

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
INF303 - PROJECT MANAGEMENT

**SPT-II/02/BPP-
LSE/POB-01/F-01**

Issue/Revisi : R1

Mata Kuliah	Project Management	Tanggal	04 Agustus 2025
Kode MK	INF303	Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2	Semester	5
	P (Praktek/Praktikum) : 0		
Dosen Pengembang RPS,  (Riny Nurhajati, S.T., M.T.I.)	Koordinator Keilmuan,  (Mohammad Nasucha, S.T., M.Sc., Ph.D.)	Kepala Program Studi,  (Dr. Ida Nurhaida, S.T., M.T.).	Dekan,  (Danto Sukmajati, S.T., M.Sc., Ph.D.)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI	
	CPL04	Memiliki kompetensi dalam menganalisis (C4) persoalan computing, mengidentifikasi solusinya serta mengelola (C3) proyek teknologi di bidang informatika (bahan kajian) dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu transdisiplin.
	CPL05	Menguasai konsep teoritis (C2) dalam bidang Informatika/Ilmu Komputer untuk mendukung perancangan dan pengembangan aplikasi teknologi yang sesuai dengan kebutuhan industri dan masyarakat.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) **PROGRAM STUDI INFORMATIKA** **INF303 - PROJECT MANAGEMENT**

**SPT-II/02/BPP-
LSE/POB-01/F-01**

Issue/Revisi : R1

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																				
	CPMK041		Mampu menganalisis(C4) persoalan computing serta mengidentifikasi solusi setidaknya secara konseptual.																		
	CPMK042		Mampu mengelola (C3) proyek teknologi di bidang informatika dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu transdisiplin.																		
	CPMK051		Mampu menguasai konsep teoritis (C2) dalam bidang Informatika/Ilmu Komputer untuk mendukung perancangan aplikasi teknologi yang sesuai dengan kebutuhan industri dan masyarakat.																		
	Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)																				
	SCPMK0417		Mampu menganalisis(C4) persoalan computing serta mengidentifikasi solusi setidaknya secara konseptual.																		
	SCPMK0421		Mampu mengelola (C3) proyek teknologi di bidang informatika dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu transdisiplin.																		
	SCPMK0519		Mampu menguasai konsep teoritis (C2) dalam bidang Informatika/Ilmu Komputer untuk mendukung perancangan aplikasi teknologi yang sesuai dengan kebutuhan industri dan masyarakat.																		
	Korelasi CPMK terhadap SCPMK																				
	<table><tr><td></td><td>SCPMK0417</td><td>SCPMK0421</td><td>SCPMK0519</td></tr><tr><td>CPMK041</td><td>√</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK042</td><td></td><td>√</td><td></td></tr><tr><td>CPMK051</td><td></td><td></td><td>√</td></tr></table>						SCPMK0417	SCPMK0421	SCPMK0519	CPMK041	√			CPMK042		√		CPMK051			√
		SCPMK0417	SCPMK0421	SCPMK0519																	
	CPMK041	√																			
CPMK042		√																			
CPMK051			√																		
Kode CPL	Kode CPMK	Kode SCPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot																

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA INF303 - PROJECT MANAGEMENT

SPT-II/02/BPP-
LSE/POB-01/F-01

Issue/Revisi : R1

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
CPL04	CPMK041	SCPMK0411	Mahasiswa mampu menganalisis persoalan komputasi dan mengidentifikasi solusi konseptual dalam konteks manajemen proyek TI	Tugas (quiz, diskusi, unjuk kerja), UTS (ujian tulis), UAS (ujian tulis), Proyek (presentasi proyek, tanya jawab)	22%
	CPMK042	SCPMK0421	Mahasiswa mampu mengelola proyek teknologi informasi menggunakan pendekatan modern/tradisional dengan pertimbangan lintas disiplin	Tugas (rancangan proyek, diskusi), UTS (ujian tulis), UAS (ujian tulis), Proyek (unjuk kerja, simulasi, peer review)	23%
	CPMK051	SCPMK0511	Mahasiswa mampu menguasai konsep teoritis dalam perencanaan dan pengembangan proyek (WBS, EVM, Budgeting, Charter) sesuai kebutuhan industri	Tugas (analisis proyek, hands-on), UTS, UAS, Proyek (WBS, EVM, presentasi akhir, laporan akhir)	55%
Deskripsi Singkat MK			Mata kuliah ini memfasilitasi mahasiswa dalam memahami (C2) terminologi, konsep, peran dalam manajemen proyek teknologi informasi, prinsip, pendekatan, serta metodologi manajemen proyek, baik tradisional maupun modern seperti <i>Agile</i> dan <i>Scrum</i> . Mahasiswa juga difasilitasi untuk memiliki kemampuan dalam menerapkan (C3) konsep tersebut untuk menyusun dokumen proyek seperti <i>Project Charter</i> , <i>Work Breakdown Structure</i> (WBS), serta merancang jadwal, anggaran, dan menganalisis kinerja proyek menggunakan <i>Earned Value Management</i> (EVM). Selain itu, mahasiswa akan mampu untuk menganalisis (C4) persoalan komputasi dan mengelola proyek lintas disiplin dengan mempertimbangkan perkembangan teknologi terkini seperti kecerdasan buatan, <i>cloud computing</i> , dan transformasi digital, yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat.		
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan			1. Pengantar Manajemen Proyek 2. Pengenalan Tools Project Management 3. Peran & Kompetensi Project Manager 4. Agile Project Management & Praktik Scrum 5. Karir & Sertifikasi di Bidang Manajemen Proyek 6. Pendekatan Tradisional vs Agile dalam Project Management		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA INF303 - PROJECT MANAGEMENT

SPT-II/02/BPP-
LSE/POB-01/F-01

Issue/Revisi : R1

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	7. Menentukan Stakeholder dan Tujuan Proyek 8. <i>Project Charter & Scope Statement</i> 9. <i>Work Breakdown Structure (WBS) dan Network Diagram</i> 10. Penjadwalan Proyek & <i>Gantt Chart</i> 11. Manajemen Anggaran & <i>Earned Value Management (EVM)</i> 12. Perencanaan Risiko & <i>Procurement</i> 13. Simulasi Monitoring & Kontrol Proyek 14. Penyusunan Proyek Akhir & Dokumentasi Proyek	
Pustaka	Utama	
	<i>Project Management Institute. 2004. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK) 4th Edition. Project Management Institute, Inc</i>	
	Pendukung	
	<i>IBM Project Manager Professional Certificate:</i> https://www.coursera.org/professional-certificates/ibm-project-manager Project Management Foundations, Initiation, and Planning (Skill-Up EdTech): https://www.coursera.org/programs/upj-faculty-development-program-r1lcp/learn/project-management-foundations-initiation-and-planning?authProvider=upj&source=search	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	- Github Project / Draw.io / Diagrams.net - Trello / Jira - Microsoft Excel / Google sheet - Microsoft Word / Google sheet - Coursera Platform - Microsoft Team	- Desktop PC / Laptop - Internet - LCD Projector

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
INF303 - PROJECT MANAGEMENT

**SPT-II/02/BPP-
LSE/POB-01/F-01**

Issue/Revisi : R1

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Dosen Pengampu						
Mata Kuliah Prasyarat						
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	SCPMK	Penilaian dan Bobot				Total Bobot Penilaian
		Tugas	UTS	UAS	Proyek	
		unjuk kerja, diskusi, forum, tanya jawab, rancangan proyek.	ujian tertulis	ujian tertulis	unjuk kerja, diskusi, tanya jawab, presentasi proyek	
	SCPMK0411	2%	5%	5%	10%	22%
	SCPMK0421	3%	5%	5%	10%	23%
	SCPMK0511	5%	10%	10%	30%	55%
	Total per penilaian	10%	20%	20%	50%	100%

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				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
1	SCPMK0411 1. Mahasiswa memahami maksud dari manajemen proyek; 2. Mahasiswa mengetahui kriteria proyek dalam pandangan TI.	1. Kemampuan untuk menjelaskan maksud dari manajemen proyek 2. Kemampuan untuk mengkaji benefit dari manajemen proyek	Kriteria : Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian : 1. Quiz 2. Discussion prompt	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Ceramah		Teori 1 : Pendahuluan 1. Define project management and describe its benefits. 2. The six aspects of a project that	7,14%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

INF303 - PROJECT MANAGEMENT

SPT-II/02/BPP-
LSE/POB-01/F-01

Issue/Revisi : R1

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				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
		3. Memahami 6 aspek dari proyek		Partisipasi (kemampuan literasi) <u>Estimasi waktu:</u> TM = 2 x 50' BM = 2 x 60' BS = 2 x 50'		<i>project management</i>	
2	SCPMK0411 1. Mahasiswa memahami apa yang dimaksud dengan <i>Working as a Project Manager</i> 2. Mahasiswa dapat mengenal tools PM berbasis digital	1. Kemampuan untuk menjelaskan maksud dari ruang lingkup manajemen proyek; 2. Diskusi dan praktik pengenalan tools PM;	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> 1. Quiz & Practice 2. Discussion prompt	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah Partisipasi (kemampuan literasi) <u>Estimasi waktu:</u> TM = 2 x 50' BM = 2 x 50' BS = 2 x 50'		<u>Teori 2 :</u> <i>Working as a Project Manager;</i> <i>Tools PM;</i>	7,14%
3	SCPMK0411 Mahasiswa memahami konteks <i>What does being PM required?</i>	1. Kemampuan untuk menjelaskan konteks <i>What does being PM required?</i> 2. Kemampuan untuk menyelesaikan quiz, discussion prompt	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> 1. Quiz & Practice 2. Discussion prompt	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah		<u>Teori 3 :</u> <i>What does being PM required?</i>	7,14%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA INF303 - PROJECT MANAGEMENT

SPT-II/02/BPP-
LSE/POB-01/F-01

Issue/Revisi : R1

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				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
				Partisipasi (kemampuan literasi) <u>Estimasi waktu:</u> TM = 2 x 50' BM = 2 x 50' BS = 2 x 50'			
4	SCPMK0411 Mahasiswa memahami <i>Careers in Project Management</i> Mahasiswa memahami konteks <i>Why Project Management?</i>	1. Kemampuan untuk memahami <i>Careers in Project Management</i> 2. Kemampuan untuk menjelaskan konteks <i>Why Project Management?</i> 3. Kemampuan untuk menyelesaikan <i>quiz, discussion prompt dan hands-on lab</i> Coursera dengan grade yang baik	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> 1. Quiz & Practice 2. Discussion prompt 3. Peer Review	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah Partisipasi (kemampuan literasi) <u>Estimasi waktu:</u> TM = 2 x 50' BM = 2 x 50' BS = 2 x 50'		<u>Teori 4 :</u> <i>Careers in Project Management</i> <i>Why Project Management?</i>	7,14%
5	Mahasiswa memahami konteks <i>Traditional Project Management</i> dan <i>Modern Project Management</i>	1. Kemampuan untuk menjelaskan konteks <i>Traditional Project Management dan Modern Project Management</i>	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> 1. Quiz & Practice 2. Discussion prompt	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah		<u>Teori 5 :</u> <i>Traditional Project Management</i> <i>Modern Project Management</i>	7,14%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA INF303 - PROJECT MANAGEMENT

SPT-II/02/BPP-
LSE/POB-01/F-01

Issue/Revisi : R1

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)		(7)	
		2. Kemampuan untuk menyelesaikan <i>quiz</i> , <i>discussion prompt</i> dengan grade yang baik	3. <i>Hand on lab</i>	Partisipasi (kemampuan literasi) <u>Estimasi waktu:</u> TM = 2 x 50' BM = 2 x 50' BS = 2 x 50'			
6	SCPMK0421 Mahasiswa dapat menerapkan prinsip Agile dan Scrum	Observasi peran, simulasi sprint	<u>Kriteria:</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian:</u> 1. <i>Quiz & Practice</i> 2. <i>Discussion prompt</i> 3. <i>Peer Review</i>	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah Partisipasi (kemampuan literasi) <u>Estimasi waktu:</u> TM = 2 x 50' BM = 2 x 50' BS = 2 x 50'		Teori dan Praktik: <i>Prinsip Agile dan Scrum dalam PM</i>	7,14%
7	SCPMK0421 Mahasiswa memahami konteks dalam menentukan Stakeholder dan Tujuan Proyek	1. Kemampuan untuk menjelaskan konteks dalam menentukan Stakeholder dan Tujuan Proyek 2. Kemampuan untuk menyelesaikan <i>quiz</i> , <i>discussion prompt</i> dan <i>hands-on lab</i>	<u>Kriteria:</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian:</u> 1. <i>Quiz & Practice</i> 2. <i>Discussion prompt</i> 3. <i>Hand on lab</i>	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah Partisipasi (kemampuan literasi)		<u>Teori 7:</u> Menentukan Stakeholder dan Tujuan Proyek	7,14%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA INF303 - PROJECT MANAGEMENT

SPT-II/02/BPP-
LSE/POB-01/F-01

Issue/Revisi : R1

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				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
		Coursera dengan grade yang baik		<u>Estimasi waktu:</u> TM = 2 x 50' BM = 2 x 50' BS = 2 x 50'			
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						
9	SCPMK0421 1. Mahasiswa memahami konteks <i>Setting Up the Project for Success</i> 2. Mahasiswa mampu menyusun <i>Project Charter dan Scope</i>	1. Kemampuan untuk menjelaskan <i>Setting Up the Project for Success</i> , menyusun <i>Project Charter dan Scope</i> 2. Kemampuan untuk menyelesaikan <i>quiz</i> , <i>discussion prompt</i> dan <i>hands-on lab</i> Coursera dengan grade yang baik	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> 1. <i>Quiz & Practice</i> 2. <i>Discussion prompt</i>	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah Partisipasi (kemampuan literasi) <u>Estimasi waktu:</u> TM = 2 x 50' BM = 2 x 50' BS = 2 x 50'		<u>Teori 9 :</u> <i>Setting Up the Project for Success</i> Menyusun <i>Project Charter dan Scope</i>	7,14%
10	SCPMK0511 1. Mahasiswa memahami konteks <i>Project Planning</i> 2. Mahasiswa mampu menyusun WBS dan Network Diagram	1.Kemampuan untuk menjelaskan konteks <i>Project Planning</i> , <i>Develop a Work Breakdown</i>	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u>	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u>		<u>Teori 10 :</u> 1. <i>Project Planning</i> 2. <i>Develop a Work</i>	7,14%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

INF303 - PROJECT MANAGEMENT

SPT-II/02/BPP-
LSE/POB-01/F-01

Issue/Revisi : R1

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)		(7)	
		Structure (WBS) and a network diagram. 2. Kemampuan untuk menyelesaikan quiz, discussion prompt dan hands-on lab Coursera dengan grade yang baik	1. Quiz & Practice 2. Discussion prompt 3. Hand on lab	Ceramah Partisipasi (kemampuan literasi) <u>Estimasi waktu:</u> TM = 2 x 50' BM = 2 x 50' BS = 2 x 50'		Breakdown Structure (WBS) and a network diagram.	
11	Mahasiswa memahami konteks penyusunan jadwal proyek dan Gantt Chart	1. Kemampuan untuk menjelaskan konteks Project Plannin penyusunan jadwal proyek dan Gantt Chart 2. Kemampuan untuk menyelesaikan quiz, discussion prompt dan hands-on lab Coursera dengan grade yang baik	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> 1. Quiz & Practice 2. Discussion prompt 3. Hand on lab	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah Partisipasi (kemampuan literasi) <u>Estimasi waktu:</u> TM = 2 x 50' BM = 2 x 50' BS = 2 x 50'		<u>Teori 11:</u> 1. Project Planning Lanjutan 2. Jadwal Proyek dan Gantt Chart	7,14%
12	SCPMK0511 Mahasiswa memahami konteks dalam penyusunan anggaran dan EVM	1. Kemampuan untuk menjelaskan konteks penyusunan anggaran dan EVM 2. Kemampuan untuk menyelesaikan quiz,	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> 1. Quiz & Practice	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u>		<u>Teori 12:</u> Penyusunan anggaran dan EVM	7,14%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA INF303 - PROJECT MANAGEMENT

SPT-II/02/BPP-
LSE/POB-01/F-01

Issue/Revisi : R1

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				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
		<i>discussion prompt dan hands-on lab Coursera dengan grade yang baik</i>	2. Discussion prompt 3. Hand on lab	Ceramah Partisipasi (kemampuan literasi) <u>Estimasi waktu:</u> TM = 2 x 50' BM = 2 x 50' BS = 2 x 50'			
13	SCPMK0511 Mahasiswa memahami konteks risiko & rencana pengadaan proyek	1. Kemampuan untuk risiko & rencana pengadaan proyek 3. Kemampuan untuk menyelesaikan <i>quiz, discussion prompt dan hands-on lab Coursera</i> dengan grade yang baik	<u>Bentuk Penilaian :</u> 1. Quiz & Practice 2. Discussion prompt 3. Hand on lab	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah Partisipasi (kemampuan literasi) <u>Estimasi waktu:</u> TM = 2 x 50' BM = 2 x 50' BS = 2 x 50'		<u>Teori 13:</u> Risiko & rencana pengadaan proyek	7,14%
14	SCPMK0421 Mahasiswa melakukan monitoring dan kontrol proyek	1. Kemampuan untuk melakukan monitoring dan kontrol proyek; 4. Kemampuan untuk menyelesaikan <i>quiz</i> ,	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> 1. Quiz & Practice	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u>		<u>Teori 14:</u> Monitoring dan kontrol proyek	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				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	
		discussion prompt dan hands-on lab Coursera dengan grade yang baik	2. Discussion prompt 3. Hand on lab	Ceramah Partisipasi (kemampuan literasi) <u>Estimasi waktu:</u> TM = 2 x 50' BM = 2 x 50' BS = 2 x 50'			
15	SCPMK0511 Mahasiswa menyusun laporan akhir proyek	1. Review dan validasi laporan 2. Kemampuan untuk menyelesaikan quiz, discussion prompt, Peer review & hands-on lab Coursera dengan grade yang baik	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> 1. Quiz & Practice 2. Discussion prompt Peer review & hands-on lab	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah Partisipasi (kemampuan literasi) <u>Estimasi waktu:</u> TM = 2 x 50' BM = 2 x 50' BS = 2 x 50'		<u>Teori 15:</u> Peer review & Laporan Akhir	7,14%
16	Evaluasi Akhir Semester: Presentasi dan evaluasi, validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						