







**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/XXX/XXX**

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Sistem OPERasi	Tanggal	: 1 Juni 2024
Kode MK	: INF208	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 3	Semester	: 3
	P (Praktik/Praktikum) : -		
Dosen Pengembang RPS,  (Prio Handoko)	Koordinator Keilmuan,  Mohammad Nasucha, ST., M.Sc., Ph.D.	Kepala Program Studi,  Dr. Ida Nurhaida, M.T.	Dekan  (Danto Sumajati, Ph.D.)

<b>RANCANGAN TUGAS MAHASISWA</b>
<b>BENTUK TUGAS</b>
Belajar Mandiri dan Penugasan Tertulis
<b>JUDUL TUGAS</b>
Pemahaman materi yang diberikan di setiap pertemuan dan menerapkan algoritma yang ada kedalam studi kasus yang ada dalam kehidupan masyarakat.
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu memahami materi yang diberikan di setiap pertemuan;</li> <li>Mahasiswa mampu menjelaskan kembali materi-materi yang disampaikan;</li> <li>Mahasiswa mampu melakukan simulasi operasi berdasarkan kasus yang diberikan yang bersesuaian dengan materi yang disampaikan;</li> <li>Mahasiswa mampu mengkaitkan antar materi dalam menyelesaikan kasus-kasus yang diberikan;</li> </ol>



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/XXX/XXX**

Issue/Revisi : A0

5. Mahasiswa mampu memahami materi sebagai proses belajar mandiri terkait materi diperispkan.
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tugas mandiri : mahasiswa mampu mengerjakan semua tugas yang diberikan dan menyelesaikan kasus-kasus yang diberikan.</li> <li>2. Belajar mandiri.</li> </ol>
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mengikuti setiap instruksi penugasan;</li> <li>2. Mahasiswa melakukan analisis terhadap kasus yang diberikan berkenaan dengan materi yang telah disampaikan;</li> <li>3. Mahasiswa menggunakan referensi selain dari materi yang diberikan.</li> </ol>
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tugas dikerjakan secara individu maupun kelompok tertulis dan dikumpulkan pada waktu yang telah ditentukan di Collabor;</li> </ol>
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Substansi tugas yang dibuat (30%)</li> <li>2. Kreativitas (15%)</li> </ol>
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>
Mingguan dan Evaluasi Akhir Semester
<b>LAIN-LAIN</b>
Tugas kelompok dikerjakan oleh 3 orang mahasiswa.
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Abraham Silberschatz, Peter B. Galvin, Greg Gagne, 2013, "Operating System Concepts Essentials 2" , John Willey &amp; Sons, Inc.</li> <li>2. Abraham Silberschatz, Peter B. Galvin, Greg Gagne, 2011, "Operating System Concepts Essentials 1" , John Willey &amp; Sons, Inc.</li> </ol>

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 mendengarkan dan merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain seraya memperlakukan sesama dengan setara dan adil
	A- : 80.00 – 89.99	3.7	
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