



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

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

No. Revisi : R2

Mata Kuliah	: Research Methodology in Computer Science	Tanggal	: 22 Agustus 2025
Kode MK	: INF322	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 3 P (Praktik/Praktikum) : 1	Semester	: 6
Dosen Pengembang RPS,  (Dr. Ida Nurhaida, S.T., M.T.)	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.)

NOMOR TUGAS
1
BENTUK TUGAS
pendalaman materi (kognitif), diskusi atau konsultasi (afektif), penerapan konsep ke dalam solusi (kognitif), dan presentasi hasil kerja (psikomotorik).
JUDUL TUGAS
Penyusunan Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian pada Bidang Informatika
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)
SCPMK0424 – Mampu mengelola proyek teknologi di bidang Informatika dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu transdisiplin, melalui penerapan metodologi penelitian yang tepat.
DESKRIPSI TUGAS
Mahasiswa mengidentifikasi permasalahan aktual di bidang Informatika (AI, keamanan siber, atau sistem informasi), lalu merumuskan masalah dan tujuan penelitian secara operasional sesuai kaidah metodologi.
METODE Pengerjaan Tugas
• Pendalaman materi perumusan masalah (C3). • Diskusi kelompok/konsultasi dengan dosen (afektif).



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

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

No. Revisi : R2

- Menyusun dokumen rumusan masalah dan tujuan penelitian (C3).
- Presentasi hasil dalam forum kelas (psikomotorik).

BENTUK DAN FORMAT LUARAN

Proposal mini (2–3 halaman) berisi latar belakang singkat, rumusan masalah, dan tujuan penelitian + file presentasi (ppt/mp4).

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

Indikator

Mampu merumuskan masalah dan tujuan penelitian yang relevan.

Kriteria

Sistematis, logis, sesuai konteks Informatika, tepat waktu.

Bobot Penilaian

Aspek Penilaian	Bobot (%)
Rumusan masalah	40
Tujuan penelitian	30
Presentasi & bahasa	20
Ketepatan waktu	10

JADWAL PELAKSANAAN

Sesi ke-5

LAIN-LAIN

-

DAFTAR RUJUKAN

1. Kothari, C. R. (2004). *Research Methodology: Methods & Techniques*.
2. Creswell, J. W. (2018). *Research Design*.
3. Neuman, W. L. (2019). *Social Research Methods*.



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

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

No. Revisi : R2

NOMOR TUGAS
2
BENTUK TUGAS
Pendalaman literatur (kognitif), diskusi/peer review (afektif), penyusunan kajian pustaka (kognitif), presentasi hasil (psikomotorik).
JUDUL TUGAS
Penyusunan Kajian Pustaka dan Gap Penelitian pada Topik Informatika
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)
SCPMK0711 – Mampu menyusun deskripsi saintifik dari hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan melalui penerapan metodologi penelitian.
DESKRIPSI TUGAS
Mahasiswa menelusuri minimal 5 artikel jurnal (Scopus/SINTA) pada topik Informatika tertentu, menyusun kajian pustaka, lalu mengidentifikasi gap penelitian yang relevan.
METODE Pengerjaan Tugas
• Pendalaman literatur dengan Google Scholar/Scopus (C3). • Diskusi kelompok/peer review (afektif). • Penyusunan kajian pustaka (C3). • Presentasi hasil (psikomotorik).
BENTUK DAN FORMAT LUARAN
Review literatur (3–5 halaman, gaya APA 7th) + presentasi dalam bentuk ppt/mp4.
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN
Indikator Mampu menyusun tinjauan pustaka dan menemukan gap penelitian.
Kriteria Relevan, kritis, sistematis, dan sesuai standar penulisan.



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

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

No. Revisi : R2

Bobot Penilaian

Aspek Penilaian	Bobot (%)
Kualitas review literatur	40
Identifikasi gap penelitian	30
Presentasi & bahasa	20
Ketepatan waktu	10

JADWAL PELAKSANAAN

Sesi ke-7

LAIN-LAIN

-

DAFTAR RUJUKAN

1. Machi, L. A., & McEvoy, B. T. (2016). *The Literature Review: Six Steps to Success*.
2. Visser, M., van Eck, N. J., & Waltman, L. (2020). *Large-scale comparison of bibliographic data sources*.
3. Neuman, W. L. (2019). *Social Research Methods*.

NOMOR TUGAS

3

BENTUK TUGAS

Pendalaman metode pengumpulan data (kognitif), diskusi atau simulasi (afektif), penerapan dalam instrumen penelitian (kognitif), presentasi hasil kerja (psikomotorik).

JUDUL TUGAS

Penyusunan Instrumen Penelitian dan Teknik Analisis Data

SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)

SCPMK0728 – Mampu menyusun deskripsi saintifik dari hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan melalui penerapan **metodologi penelitian**.



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

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

No. Revisi : R2

DESKRIPSI TUGAS

Mahasiswa menyusun instrumen penelitian (angket/wawancara/observasi) dan menentukan teknik analisis data (kuantitatif/kualitatif) yang sesuai dengan tujuan penelitian.

METODE Pengerjaan Tugas

- Pendalaman materi instrumen penelitian (C3).
- Diskusi & simulasi penggunaan instrumen (afektif).
- Penyusunan instrumen & rencana analisis data (C3).
- Presentasi hasil kerja (psikomotorik).

BENTUK DAN FORMAT LUARAN

Dokumen instrumen penelitian (kuesioner/wawancara/observasi) + rancangan analisis data (2–3 halaman) + presentasi ppt/mp4.

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

Indikator

Mahasiswa mampu menyusun instrumen yang valid dan menentukan analisis data yang tepat.

Kriteria

Instrumen sesuai tujuan, valid, sistematis, dan dilengkapi rencana analisis data.

Bobot Penilaian

Aspek Penilaian	Bobot (%)
Kualitas instrumen	40
Ketepatan analisis data	30
Presentasi & Bahasa	20
Ketepatan waktu	10

JADWAL PELAKSANAAN

Sesi ke-13

LAIN-LAIN



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

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

No. Revisi : R2

-

DAFTAR RUJUKAN

1. Creswell, J. W. (2018). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches.
2. Kothari, C. R. (2004). Research Methodology: Methods & Techniques.
3. Neuman, W. L. (2019). Social Research Methods.