang wajib diambil oleh setiap mahasiswa. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mempunyai pengetahuan dasar logika fuzzy, perbedaannya dengan logika klasik dan penerapannya dalam menyelesaikan suatu permasalahan.	
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Logika Fuzzy 2. Fungsi Keanggotaan Fuzzy 3. Proses Fuzzifikasi 4. Proses Inferensi 5. Proses Defuzzifikasi 6. Metode Tsukamoto 7. Metode Mamdani 8. Metode Sugeno 	
Referensi	<p>Ref. 1 : Timothy J. Ross. 2010. Fuzzy Logic With Engineering Applications. Third Edition. United Kingdom: John Wiley & Sons</p> <p>Ref. 2 : Sri Kusumadewi dan Hari Purnomo. 2013. Aplikasi Logika Fuzzy untuk Pendukung Keputusan. Edisi 2. Yogyakarta: Graha Ilmu.</p> <p>Ref. 3 : James J. Buckley dan Esfandiar Eslami. 2002. An Introduction to Fuzzy Logic and Sets. New York: Springer-Verlag</p>	
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)	
Dosen Pengampu	Yufika Sari Bagi, S.Kom, M.Cs	
Matakuliah Prasyarat	-	

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

g e-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Esti masi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indika tor	B obot (%)
	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui cakupan materi mata kuliah Logika Fuzzy 	<ul style="list-style-type: none"> • Cakupan materi mata kuliah Logika Fuzzy 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:4 x50"	Tugas 1: menyusun ringkasan konsep dasar logika fuzzy	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil ringkasan</p>	<p>Ketepatan menjelaskan konsep</p>	5

	<p>selama 1 semester</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui konsep dasar logika fuzzy 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep Logika Fuzzy 		PT:4 x60" BM:4 x60"			dasar logika fuzzy	
- 3	Mahasiswa mengerti dan memahami fungsi keanggotaan dalam logika fuzzy	Macam-macam grafik keanggotaan fuzzy dan fungsi keanggotaanya	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2 x4x50" PT:2 x4x60" BM:2 x4x60"	Tugas 2: menentukan fungsi keanggotaan berdasarkan suatu kurva	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk : soal latihan	Ketep atan penyelesaian	1 5
- 5	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui dan memahami operasi himpunan fuzzy • Mahasiswa mengetahui dan memahami penalaran dalam logika fuzzy • Mahasiswa mengetahui dan memahami fungsi implikasi • Mahasiswa mengetahui dan memahami arsitektur sistem logika fuzzy 	<ul style="list-style-type: none"> • Operasi himpunan fuzzy • Penalaran Monoton • Fungsi Implikasi • Arsitektur sistem fuzzy: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Proses fuzzifikasi ✓ Inferensi ✓ Proses Defuzzifikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2 x4x50" PT:2 x4x60" BM:2 x4x60"	Tugas 3: membuat ringkasan materi	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk: hasil ringkasan	Ketep atan penyelesaian	1 0
-7	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui dan memahami 	<ul style="list-style-type: none"> • Tahapan-tahapan dalam metode Tsukamoto 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah 	TM:2 x4x50"	Tugas 4: menyelesaikan soal fuzzy menggunakan metode	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketep atan	1 0

	<ul style="list-style-type: none"> • tahapan-tahapan dalam metode Tsukamoto • Mahasiswa mampu menerapkan metode Tsukamoto dalam menyelesaikan suatu permasalahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Contoh kasus 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi 	PT:2 x4x60" BM:2 x4x60"	Tsukamoto	Bentuk: latihan	penyelesaian	
Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya								
-10	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui dan memahami tahapan-tahapan dalam metode Mamdani • Mahasiswa mampu menerapkan metode Mamdani dalam menyelesaikan suatu permasalahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tahapan-tahapan dalam metode Mamdani • Contoh kasus 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2 x4x50" PT:2 x4x60" BM:2 x4x60"	Tugas 5: menyelesaikan soal fuzzy menggunakan metode Mamdani	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk: latihan	Ketepatan penyelesaian	1 0
1-12	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui dan memahami tahapan-tahapan dalam metode Sugeno • Mahasiswa mampu menerapkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tahapan-tahapan dalam metode Sugeno • Contoh kasus 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2 x4x50" PT:2 x4x60" BM:2 x4x60"	Tugas 6: menyelesaikan soal fuzzy menggunakan metode Sugeno	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk: latihan	Ketepatan penyelesaian	1 0

	metode Sugeno dalam menyelesaikan suatu permasalahan							
3-15	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menentukan suatu permasalahan yang bisa diselesaikan dengan logika fuzzy Mahasiswa mampu menentukan fungsi keanggotaan dari masalah yang ada 	Studi Kasus	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: studi kasus Metode: Diskusi kelompok 	TM: 3x2x50" PT: 3x2x60" BM: 3x2x60"	Tugas 7: Menentukan suatu permasalahan yang akan diselesaikan dengan logika fuzzy kemudian merancang suatu sistem logika fuzzy utk menyelesaikan permasalahan yang sudah ditentukan Tugas 8: Presentasi tugas	Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian Bentuk : studi kasus	Ketepatan penyelesaian	4 0
6	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa Mandiri							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar

Mandiri



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKK228	Technopreneurship	4 SKS	Mata Kuliah Keprodian	6	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Umar, S.Kom, M.TI	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	

S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan
CPMK	
CPMK-1	Mampu mengambil resiko bisnis dengan perhitungan yang tepat
CPMK-2	Memiliki kemampuan beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dan bertahan dalam kondisi yang tidak pasti
CPMK-3	Memiliki kemampuan berinovasi dan berkreasi untuk menghasilkan rancangan bisnis/produk (prototype) berbasis teknologi yang berorientasi pasar dengan memanfaatkan IPTEKS
CPMK-4	Memiliki kemampuan menyusun proposal business plan yang siap diajukan kepada investor/penyandang dana
CPMK-5	Memiliki tanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja tim dengan mengedepankan etika bisnis
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas tentang konsep technopreneurship, prinsip technopreneur dan perannya, kelayakan bisnis, business plan, dan lain sebagainya.
Bahan Kajian Pembelajaran	<p>5. Pengantar Technopreneur dan Bisnis 6. Peluang dan Ide Bisnis 7. Kelayakan Bisnis 8. Manajemen Pemasaran</p> <p>7. Manajemen Operasional dan SDM 8. Manajemen Keuangan</p>
Referensi	Ref. 1 : Barringer, B. R., dan Ireland, R. D. (2010). Entrepreneurship: Successfully launching new ventures. Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)
Dosen Pengampu	Umar, S.Kom, M.TI
Matakuliah Prasyarat	-

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)

1	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui cakupan materi mata kuliah Technopreneurship selama 1 semester • Mahasiswa mengetahui prinsip Technopreneur dan perannnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Cakupan materi mata kuliah Technopreneurship • Pengantar Technopreneur dan Bisnis 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60" 	<p>Tugas 1: Menjelaskan prinsip technopreneur dan mengidentifikasi karakteristik technopreneur yang sukses</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk non-test: Hasil review</p>	<p>Ketepatan menjelaskan</p>	5
2	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui pentingnya memulai usaha baru Mahasiswa • mengetahui karakteristik personal yang diperlukan untuk mengidentifikasi peluang bisnis 	Mengenali Peluang Bisnis dan Menciptakan Ide Bisnis	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60" 	<p>Tugas 2: Mengidentifikasi peluang bisnis serta mampu menyebutkan langkah-langkah dalam mengidentifikasi peluang bisnis</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk nontest: Tugas</p>	<p>Ketepatan identifikasi dan penjelasan</p>	5
	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami langkah-langkah kreatif dalam mengidentifikasi peluang bisnis 							

3	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui pentingnya analisis kelayakan ide bisnis • Mahasiswa mengetahui concept statement dan market feasibility 	Kelayakan Bisnis	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"	Tugas 3: Mengaplikasikan concept statement dan market feasibility	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan penerapan	5
4 dan 5	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu mengevaluasi kelayakan ide bisnis yang baru 	Diskusi kasus	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi kelompok 	TM:2x4x50" PT:2x4x60" BM:2x4x60"	Tugas 4: Membuat makalah dan mempresentasikannya	Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian Bentuk nontest: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan makalah • Presentasi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuaian makalah • Ketepatan penjelasan dalam presentasi 	10
6 dan 7	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui berbagai inovasi model bisnis • Mahasiswa mengetahui bentuk rancangan Business Model Canvas 	Mengembangkan Business Model yang efektif	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM:2x4x50" PT:2x4x60" BM:2x4x60"	Tugas 5: Menyusun dan merancang Business Model Canvas berdasarkan ide bisnis yang telah diusulkan	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk nontest: Tugas	Ketepatan rancangan dan penjelasan	5
8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya							

9 dan 10	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui aspek pemasaran dan strategi pemasaran • Mahasiswa mengetahui konsep 4P: Place, Product, Price, Promotion 	Manajemen Pemasaran	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:2x4x50" PT:2x4x60" BM:2x4x60" 	Tugas 6: Mengaplikasikan rencana pemasaran pada ide bisnis	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk nontest: Tugas</p>	Ketepatan penerapan dan penjelasan	5
11	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu mengaplikasikan rencana pemasaran pada ide usaha 	Diskusi Kasus	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60" 	Tugas 7: mempresentasikan tugas	<p>Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian</p> <p>Bentuk nontest:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan makalah • Presentasi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuaian makalah • Ketepatan penjelasan dalam presentasi 	10
12	Mahasiswa mengetahui konsep Business Plan	Sistematika Penulisan Business Plan	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60" 	Tugas 8: menulis Business Plan secara sistematis dan efektif	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk nontest: Tugas</p>	Ketepatan penerapan dan penjelasan	5
13	Mahasiswa mengetahui cara membuat struktur organisasi dan menyusun manajemen organisasi yang baik	Manajemen Operasional dan SDM	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60" 	Tugas 9: Membuat struktur organisasi dan menyusun manajemen organisasi yang baik	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk nontest: Tugas</p>	Ketepatan penerapan dan penjelasan	5

14	Mahasiswa mengetahui fungsi aspek keuangan dari	Manajemen Keuangan	• Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi	TM:4x50" PT:4x60"	Tugas 10: Membuat laporan keuangan sederhana mencakup	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan penerapan dan penjelasan	5
	pembuatan business plan			BM:4x60"	perhitungan break event point, kebutuhan modal kerja dan laporan keuangan	Bentuk nontest: Tugas		
15	• Mahasiswa mampu membuat laporan keuangan sederhana	Diskusi Kasus	• Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi kelompok	TM:4x50" PT:4x60" BM:4x60"	Tugas 11: mempresentasikan tugas	Kriteria: ketepatan, penguasaan dan kesesuaian Bentuk nontest: • Tulisan makalah • Presentasi kelompok	• Ketepatan dan kesesuaian makalah • Ketepatan penjelasan dalam presentasi	10
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM
STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

SPESIFIKASI MATA KULIAH

Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan
MKK224	Deep Learning	4 SKS	Mata Kuliah Wajib Umum	1	10 Februari 2021

OTORISASI

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
RIZKY ZUHRUDIN, S.Kom,M.T.I	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	

Dosen Pengampu	Rizky Zuhrudin, S.Kom, M.T.I				
Matakuliah Prasyarat	-				
	PP1	Mahasiswa dapat menyebut definisi deep learning, kebutuhan dan ilmu ilmu yang berkaitan dengan deep learning dan teknik teknik database, penerapan deep learning dan tools yang digunakan			
	CPMK				
	CPMK-1	Menguasai teori fundamental arsitektur dan model deep learning, memahami fungsi fungsi dari deep learning			
	CPMK-2	Mampu menguasai konsep dasar penerapan memahami teknik- teknik dari deep Learning dan memahami aplikasi dan tren deep learning			
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah khusus yang wajib diambil mahasiswa. Mata kuliah ini membahas tentang dasar-dasar deep learning.				
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Deep Learning 2. Searching pencarian ruang masalah 3. Arsitektur dan Model Deep Learning 4. Fungsi- fungsi Deep Learning 5. Teknik-teknik Deep Learning 6. Aplikasi dan Tren Deep learning 7. Studi Kasus 				
Referensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Suyanto. 2007. "Artificial Intelligence: Searching, Reasoning, Planning and Learning", Andi 2. Russel, Stuart and Norvig, Peter. 1995. "Artificial Intelligence: A Modern Approach". Prentice Hall International, Inc 3. Mitchell M. Tom. 1997. "Machine Learning". McGraw-Hill International Editions. Printed inSingapor 				
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)				

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)

1	Mampu memahami materi deep learning dan contoh implementasinya	<ul style="list-style-type: none"> • RPS, SAP, kontrak perkuliahan dan Instrumen assessment • Pengantar Deep Learning 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 1: Menjelaskan konsep deep learning dan contoh implementasinya	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penjelasan	5
2	Mampu memahami tentang masalah ruang masalah searching dan penyelesaiannya	<ul style="list-style-type: none"> • Searching pencarian ruang masalah 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 2: Menyelesaikan persoalan searching dan penyelesaian	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penyelesaian	5
3-5	Mahasiswa memahami model dan arsitektur deep learning	Arsitektur dan Model Deep Learning	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 3: Menyelesaikan persoalan model deep learning	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penyelesaian	20
6-7	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami konsep classification, association, sequential, clustering 	contoh classification, association, sequential/temporal pattern dan clustering/segmentation	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 		Tugas 4: Menyelesaikan persoalan	Kriteria: ketepatan	Ketepatan penyelesaian	20

	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa membuat contoh sederhana dari kasus classification, clustering 				Dan contoh-contoh penerapan deep learning	dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review		
8	Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya							
9-11	Mahasiswa memahami konsep Reasoning dan penyelesaian masalah di dunia nyata	Teknik Reasoning dasar untuk penyelesaian masalah dunia nyata	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 5: Menyelesaikan persoalan Teknik dasar Reasoning	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penyelesaian	20
12	Mahasiswa memahami kasus dan penyelesaian deep learning di dunia industri	Kasus deep learning yang ada pada dunia bisnis atau industri	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 6: Menyelesaikan persoalan kasus dan contoh deep learning di dunia industri	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penyelesaian	10
13-14	Mahasiswa memahami konsep dan Teknik-teknik deep learning	Teknik-teknik deep learning	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 7: Menyelesaikan persoalan penggunaan Teknik deep learning	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan penyelesaian	20

15	Mahasiswa memahami dan mengetahui aplikasi deep learning terkini serta membuat contoh sederhana	Aplikasi dan Tren dalam deep learning	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 3x50" PT: 3x60" BM: 3x60"	Tugas 8: Menyelesaikan persoalan aplikasi trend deep learning	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan penyelesaian	10
						Bentuk non-test: Hasil review		
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri

	SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) MULTICOM BOLAANG MONGONDOW PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA											
RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)												
SPESIFIKASI MATA KULIAH												
Kode MK	Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Status MK	Semester	Tgl. Penyusunan							
MKK222	Game Development	4 SKS	Mata Kuliah Keprodian	1	10 Februari 2021							
OTORISASI												

Dosen Pengembang RPS	LPM	Koordinator PRODI
Prasetyo Nugraha Gema, S.Kom, M.TI	Rillya Arundaa, S.Kom, M.Kom	Michel Farrel Tomatala, S.Kom, M.Cs
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL PRODI	
KK10		Mampu menggunakan berbagai perangkat dan metode untuk menghasilkan suatu karya dan informasi
CPMK		
CPMK-1		Memahami konsep dasar game development
CPMK-2		Memahami teknik – teknik dalam pengembangan game
CPMK-3		Mampu menggunakan tools pengembangan game
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah <i>Game Development</i> memaparkan pengetahuan tentang langkah-langkah membuat <i>Game Design Document</i> . Ruang lingkup yang menjadi kajian mata kuliah ini meliputi (1) definisi <i>game</i> , (2) <i>game tradisional, game digital, event game</i> beserta contoh produk, (3) sejarah <i>game</i> , (4) <i>genre game</i> , (5) elemen <i>formal</i> dan <i>dramatis game</i> , (6) <i>game design</i> dan <i>game designer</i> , (7) <i>game design document</i> . Mata kuliah ini memfasilitasi perancangan <i>game</i> guna menunjang profil <i>game designer</i> atau <i>game developer</i>	
Bahan Kajian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 4. Jenis-Jenis Game dan Contohnya 5. Elemen Game 6. Game Design 	
Referensi	<p>Ref. 1 : Adams, E. (2010). <i>Fundamentals of Game Design (second edition)</i>. Berkeley: New Riders</p> <p>Ref. 2 : Novak, J. (2012). <i>Game Development Essentials (third edition)</i>. New York: Delmar</p> <p>Ref. 3 : Fox, B. (2005). <i>Game Interface Design</i>. Boston: Premier Press</p> <p>Ref. 4 : Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). <i>Rules of Play: Game Design Fundamentals</i>. Massachusetts: The MIT Press</p> <p>Ref. 5 : Trefay, G. (2010). <i>Casual Game Design</i>. Burlington: Elsevier</p>	
Media Pembelajaran	E-Learning STMIK Multicom (online); LCD & Projector (Offline)	
Dosen Pengampu	Prasetyo Nugraha Gema, S.Kom, M.TI	
Matakuliah Prasyarat	-	

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mg Ke-	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Tugas Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	Mahasiswa mengetahui definisi <i>game</i>	• Pengantar Game	• Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 1: Mendefinisikan game	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan mendefinisikan	5
2-3	Mahasiswa akan mampu mengidentifikasi dan menjelaskan <i>game</i> tradisional, <i>game</i> digital, <i>event-game</i> beserta contoh produk <i>Soft skill:</i> kerjasama	<i>Game</i> Tradisional, <i>Game</i> Digital, <i>Event Game</i> beserta contoh produk	• Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 2: Mengidentifikasi jenis-jenis game	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan mengidentifikasi	5
4	Menjelaskan dan menggambarkan cikal bakal dan sejarah <i>game</i> berdasar perangkat	Cikal bakal dan sejarah <i>game</i> berdasar perangkat	• Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 3: Menjelaskan cikal bakal dan sejarah <i>game</i> berdasarkan perangkatnya	Kriteria: ketepatan dan penguasaan	Ketepatan menjelaskan	5

	sejarah berdasar <i>device</i>					Bentuk non-test: Hasil review		
--	--------------------------------	--	--	--	--	-------------------------------	--	--

5	Mahasiswa akan mampu mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai <i>genre game</i> dan <i>rating</i> beserta contoh	<i>Genre Game dan Rating</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 4: Mengidentifikasi genre game	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan mengidentifikasi	5
6-7	Mahasiswa akan mampu menyebutkan dan menjelaskan elemen-elemen <i>game</i> , menganalisis <i>game</i> berdasar <i>genre</i> dan elemen, serta menyimpulkan hasil analisis melalui presentasi <i>Soft skill:</i> kerjasama <i>Hard skill dan soft skill:</i> kemampuan berkomunikasi	Elemen-elemen <i>Game</i> : Formal dan Dramatis	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 5: menjelaskan elemen-elemen formal dan dramatis dalam <i>game</i>	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Hasil review	Ketepatan menjelaskan	5
8 Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya								
9	Mahasiswa mengetahui <i>game design</i> dan <i>game designer</i>	<i>Game Design</i> dan <i>Game Designer</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 6: Menjelaskan game design dan game designer	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Tugas	Ketepatan menjelaskan	5

10-11	<p>Mahasiswa mengetahui dan memahami <i>Game Design Document</i> (GDD) sebagai jembatan antara <i>game design</i> dan <i>game designer</i>, serta menyusun <i>draft GDD</i></p> <p><i>Soft skill:</i> kerjasama</p>	<p><i>Game Design Document:</i> Definisi, Jenis, dan Komponen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"</p>	<p>Tugas 7: menjelaskan definisi, jenis dan komponen GDD</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Tugas</p>	<p>Ketepatan penyelesaian tugas</p>	10
12-13	<p>Mahasiswa akan mampu menjabarkan <i>draft GDD</i>, menganalisis, serta mengkritisi GDD kelompok lain melalui kegiatan diskusi presentasi</p> <p><i>Soft skill:</i> kerjasama <i>Hard skill dan soft skill:</i> kemampuan berkomunikasi</p>	<p>Presentasi <i>Game Design Document</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	<p>TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"</p>	<p>Tugas 7: Mempresentasikan tugas</p>	<p>Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Tugas</p>	<p>Kesiapan dan penguasaan materi</p>	25

14-15	Mahasiswa akan mampu merangkum hasil diskusi presentasi GDD sebagai landasan menyusun <i>booklet</i> GDD sesuai tema,	Penyusunan GDD dalam media <i>booklet</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Kuliah • Metode: Diskusi 	TM: 4x50" PT: 4x60" BM: 4x60"	Tugas 7: Menyusun booklet GDD	Kriteria: ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test: Tugas	Keaktifan kontribusi dalam diskusi	25
	genre, dan elemen yang tepat <i>Soft skill:</i> kerjasama							
16	Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa							

Cat:

TM: Tatap Muka, PT: Penugasan Terstruktur, BM: Belajar Mandiri