



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/XXX/XXX**

Issue/Revisi : R1

Mata Kuliah	: Pengenalan Sistem Digital	Tanggal	: 14 Maret 2025
Kode MK	: INF107	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori ) : 2 P (Praktik/Praktikum) : 1	Semester	: 1
Dosen Pengembang RPS,    (Mohammad Nasucha, S.T., M.Sc., Ph.D.)	Koordinator Keilmuan,    (Mohammad Nasucha, S.T., M.Sc., Ph.D.)	Kepala Program Studi,    (Dr. Ida Nurhaida, S.T., M.T.)	Dekan    (Danto Sukmajati, Sukmajati, S.T., M.Sc., Ph.D.)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>CPL – PRODI yang dibebankan pada MK</b>	
	23-INF-CPL-03	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer dan mampu merancang, mengembangkan dan menerapkan/menggunakan berbagai algoritma /metode untuk memecahkan masalah
	23-INF-CPL-04	Kemampuan menganalisis persoalan <i>computing</i> yang kompleks serta menerapkan prinsip-prinsip <i>computing</i> dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi, dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin
	23-INF-CPL-05	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam serta kemampuan mendesain, mengembangkan, dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

**Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)**

23-INF-CPMK-023	Mampu menerapkan kemampuan literasi, keterampilan abad 21, top 10 skills WEF 2025, serta kemampuan lainnya yang diperoleh melalui program MBKM
23-INF-CPMK-031	Mampu memahami cara kerja sistem komputer
23-INF-CPMK-042	Mampu menganalisis persoalan <i>computing</i> untuk mengidentifikasi solusi
23-INF-CPMK-051	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam
23-INF-CPMK-061	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

**Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)**

23-INF-SCPMK-0231	Kemampuan memahami literasi, keterampilan abad 21, top 10 skills WEF 2025, serta kemampuan lainnya
23-INF-SCPMK-0232	Kemampuan menerapkan literasi, keterampilan abad 21, top 10 skills WEF 2025, serta kemampuan lainnya
23-INF-SCPMK-0311	Kemampuan memahami cara kerja sistem komputer
23-INF-SCPMK-0421	Kemampuan menerapkan prinsip-prinsip <i>computing</i> dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi, dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin
23-INF-SCPMK-0511	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam
23-INF-SCPMK-0611	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi

**Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK**

	23-INF-SCPMK-0231	23-INF-SCPMK-0232	23-INF-SCPMK-0311	23-INF-SCPMK-0421	23-INF-SCPMK-0511	23-INF-SCPMK-0611
23-INF-CPMK-023	√	√				
23-INF-CPMK-031			√			
23-INF-CPMK-042				√		
23-INF-CPMK-051					√	
23-INF-CPMK-061						√

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-INF-CPL-02	23-INF-CPMK-023	23-INF-SCPMK-0231	Kemampuan memahami literasi dan keterampilan abad 21.	Partisipasi	20%
		23-INF-SCPMK-0232	Kemampuan menerapkan literasi dan keterampilan abad 21.	Tugas	10%
23-INF-CPL-03	23-INF-CPMK-031	23-INF-SCPMK-0311	Kemampuan memahami cara kerja sistem komputer	Tugas	30%
23-INF-CPL-04	23-INF-CPMK-042	23-INF-SCPMK-0421	Kemampuan menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi, dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin	Project	15%
23-INF-CPL-05	23-INF-CPMK-051	23-INF-SCPMK-0511	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam	Project	15%
23-INF-CPL-06	23-INF-CPMK-061	23-INF-SCPMK-0611	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi	Project	10%

<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah ini membahas pengetahuan yang berupa (1) pengenalan sistem komputer dan (2) wawasan tentang sistem operasi, struktur data, algoritma, bahasa-bahasa pemrograman, prinsip pemrograman, berbagai platform pengembangan, komputasi paralel, serta komputasi untuk sains. Dengan menyelesaikan mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan menjadi peka terhadap berbagai masalah umum dan mampu mengusulkan solusi pokok atas masalah tersebut berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh pada mata kuliah ini.
<b>Bahan Kajian :</b> Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan Sistem Komputer (BK15)</li> <li>2. Pengenalan Sistem Operasi (BK11)</li> <li>3. Pengenalan Struktur Data dan Algoritma (BK12)</li> <li>4. Pengenalan Bahasa-bahasa Pemrograman (BK13)</li> <li>5. Prinsip Pemrograman (BK14)</li> <li>6. Pengenalan Platform-platform Pengembangan Aplikasi / Sistem (BK19)</li> </ol>

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
	7. Pengenalan Komputasi Paralel (BK07) 8. Pengenalan Komputasi untuk Sains (BK22)						
Pustaka	<b>Utama</b>						
	[1] R. J. Tocci, N. S. Widmer, G.L. Moss, Digital Systems: principles and applications, 12th ed. New Jersey: Prentice-Hall, 2016. [2] A.K. Maini, Digital Electronics: principles, devices and applications. New York: John Wiley & Sons, 2007. [3] M. M. Mano and C. R. Kime, Logic and Computer Fundamentals, 4th ed. New Jersey: Pearson Prentice Hall, 2008.						
	<b>Pendukung</b>						
Media Pembelajaran	<b>Perangkat Lunak:</b>			<b>Perangkat Keras:</b>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplikasi untuk Desain: Fritzing</li> <li>▪ Bahasa C++ dengan IDE: Dev</li> <li>▪ Bahasa Python dengan IDE: PyCharm</li> <li>▪ LMS Collabor, MyUPJ (SEVIMA)</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Laptop atau Desktop PC</li> <li>▪ Breadboard, PCB, IC untuk Logic Gates, resistor, kapasitor, transistor, relay, LED, 7-segment display, catu daya 5V/1A, kabel-kabel, konektor, soket</li> </ul>			
Dosen Pengampu	Mohammad Nasucha, S.T., M.Sc., Ph.D.						
Mata Kuliah Prasyarat	-						
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	SCPMK	Penilaian dan Bobot					Total Bobot Penilaian
		Partisipasi	Tugas	Project	Kuis	UTS	
	23-INF-SCPMK-0231	20%					20%
	23-INF-SCPMK-0232		10%				10%
23-INF-SCPMK-0311		30%				30%	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
	23-INF-SCPMK-0421			15			15%
	23-INF-SCPMK-0511			15			15%
	23-INF-SCPMK-0611			10			10%
	<b>Total per penilaian</b>	<b>20%</b>	<b>40%</b>	<b>40%</b>			<b>100%</b>

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	23-INF-SCPMK-0231 <i>Kemampuan memahami literasi yang diperlukan.</i>  1. Memahami materi pada sesi ini.	1. Mampu memberikan respon produktif pada diskusi tentang materi pembelajaran. 2. Mampu menjelaskan kembali tiap-tiap bagian dari materi dengan benar ( <i>kognitif, afektif</i> )	<b>Kriteria penilaian:</b> ketepatan dalam menjelaskan  <b>Bentuk penilaian:</b> diskusi, tanya jawab, atau kuis	<b>Bentuk pembelajaran:</b> tatap muka di kelas  <b>Metode pembelajaran:</b> ceramah, observasi (diskusi kelompok)  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'	-	Pengenalan Sistem Komputer:  <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengertian Sistem Analog dan Sistem Digital</li> <li>▪ Konsumsi Energi pada Sistem Digital</li> <li>▪ Komponen Fundamental untuk Penguatan, Memori dan Logika: BJT, MOSFET, C-MOS.</li> </ul>	7,14%
2	23-INF-SCPMK-0232 <i>Kemampuan menerapkan literasi yang sudah dimiliki.</i>  1. Memahami materi pada sesi ini.	1. Mampu memberikan respon produktif pada diskusi tentang materi pembelajaran. 2. Mampu menjelaskan kembali tiap-tiap bagian dari materi dengan benar 3. Mampu merakit sirkuit gerbang logika di atas <i>projectboard</i> .	<b>Kriteria penilaian:</b> ketepatan dalam merakit gerbang logika  <b>Bentuk penilaian:</b>	<b>Bentuk pembelajaran:</b> tatap muka di lab  <b>Metode pembelajaran:</b> ceramah, demo merakit gerbang logika, praktek merakit oleh mahasiswa		Pengenalan Sistem Komputer:  <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gerbang Logika dan Operator Logika</li> <li>▪ Penerapan Gerbang Logika untuk Pemecahan Masalah</li> </ul>	7,14%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
	2. Memahami hubungan antara materi pada sesi ini dengan cara kerja komputer 3. Mampu merealisasikan gerbang logika	(kognitif, afektif dan psikomotorik)	praktek merakit gerbang logika	<b>Estimasi waktu:</b> TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'			
3	<b>23-INF-SCPMK-0232</b> <i>Kemampuan menerapkan literasi yang sudah dimiliki.</i> 1. Memahami materi pada sesi ini. 2. Memahami hubungan antara materi pada sesi ini dengan cara kerja komputer 3. Mampu merealisasikan gerbang logika	1. Mampu memberikan respon produktif pada diskusi tentang materi pembelajaran. 2. Mampu menjelaskan kembali tiap-tiap bagian dari materi dengan benar 3. Mampu merakit sirkuit gerbang logika di atas <i>projectboard</i> . (kognitif, afektif dan psikomotorik)	<b>Kriteria penilaian:</b> ketepatan dalam merakit gerbang logika  <b>Bentuk penilaian:</b> praktek merakit gerbang logika	<b>Bentuk pembelajaran:</b> tatap muka di lab  <b>Metode pembelajaran:</b> ceramah, demo merakit gerbang logika, praktek merakit oleh mahasiswa  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Pengenalan Sistem Komputer:  ▪ Penerapan Gerbang Logika untuk Pemecahan Masalah	7,14%
4	<b>23-INF-SCPMK-0232</b> <i>Kemampuan menerapkan literasi yang sudah dimiliki.</i> 1. Memahami materi pada sesi ini. 2. Memahami hubungan antara materi pada sesi ini dengan cara kerja komputer	1. Mampu memberikan respon produktif pada diskusi tentang materi pembelajaran. 2. Mampu menjelaskan kembali tiap-tiap bagian dari materi dengan benar 3. Mampu menjelaskan hubungan antara materi pada sesi ini dengan siklus produksi perangkat komputer (kognitif, afektif)	<b>Kriteria penilaian:</b> ketepatan dalam menjelaskan  <b>Bentuk penilaian:</b> diskusi, tanya jawab, atau kuis	<b>Bentuk pembelajaran:</b> tatap muka di kelas  <b>Metode pembelajaran:</b> ceramah, observasi (diskusi kelompok)  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Pengenalan Sistem Komputer:  ▪ Penyederhanaan Persamaan Logika dengan Peta Karnough	7,14%
5	<b>23-INF-SCPMK-0311:</b> <i>Kemampuan memahami cara kerja sistem komputer</i> 1. Memahami materi pada sesi ini.	1. Mampu memberikan respon produktif pada diskusi tentang materi pembelajaran. 2. Mampu menjelaskan kembali tiap-tiap bagian dari materi dengan benar 3. Mampu menjelaskan hubungan antara materi pada	<b>Kriteria penilaian:</b> ketepatan dalam menjelaskan  <b>Bentuk penilaian:</b> diskusi, tanya jawab, atau kuis	<b>Bentuk pembelajaran:</b> tatap muka di kelas  <b>Metode pembelajaran:</b> ceramah, observasi (diskusi kelompok) dengan studi kasus  <b>Estimasi waktu:</b>		Pengenalan Sistem Komputer:  ▪ Sirkuit Logika Kombinatorial (1): Adder, Subtractor,	7,14%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
	2. Memahami hubungan antara materi pada sesi ini dengan cara kerja komputer	sesi ini dengan siklus produksi perangkat komputer ( <i>kognitif, afektif</i> )		TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Prinsip Kerja Memori (Flip-flop, Latch)	
6	<b>23-INF-SCPMK-0311:</b> <i>Kemampuan memahami cara kerja sistem komputer</i>  1. Memahami materi pada sesi ini. 2. Memahami hubungan antara materi pada sesi ini dengan cara kerja komputer	1. Mampu memberikan respon produktif pada diskusi tentang materi pembelajaran. 2. Mampu menjelaskan kembali tiap-tiap bagian dari materi dengan benar 3. Mampu menjelaskan hubungan antara materi pada sesi ini dengan siklus produksi perangkat komputer ( <i>kognitif, afektif</i> )	<b>Kriteria penilaian:</b> ketepatan dalam menjelaskan  <b>Bentuk penilaian:</b> Diskusi, tanya jawab, atau kuis	<b>Bentuk pembelajaran:</b> tatap muka di kelas  <b>Metode pembelajaran:</b> ceramah, observasi (diskusi kelompok) dengan studi kasus  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Pengenalan Sistem Komputer:  ▪ Sirkuit Logika Kombinatorial (2): Counter, MUX, DEMUX	7,14%
7	<b>23-INF-SCPMK-0311:</b> <i>Kemampuan memahami cara kerja sistem komputer</i>  1. Memahami materi pada sesi ini. 2. Memahami hubungan antara materi pada sesi ini dengan cara kerja komputer	1. Mampu memberikan respon produktif pada diskusi tentang materi pembelajaran. 2. Mampu menjelaskan kembali tiap-tiap bagian dari materi dengan benar 3. Mampu menjelaskan hubungan antara materi pada sesi ini dengan siklus produksi perangkat komputer ( <i>kognitif, afektif</i> )	<b>Kriteria penilaian:</b> ketepatan dalam menjelaskan  <b>Bentuk penilaian:</b> diskusi, tanya jawab, atau kuis	<b>Bentuk pembelajaran:</b> tatap muka di kelas  <b>Metode pembelajaran:</b> ceramah, observasi (diskusi kelompok) dengan studi kasus  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Pengenalan Sistem Komputer:  ▪ Sistem Bilangan Biner dan Heksadesimal ▪ Bagian-bagian Perangkat Komputer: BIOS, CPU, GPU, RAM, HDD, SSD, Display, I/O.	7,14%
8	<b>Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya</b>						
9	<b>23-INF-SCPMK-0511</b> <i>Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang Ilmu Komputer secara umum</i>	2. Mampu memberikan respon produktif pada diskusi tentang materi pembelajaran. 3. Mampu menjelaskan peran OS di dalam sistem komputer	<b>Kriteria penilaian:</b> ketepatan dalam menjelaskan  <b>Bentuk penilaian:</b>	<b>Bentuk pembelajaran:</b> tatap muka di lab  <b>Metode pembelajaran:</b> ceramah, partisipasi mahasiswa (studi literasi).		Pengenalan Sistem Operasi	7,14%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
	1. Memahami peran OS di dalam system komputer		tanya jawab, latihan atau tugas pemrograman	penerapan teori ke dalam solusi (pemrograman)  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'			
10	<i>23-INF-SCPMK-0421</i> <i>Kemampuan menerapkan prinsip-prinsip computing untuk mengidentifikasi solusi</i>  1. Memahami peran struktur data dan algoritma sebagai bagian dari suatu solusi	2. Mampu memberikan respon produktif pada diskusi tentang materi pembelajaran. 3. Mampu menjelaskan peran struktur data dan algoritma sebagai bagian dari suatu solusi	<b>Kriteria penilaian:</b> ketepatan dalam menjelaskan  <b>Bentuk penilaian:</b> tanya jawab, latihan atau tugas pemrograman	<b>Bentuk pembelajaran:</b> tatap muka di lab  <b>Metode pembelajaran:</b> ceramah, penerapan teori ke dalam solusi (pemrograman)  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Pengenalan Struktur Data dan Algoritma	7,14%
11	<i>23-INF-SCPMK-0511</i> <i>Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang Ilmu Komputer secara umum</i> 1. Memahami keberadaan sejumlah bahasa pemrograman	1. Mampu memberikan respon produktif pada diskusi tentang materi pembelajaran. 2. Mampu menyampaikan beberapa bahasa pemrograman	<b>Kriteria penilaian:</b> ketepatan dalam menjelaskan  <b>Bentuk penilaian:</b> tanya jawab, latihan atau tugas pemrograman	<b>Bentuk pembelajaran:</b> tatap muka di lab  <b>Metode pembelajaran:</b> ceramah, penerapan teori ke dalam solusi (pemrograman)  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Pengenalan Bahasa-bahasa Pemrograman	7,14%
12	<i>23-INF-SCPMK-0421</i> <i>Kemampuan menerapkan prinsip-prinsip computing untuk mengidentifikasi solusi</i>	1. Mampu memberikan respon produktif pada diskusi tentang materi pembelajaran. 2. Mampu menjelaskan sejumlah teknik dasar pada pemrograman	<b>Kriteria penilaian:</b> ketepatan dalam menjelaskan  <b>Bentuk penilaian:</b>	<b>Bentuk pembelajaran:</b> tatap muka di lab  <b>Metode pembelajaran:</b> ceramah, demo pemrograman		Pengenalan Pemrograman	7,14%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
	1. Memahami sejumlah teknik dasar dalam pemrograman		tanya jawab, latihan atau tugas pemrograman	<b>Estimasi waktu:</b> TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'			
13	<i>23-INF-SCPMK-0611</i> <i>Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan sains dan teknologi</i>  1. Memahami berbagai platform untuk pengembangan aplikasi / sistem beserta perannya.	1. Mampu memberikan respon produktif pada diskusi tentang materi pembelajaran. 2. Mampu menyebutkan berbagai platform untuk pengembangan aplikasi / sistem beserta perannya.	<b>Kriteria penilaian:</b> ketepatan dalam menjelaskan  <b>Bentuk penilaian:</b> latihan atau tugas berupa praktek merakit dan memprogram	<b>Bentuk pembelajaran:</b> tatap muka di lab  <b>Metode pembelajaran:</b> ceramah, demo perakitan dan pemrograman, latihan merakit dan memprogram dengan platform tertentu  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Pengenalan Platform-platform Pengembangan Aplikasi / Sistem	7,14%
14	<i>23-INF-SCPMK-0611</i> <i>Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan sains dan teknologi</i>  1. Memahami peran komputasi paralel	2. Mampu memberikan respon produktif pada diskusi tentang materi pembelajaran. 3. Mampu menyampaikan peran komputasi paralel.	<b>Kriteria penilaian:</b> ketepatan dalam menjelaskan  <b>Bentuk penilaian:</b> diskusi atau kuis	<b>Bentuk pembelajaran:</b> tatap muka di lab  <b>Metode pembelajaran:</b> ceramah, demo perakitan dan pemrograman, latihan merakit dan memprogram dengan platform tertentu  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Pengenalan Komputasi Paralel	7,14%
15	<i>23-INF-SCPMK-0611</i> <i>Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan sains dan teknologi</i>	2. Mampu memberikan respon produktif pada diskusi tentang materi pembelajaran. 3. Mampu menyampaikan peran komputasi untuk sains.	<b>Kriteria penilaian:</b> ketepatan dalam menjelaskan  <b>Bentuk penilaian:</b>	<b>Bentuk pembelajaran:</b> tatap muka di lab  <b>Metode pembelajaran:</b> ceramah, demo pemecahan masalah		Pengenalan Komputasi untuk Sains	7,14%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
	1. Memahami peran komputasi untuk sains		Latihan atau tugas berupa praktek pemecahan masalah dengan algoritma dan pemrograman	dengan algoritma dan pemrograman  <b>Estimasi waktu:</b> TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'			
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						

**Tabel Relasi Skor dan Angka Mutu**

Jenjang/Grade	Angka/Skor	Angka Mutu	Deskripsi / Indikator Kerja
A (Sangat Baik)	A : 90.0 – 100	4	Mahasiswa terlibat sepenuhnya dalam diskusi, bermotivasi tinggi, melakukan persiapan dengan membaca materi sebelumnya, mengajukan gagasan dan pertanyaan substantif serta kritis, juga

	A- : 80.00 – 89.99	3.7	mendengarkan dan merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain seraya memperlakukan sesama dengan setara dan adil.
B (Baik)	B+ : 75.00 – 79.99	3.3	Mahasiswa terlibat sepenuhnya dalam diskusi, mengajukan gagasan dan pertanyaan substantif serta kritis, juga mendengarkan dan merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain .
	B : 70.00 – 74.99	3.0	
	B - : 65.00 – 69.99	2.7	
C (Cukup)	C+ : 60.00 - 64.99	2.3	Mahasiswa mengajukan gagasan dan pertanyaan, mendengarkan dan merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain.
	C : 55.00 – 59.99	2.0	
D (Kurang)	C- : 50.00 – 54.99	1.7	Mahasiswa tidak mengajukan gagasan dan pertanyaan, hanya mendengarkan dan tidak merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain.
	D : 40.00 – 49.99	1	
E (Sangat Kurang / Tidak Lulus)	<40.00	0	Mahasiswa tidak memenuhi kaidah – kaidah yang ditetapkan di atas.