



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (SEMESTER LESSON PLAN)

Nomor Dok	: FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	: 03
Tgl. Berlaku	: 21 September 2021
Klausa ISO	: 7.5.1 & 7.5.5

Disusun oleh (Prepared by)	Diperiksa oleh (Checked by)	Disetujui oleh (Approved by)	Tanggal Validasi (Valid date)
Tim	Nita Rosa Damayanti, M.Kom., Ph.D	Dr. Tata Sutabri, M.MSI., MKM	

penjabaran bahan kajian

- | | | | |
|---|--|--|--|
| 1. Fakultas (Faculty) | : Ilmu Komputer | Jenjang (Grade) | : S1 |
| 2. Program Studi (Study Program) | : Sistem Informasi | SKS (Credit) | : 2 sks Semester (Semester) : 2 |
| 3. Mata Kuliah (Course) | : Konsep Dasar Teknologi Informasi | Sertifikasi (Certification) : | <input type="checkbox"/> Ya (Yes) <input checked="" type="checkbox"/> Tidak (No) |
| 4. Kode Mata Kuliah (Code) | : 1401201 | | |
| 5. Mata Kuliah Prasyarat (Prerequisite) | : - | | |
| 6. Dosen Koordinator (Coordinator) | : Kiky Rizky Nova Wardani, M.Kom. | | |
| 7. Dosen Pengampuh (Lecturer) | : Kiky Rizky Nova Wardani, M.Kom.
Evi Yulianingsih, M.M., M.Kom.
Dr. Tata Sutabri, MMSI., MKM. | <input checked="" type="checkbox"/> Tim (Team) | <input type="checkbox"/> Mandiri (Personal) |

Capaian Pembelajaran (Learning Outcomes) :

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) (Programme Learning Outcomes)	CPL 03	Memahami dan mampu membuat model data dan model proses organisasi, mendefinisikan solusi dan proses secara teknis
	CPL 05	Mampu melakukan supervisi, evaluasi dan konsultasi sistem informasi, serta integrasi berbagai proses bisnis berbasis sistem informasi dan teknologi untuk enterprise
Capaian Pembelajaran	CPMK-7	Mampu menjelaskan dan mendefinisikan solusi dan proses secara teknis dari teknologi informasi sesuai dengan

9. Bahan Kajian (*Main Study Material*)

1. Konsep dasar teknologi informasi
2. Etika Teknologi Informasi
3. Sistem Komputer dan Peralatan Teknologi Informasi dan Jaringan komputer
4. Perangkat Lunak, Keras dan Brainware
5. Augmenter reality dan Streaming
6. Kecerdasan Buatan dan Telekomunikasi
7. Komputansi awam
8. Teknologi Digital
9. Keamanan Komputer
10. Sistem Informasi
11. Internet Of Things dan big data
12. Transformasi perkembangan Teknologi Informasi dalam industry 4.0
13. The Digital domain, computing Basics (Creating, numeric and Presentation) dan Database

10. Implementasi Pembelajaran Mingguan (*Implementation Process of weekly learning time*)

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
1	Mampu menguasai dan menjelaskan konsep dasar teknologi informasi, (CPMK 10)	Konsep Dasar Teknologi Informasi : 1. Definisi Teknologi Informasi 2. Teknologi Informasi Digital	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50” Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam memahami konsep dasar teknologi informasi	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 1	2,5

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Komponen sistem Teknologi Informasi 4. Klasifikasi Sistem Teknologi 5. Peranan Sistem Teknologi Informasi di berbagai bidang 6. Pengaruh teknologi informasi digital di kehidupan manusia 7. Mengelola teknologi informasi digital agar informasi dapat bermanfaat 	<p>Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120”</p>			Kriteria : Rubrik	
2	Mampu menjelaskan etika teknologi informasi (CPMK 10)	<p>Etika Teknologi Informasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Statistik Pengguna Internet Indonesia 2. Web Search Engine 3. Video Call Whatsapp statistic 4. Era Kolaboratif Informasi 5. Komputer vs Manusia 6. Etika dan Teknologi 7. Isu –isu etika computer 	<p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50”</p> <p>Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning</p> <p>Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120”</p>	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam memahami penggunaan etika TI	<p>Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan</p> <p>Kriteria : Rubrik</p>	

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
		8. Kode Etik					
3	mampu menerapkan dan menganalisis sistem komputer dan peralatan teknologi informasi dan jaringan komputer (CPMK 10)	Sistem Komputer, Peralatan TI, dan Jaringan computer : 1. Konsep Komputer 2. Prinsip Kerja Komputer 3. Sejarah Komputer 4. Manfaat Komputer 5. Jenis Komputer 6. Peralatan Komunikasi	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50” Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120”	Idem Buku Sumber	Ketepatan penerapan dan menganalisa system computer, peralatan TI, dan jaringan komputer	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 2 Kriteria : Rubrik	2,5
4	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar TI, Etika dibidang TI, dan mampu menganalisa system computer, peralatan TI dan mengetahui jaringan computer , (CPMK 10)	Quis untuk materi pada pertemuan minggu 1 s/d 3	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50”: Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120”	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan sesuai dengan minggu 1 s.d minggu 3	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan Quis Kriteria : Rubrik	15
5	mampu menerapkan dan menyelesaikan dasar sistem komputer, perangkat lunak, perangkat keras dan brainware (CPMK 10)	Perangkat Lunak, Keras dan Brainware : 1. Infrastruktur Teknologi Informasi 2. Konsep PL, PK, Brainware 3. Peranan PL, PK, Brainware 4. Klasifikasi PL, PK,	Bentuk Pembelajaran: Kuliah virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 2 x 50” Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning	Idem Buku Sumber	Ketepatan penerapan dalam menerapkan PL, PK, dan brainware	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan Kriteria : Rubrik	

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
		Brainware	Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120"				
6	mampu mengkaji dan mengaplikasikan augmeter reality dan streaming (CPMK 15)	Augmeter reality, dan streaming : 1. Konsep Augmented Reality Virtual Reality 2. Sejarah AR dan VR 3. Cara Kerja AR 4. Komponen Ar 5. Teknologi Streaming	Bentuk Pembelajaran: Quis virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 2 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120"	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menerapkan aplikasi augmeter reality dan streaming	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 3 Kriteria : Rubrik	2,5
7	mampu menginterpretasikan kecerdasan buatan dan telekomunikasi (CPMK 15)	Kecerdasan Buatan dan Telekomunikasi : 1. Dasar Kecerdasan Buatan 2. Perbandingan Kecerdasan Buatan dan Kecerdasan Manusia 3. Bidang-bidang aplikasi AI	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2x 120"	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam memahami penggunaan kecerdasan buatan dan peralatan telekomunikasi	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan Kriteria : Rubrik	
8	Mahasiswa mampu menyebutkan dasar dari system computer, pl, pk dan brainware, dan mampu	Quis untuk materi pada pertemuan minggu 5 s/d 7	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50"	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan sesuai	Bentuk : Ujian Tengah Semester	25

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
	mengaplikasikan augmented reality, streaming serta memahami kecerdasan buatan, telekomunikasi (CPMK 15)		Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2x 120"		materi yang diberikan pada minggu 5 s.d minggu 7	Kriteria : Rubrik	
9	mampu memahami komputasi awam (CPMK 15)	Komputasi Awam : 1. Komputasi awam 2. Layanan, karakteristik komputasi awam 3. Cara kerja komputasi awam System bilangan	Bentuk Pembelajaran: Ujian Tengah Semester Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50" Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120"	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menganalisa komputasi awam	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, dan latihan Kriteria : Rubrik	
10	mampu memahami teknologi digital (CPMK 15)	Teknologi Digital : 1. Pengertian teknologi digital 2. Perubahan teknologi analog menjadi teknologi digital 3. Perkembangan teknologi digital 4. Dampak Perkembangan Teknologi Digital	Bentuk Pembelajaran: Kuliah virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 2 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120"	Idem Buku Sumber	Ketepatan penerapan dalam penggunaan teknologi digital	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 4 Kriteria : Rubrik	2,5
11	mampu menerapkan dan mengetahui keamanan computer (CPMK 15)	Keamanan Komputer : 1. Kejahatan Komputer 2. Mekanisme Keamanan Komputer 3. Aspek-aspek keamanan	Bentuk Pembelajaran: Kuliah virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 2 x 50"	Idem Buku Sumber kelompok	Rubrik Penilaian Tugas Kelompok	Bentuk : Presentasi, Diskusi, dan Tanya Jawab	15

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
		komputer	Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120"			Kriteria Rubrik	
12 - 13	mampu mengkaji penerapan sistem informasi (CPMK 15)	Sistem Inormasi : 1. Pengertian Sistem Informasi 2. Komponen SI 3. Jenis-jenis SI	Bentuk Pemebelajaran: Kuliah virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 2 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120"	Idem Buku Sumber	Ketepatan penerapan dalam mengkaji penerapan SI disegala bidang	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan Kriteria : Rubrik	
13	mampu menerapkan dan mengkaji internet of things dan big data (CPMK 15)	Internet Of Things dan Big Data : 1. Apa itu Internet of Things? 2. Bagaimana IOT Bekerja? 3. Status Saat Ini & Prospek Masa Depan IoT 4. Manajemen Pengetahuan - Dari Data ke Kebijaksanaan Masa	Bentuk Pemebelajaran: Kuliah virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 2 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120"	Idem Buku Sumber	Ketepatan penerapan dalam penggunaan IOT dan big data	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 5 Kriteria : Rubrik	2,5

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
		<p>Depan</p> <p>5. IoT Potensi IoT</p> <p>6. Beberapa Aplikasi IoT</p> <p>7. Tantangan Teknologi IoT</p> <p>8. Kritik & Kontroversi</p> <p>9. IOT Referensi</p>					
14 -	mampu memahami transformasi perkembangan teknologi informasi dalam industri 4.0 (CPMK 15)	<p>Transformasi perkembangan Teknologi Informasi dalam industry 4.0</p> <ul style="list-style-type: none"> • Industri 4.0 • Dampak Industry 4.0 Terhadap dunia • Teknologi 4.0 • 	<p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50”</p> <p>Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning</p> <p>Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 2 x 120”</p>	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam memahami perkembangan TI dalam industry 4.0	<p>Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 6</p> <p>Kriteria : Rubrik</p>	2,5
15	<p>mampu menerapkan the digital domain, computing basics (CPMK 15)</p> <p>https://ejournal.unama.ac.id/index.php/mediasisfo/article/view/1632</p> <p>https://journal.binadarma.ac.id/index.php/pengabdian/article/view/2902/1364</p>	<p>The Digital domain, computing Basics (Creating, numeric and Presentation) dan Database :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal Domain Digital 2. Penerapan Creating Documents, Proses Numeric 3. Konsep Database 	<p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 2 x 50”</p> <p>Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning</p> <p>Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:</p>	Idem Buku Sumber	Ketepatan penerapan dalam penggunaan the digital domain dan computing basics	<p>Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan</p> <p>Kriteria : Rubrik</p>	

CPL	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen	Kriteria	Bobot
CPL 03	CPMK-7	Perkuliahan Sebelum UTS	Tugas Tertulis	Rubrik	Kelengkapan Berkas dan Kelengkapan Jawaban	5 %
		Quis	Ujian Tertulis			15%
CPL 05	CPMK-12	UTS	Ujian Tertulis	Rubrik	Kelengkapan Berkas dan Kelengkapan Jawaban	25%
		Perkuliahan Setelah UTS	Tugas Tertulis			10%
		Tugas Kelompok	Tes Lisan			15%
		UAS	Ujian Tertulis			30%

Rubrik Penilaian MK Konsep Dasar Teknologi Informasi

No	Kategori / Metode Evaluasi	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian			
				Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1	Tugas	CPMK-7	Mampu menyebutkan konsep dasar teknologi informasi, etika TI, Sistem computer dan peralatan TI dan jaringan computer, perangkat keras, perangkat lunak dan brainware	Mahasiswa kurang mampu menyebutkan konsep dasar teknologi informasi, etika TI, Sistem computer dan peralatan TI dan jaringan computer, perangkat keras, perangkat lunak dan brainware	Mahasiswa cukup mampu menyebutkan konsep dasar teknologi informasi, etika TI, Sistem computer dan peralatan TI dan jaringan computer, perangkat keras, perangkat lunak dan brainware	Mahasiswa mampu menyebutkan dengan baik konsep dasar teknologi informasi, etika TI, Sistem computer dan peralatan TI dan jaringan computer, perangkat keras, perangkat lunak dan brainware	Mahasiswa sangat jelas mampu menyebutkan dengan sangat baik konsep dasar teknologi informasi, etika TI, Sistem computer dan peralatan TI dan jaringan computer, perangkat keras, perangkat lunak dan brainware
		CPMK-12	Mampu menyebutkan aplikasi dan memanfaatkan augmeter reality dan straming, kecerdasan buatan dan telekomunikasi, komputansi awam, teknologi digital keamanan computer,	Mahasiswa kurang mampu menyebutkan aplikasi dan memanfaatkan augmeter reality dan straming,	Mahasiswa cukup mampu menyebutkan aplikasi dan memanfaatkan augmeter reality dan straming,	Mahasiswa mampu menyebutkan dengan baik aplikasi dan memanfaatkan augmeter reality dan straming, kecerdasan buatan	Mahasiswa sangat jelas mampu menyebutkan dengan sangat baik aplikasi dan memanfaatkan augmeter reality dan straming, kecerdasan buatan dan

No	Kategori / Metode Evaluasi	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian			
				Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
			SI, IOT dan big datam transformasi perkembangan TI dalam infustri 4,0 serta memahami the digital domain dan computing basics	kecerdasan buatan dan telekomunikasi, komputansi awam, teknologi digital keamanan computer, SI, IOT dan big datam transformasi perkembangan TI dalam infustri 4,0 serta memahami the digital domain dan computing basics	kecerdasan buatan dan telekomunikasi, komputansi awam, teknologi digital keamanan computer, SI, IOT dan big datam transformasi perkembangan TI dalam infustri 4,0 serta memahami the digital domain dan computing basics	dan telekomunikasi, komputansi awam, teknologi digital keamanan computer, SI, IOT dan big datam transformasi perkembangan TI dalam infustri 4,0 serta memahami the digital domain dan computing basics	telekomunikasi, komputansi awam, teknologi digital keamanan computer, SI, IOT dan big datam transformasi perkembangan TI dalam infustri 4,0 serta memahami the digital domain dan computing basics
2	Quiz	CPMK-7	Membuat perumusan proses bisnis	Mahasiswa kurang mampu	Mahasiswa cukup mampu	Mahasiswa mampu menyebutkan dengan baik	Mahasiswa sangat jelas mampu menyebutkan dengan sangat baik
3	UTS	CPMK09	Menentukan instrumen dan pengumpulan data, Membuat Desain proses bisnis, perancangangan bisnis	Mahasiswa kurang mampu	Mahasiswa cukup mampu	Mahasiswa mampu menyebutkan dengan baik	Mahasiswa sangat jelas mampu menyebutkan dengan sangat baik
4	Tugas Kelompok	CPMK-12	Membuat Studi Kasus tentang kemaanan sistem dan melakukan Presentasi Kelompok dikelas/online dan mengupload Video serta dapat dipertanggungjawabkan sesuai dengan kaidah dan hukum yang benar. berdasarkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif secara mandiri	Rubrik Penilaian Tugas Kelompok	Rubrik Penilaian Tugas Kelompok	Rubrik Penilaian Tugas Kelompok	Rubrik Penilaian Tugas Kelompok

No	Kategori / Metode Evaluasi	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian			
				Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
5	UAS	CPMK-12	Mampu menyelesaikan secara cepat soal soal yang diberikan	Mahasiswa tidak mampu menyelesaikan secara cepat soal soal yang diberikan	Mahasiswa cukup mampu menyelesaikan secara cepat soal soal yang diberikan	Mahasiswa mampu menyelesaikan secara cepat soal soal yang diberikan	Mahasiswa mampu menyelesaikan secara cepat soal soal yang diberikan

Rubrik Penilaian Tugas Kelompok

Aspek	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
	<40	41-60	61-75	76-85	>86
Presentasi					
Gaya Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> Pembicara cemas dan tidak nyaman, dan membaca berbagai catatan daripada berbicara. Pendengar sering diabaikan. Tidak terjadi kontak mata karena pembicara lebih banyak melihat ke papan tulis atau layar. 	Berpatokan pada catatan, tidak ada ide yang dikembangkan di luar catatan, suara monoton.	<ul style="list-style-type: none"> Secara umum pembicara tenang, tetapi dengan nada yang datar dan cukup sering bergantung pada catatan. Kadang kala kontak mata dengan pendengar diabaikan. 	<ul style="list-style-type: none"> Pembicara tenang dan menggunakan intonasi yang tepat, berbicara tanpa bergantung pada catatan, dan berinteraksi secara intensif dengan pendengar. Pembicara selalu kontak mata dengan pendengar. 	Berbicara dengan semangat, menularkan semangat dan antusiasme pada pendengar.
Isi Presentasi	Isi menyesatkan pendengar.	Isi yang disampaikan terlalu umum sehingga tidak menambah wawasan bagi pendengar.	Isi disampaikan dengan akurat tapi tidak lengkap.	Isi disampaikan dengan akurat dan lengkap, sehingga pendengar mendapat wawasan baru.	Isi disampaikan dengan sangat akurat dan lengkap, sehingga dapat menggugah pendengar untuk mengembangkan pikiran.
Sistem					
Video Rekaman	Rekaman video tidak bekerja sama sekali.	Rekaman video tidak sesuai dengan konsep dan kadang muncul <i>error</i>	Rekaman video berjalan dengan baik tapi tidak sesuai dengan konsep yang diusulkan.	Rekaman video berjalan dengan baik dan sesuai konsep	Rekaman video berjalan dengan baik dan ditambah dengan editing yang menarik
Suara Rekaman	Tidak ada suara dalam rekaman	Suara rekaman tidak jelas terdengar	Suara Rekamana terdengar dan terkadang tidak terdengar	Suara rekaman terdengar dengan jelas, akan tetapi background suara terdengar juga	Suara rekaman terdengar dengan jelas dan baik tanpa celah
Laporan					

Komponen yang harus ada: 1. Pendahuluan (Latar Belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data) 2. Keamanan system computer (Materi dan pembahasan) 3. Kesimpulan 4. Daftar Pustaka 5. Identitas Mahasiswa (Biodata lengkap mahasiswa)	Menuliskan sebagian komponen yang diminta dan banyak yang kurang tepat.	Menuliskan sebagian komponen yang diminta tapi sebagian kurang benar.	Menuliskan semua komponen yang diminta tapi banyak yang kurang tepat.	Menuliskan semua komponen yang diminta tapi sebagian kurang benar.	Menuliskan semua komponen yang diminta dengan baik dan benar.
Total					

13. RENCANA ASSESMENT DAN EVALUASI

Minggu Ke	SUB-CPMK-	ASESMEN	BOBOT
1	SUBCPMK 07120101	Tugas 1 : Menyelesaikan soal tentang Quis 1	2,5 % 2 %
2	SUBCPMK 07120102	Meresume dan Materi Quis 2	- 5 %
3	SUBCPMK 07120103	Tugas 2 : Menyelesaikan soal tentang Quis 3	2,5 % 2 %
4	SUBCPMK 07120101, SUBCPMK 07120102, dan SUBCPMK 07120103	Quis 4	6 %
5	SUBCPMK-12120101	Merusume Quis dan Materi UTS 1	- 5 %
6	SUBCPMK-12120102	Tugas 3 : Menyelesaikan soal tentang	2,5 %

		UTS 2	5 %
7	SUBCPMK-12120103	Meresume dan Materi UTS 3	5 %
8	Evaluasi Tengah Semester : Evaluasi CPMK 10 : SUB-CPMK 4,5,6	UTS	10 %
9	SUBCPMK-12120101	Meresume dan Materi UAS 1	2.5 %
10	SUBCPMK-12120104	Tugas 4 : Menyelesaikan soal tentang UAS 2	2,5 % 2.5 %
11	SUBCPMK-12120101	Tugas Kelompok . Menganalisa Studi kasus tentang keamanan system computer dan melakukan Presentasi Kelompok dikelas/online dan mengupload Video	15 %
12	SUBCPMK-12120102	Meresume dan Materi UAS 3	2.5 %
13	SUBCPMK-12120103	Tugas 5 : Menyelesaikan soal tentang UAS 4	2,5 % 2.5 %
14	SUBCPMK-12120104	Tugas 6 : Menyelesaikan soal tentang UAS 5	2,5 % 2,5 %
15	SUBCPMK-12120101 dan SUBCPMK-12120102	Meresume dan Materi UAS 6	2,5 %
16	Evaluasi Akhir Semester :	UAS	15 %
1-16	Evaluasi CPMK-7 dan CPMK-12		
Total Bobot CPMK			100%
Total Bobot CPL			100%

14. Pembobotan Asesmen Terhadap CPL dan CPMK

CPL	CPMK	MBKM	Observasi (Praktek)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tugas	Tes Tertulis			Tes Lisan (Tes Kelompok)	Total
						Kuis	UTS	UAS		
CPL 03	CPMK-7				5	15				20
CPL 05	CPMK-12				10		25	30	15	80
Jumlah Total MK Analisa Proses Bisnis :										100

Distribusi Pembobotan Asesmen Tugas

No.	Bentuk Asesmen	CPL03	CPL05	Total
		CPMK-7	CPMK-12	
1	Tugas 1	2,5 %		2,5 %
2	Tugas 2	2,5 %		2,5 %
3	Tugas 3		2,5 %	2,5 %
4	Tugas 4		2,5 %	2,5 %
5	Tugas 5		2,5 %	2,5 %
6	Tugas 6		2,5 %	2,5 %
10	Tugas Kelompok		15 %	15 %
Total Bobot Tugas		5 %	25 %	30 %

Bobot penilaian (Ketentuan Bina Darma)

- ≥ 85 = A
- ≥ 70 s.d < 85 = B
- ≥ 60 s.d < 70 = C
- ≥ 50 s.d < 60 = D
- < 50 = E