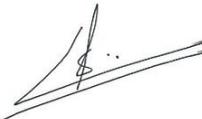


Mata Kuliah	: Pengenalan Komputasi	Tanggal	: 6 Juni 2023
Kode MK	: INF103	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2 P (Praktik/Praktikum) : 1	Semester	: 1
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,	Kepala Program Studi,	Dekan
			
(Prio Handoko, S.Kom, M.T.I)	(Nur Uddin, S.T., M.Eng., Ph.D.)	(Dr. Ida Nurhaida, M.T.)	(Dr. Ir. Lukas Beladi Sihombing, S.T., M.T)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
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 computing yang kompleks serta menerapkan prinsip-prinsip computing 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
23-INF-CPL-06	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
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				
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-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				
23-INF-SCPMK-0511	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut				
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-0311	23-INF-SCPMK-0421	23-INF-SCPMK-0511	23-INF-SCPMK-0611	
23-INF-SCPMK-031	√				
23-INF-SCPMK-042		√			
23-INF-SCPMK-051			√		
23-INF-SCPMK-061				√	

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-INF-CPL-03	23-INF-CPMK-031	23-INF-SCPMK-0311	Kemampuan memahami cara kerja sistem komputer	Partisipasi (Keaktifan, Kemampuan Literasi)	5%
23-INF-CPL-04	23-INF-CPMK-042	23-INF-SCPMK-0421	Kemampuan menerapkan prinsip-prinsip <i>computing</i> dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi	Observasi (Praktik – Amatir) - memecahkan kasus yang diberikan pada level rendah	25%
23-INF-CPL-05	23-INF-CPMK-051	23-INF-SCPMK-0511	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika secara	Observasi (Praktik – Medium) - memecahkan kasus yang diberikan pada level kasus menengah	30%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
			umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut		
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	Observasi (Praktik – Advance) - memecahkan kasus yang diberikan pada level kasus tinggi	40%
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah ini dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang cara berpikir dan pemecahan persoalan dalam paradigma prosedural, serta modul dasar dari algoritma yang sering dipakai dalam pemrograman. Materi yang diberikan meliputi : pengertian dasar pemrograman dan algoritma, notasi algoritmik, tipe data dasar, tipe data bentukan, assignment, operasi input/output, aksi sekuensial, analisis kasus, pengulangan, fungsi, pemrosesan tabel (array), proses. Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan mampu memahami konsep dasar serta logika dasar dalam pemrograman.			
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Dasar-dasar Pemrograman 2. Struktur Bahasa C dan Input Outptu 3. Operator dan Bahasa C 4. Seleksi Kondisi (Percabangan) 5. Perulangan 6. Fungsi + Prosedur 7. Rekursif 8. Larik (Array) 			
Pustaka		Utama			
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Modul Kuliah dan Praktikum – Dasar Pemrograman, Prio Handoko, 2019 2. Algoritma & Pemrograman dalam Bahasa Pascal dan C, Edisi Revisi, RinaldiMunir, Penerbit Informatika, 2011. 			
		Pendukung			
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tutorial belajar Bahasa pemrograman : https://www.duniaikom.com/ 			
Media Pembelajaran		Perangkat Lunak:		Perangkat Keras:	
		LMS Collabor Code::Blocks		Komputer/Laptop LCD Projector	
Dosen Pengampu		Prio Handoko, S.Kom., M.T.I.			

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER											
Mata Kuliah Prasyarat	-										
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	SCPMK	Penilaian dan Bobot									Total Bobot Penilaian
		Latihan 1	Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Tugas 4	Tugas 5	Tugas 6	Tugas 7	Tugas 8	
	Partisipasi (Keaktifan)	Observasi (Praktik – Amatir)			Observasi (Praktik – Medium)		Observasi (Praktik – Advance)				
	23-INF-SCPMK-0311	5%									5%
	23-INF-SCPMK-0421		5%								5%
				5%							5%
					5%						5%
	23-INF-SCPMK-0511					10%					10%
							15%				15%
23-INF-SCPMK-0611								15%		15%	
									13%	13%	
									27%	27%	
Total per penilaian	5%	5%	5%	5%	10%	15%	15%	13%	27%	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	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	1. Mahasiswa memahami sistem perkuliahan, sistem penilaian, dan tata tertib kuliah; 2. Mahasiswa memahami maksud dan tujuan dari kuliah Dasar-dasar Pemrograman; 3. Mahasiswa memahami pengertian dan sejarah C; 4. Mahasiswa memahami Compiler, Linker dan IDE.	1. Kemampuan menjelaskan maksud, tujuan dan capaian dari perkuliahan; 2. Kemampuan menulis rangkuman materi pada <i>logbook</i> secara sistematis; 3. Kemampuan untuk mempraktekkan	<u>Kriteria penilaian:</u> Ketepatan dalam menjelaskan serta penguasaan <u>Bentuk penilaian:</u> Tanya jawab	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah Partisipasi (Keaktifan)	-	<u>Teori 1 :</u> Pengantar Dasar-dasar Pemrograman 1. Tujuan, tata tertib dan rencana pelaksanaan kuliah Dasar-dasar Pemrograman 2. Pengertian dan sejarah C 3. Pengertian Compiler, Linker dan IDE <u>Praktikum 1 :</u> 1. Cara Mendownload dan Menginstall	5%

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)	
		materisesuai panduan yang ada pada modul praktikum.		Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Code::Blocks 2. Cara Menulis KodeProgram Bahasa Pemrograman C 3. Cara Mencompile dan 4. Membuat File exe Bahasa C	
2	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami struktur dasar kode program Bahasa pemrograman C; Mahasiswa memahami aturan dasarpenulisan kode program Bahasa C; Mahasiswa memahami pengertian variabel dan cara penulisan variabelpada Bahasa C; Mahasiswa memahami cara menuliskonstanta dalam Bahasa C. Mahasiswa memahami apa yangdimaksud dengan input output; Mahasiswa memahami fungsi perintah Printf dan cara penggunaannya dalam Bahasa C; Mahasiswa memahami fungsi perintah Scanf dan cara penggunaannya dalam Bahasa C. 	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan menjelaskan pengertian variabel dan strukturdasar kode program Bahasa C; Kemampuan menulis variabel, aturan dasar penulisan dan konstanta pada Bahasa C; 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan serta penguasaan</p> <p>Bentuk penilaian: Tanya jawab</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah Partisipasi (Keaktifan)</p> <p>Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'</p> <p>Praktikum : TM : 1 x 100' BM : 1 x 70'</p>	-	<p>Teori 2 : Variabel</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengertian Variabel dan Cara Penulisan Variabel Bahasa C; Struktur Dasar Kode Program Bahasa Pemrograman C; Aturan Dasar Penulisan Kode Program Bahasa C; Cara Pembuatan Konstanta dalam BahasaC. <p>Input / Output:</p> <ol style="list-style-type: none"> Fungsi Perintah Printfdalam Bahasa Pemrograman C; Format Penulisan Printfuntuk Menampilkan isi Variabel; Fungsi Scanf dan CaraPenggunaan Perintah Scanf. <p>Praktikum 2 :</p> <ol style="list-style-type: none"> Cara menulis variabelpada Bahasa pemrograman C; Cara menulis kode program Bahasa C; Cara menulis konstantadalam Bahasa C. Menuliskan perintah Printfdalam Bahasa pemrograman C; 	2,5%

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)	(7)		(7)	
3	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami jenis-jenis operator dalam Bahasa C; Mahasiswa memahami jenis-jenis operator Aritmatika Bahasa C; Mahasiswa memahami jenis-jenis Operator Increment & Decrement Bahasa C; Mahasiswa memahami jenis-jenis Operator Perbandingan / Relasional Bahasa C; Mahasiswa memahami jenis-jenis Operator Logika Bahasa C; Mahasiswa memahami jenis-jenis Operator Bitwise Bahasa C; Mahasiswa memahami jenis-jenis Operator Assignment Bahasa C. 	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan menjelaskan pengertian dan jenis-jenis operators dalam Bahasa C; Kemampuan untuk menuliskan dan jenis-jenis operators dalam Bahasa C; Kemampuan menulis rangkuman materi pada logbook secara sistematis; Kemampuan untuk mempraktekkan materi sesuai panduan yang ada pada modul praktikum; Kemampuan untuk menganalisis error code/bug. 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan serta penguasaan</p> <p>Bentuk penilaian: Tanya jawab</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah</p> <p>Partisipasi (Keaktifan)</p> <p>Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'</p> <p>Praktikum : TM : 1 x 100' BM : 1 x 70'</p>	-	<p>Teori 3 : Operators</p> <ol style="list-style-type: none"> Jenis-jenis Operator dalam Bahasa C; Jenis-jenis Operator Aritmatika Bahasa C; Jenis-jenis Operator Increment & Decrement Bahasa C; Jenis-jenis Operator Perbandingan / Relasional Bahasa C; Jenis-jenis Operator Logika Bahasa C; Jenis-jenis Operator Bitwise Bahasa C; Jenis-jenis Operator Assignment Bahasa C. <p>Praktikum 3 :</p> <ol style="list-style-type: none"> Memahami jenis-jenis operator yang bisa digunakan dalam Bahasa C; Cara menggunakan operator Aritmatika, Increment dan Decrement, Perbandingan/Relasional, Logika, Bitwise, dan Assignment dalam Bahasa C; 	2,5%
4	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami pengertian percabangan; Mahasiswa memahami jenis-jenis percabangan dalam bahasa pemrograman; Mahasiswa memahami menuliskan instruksi IF dalam program; Mahasiswa memahami penggunaan percabangan IF dalam program C. 	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan menjelaskan pengertian percabangan dalam Bahasa C; Kemampuan untuk menuliskan bentuk-bentuk percabangan dalam Bahasa C; Kemampuan menulis rangkuman materi pada logbook secara sistematis; Kemampuan untuk mempraktekkan materi sesuai panduan yang 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan serta penguasaan</p> <p>Bentuk penilaian: Tanya jawab</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah</p> <p>Partisipasi (Keaktifan)</p> <p>Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'</p> <p>Praktikum :</p>	-	<p>Teori 4A: Percabangan</p> <ol style="list-style-type: none"> Percabangan Kondisi IF Bahasa C; Percabangan Kondisi IFELSE Bahasa C. <p>Praktikum 4 :</p> <ol style="list-style-type: none"> Cara menulis dan menggunakan percabangan kondisi IF dalam Bahasa C; Cara menulis dan menggunakan percabangan kondisi IFELSE dalam Bahasa C. 	5%

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)	
		ada pada modul praktikum; 5. Kemampuan untuk menganalisis error code/bug.		TM : 1 x 100' BM : 1 x 70'			
5	1. Mahasiswa memahami menuliskan instruksi IF...ELSE IF dan SWITCH...CASE dalam program; 2. Mahasiswa memahami penggunaan percabangan IF...ELSE IF dan SWITCH ... CASE dalam program C.	1. Kemampuan menjelaskan pengertian percabangan dalam Bahasa C; 2. Kemampuan untuk menuliskan bentuk-bentuk percabangan dalam Bahasa C; 3. Kemampuan menulis rangkuman materi pada logbook secara sistematis; 4. Kemampuan untuk mempraktekkan materi sesuai panduan yang ada pada modul praktikum; 5. Kemampuan untuk menganalisis error code/bug.	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan serta penguasaan Bentuk penilaian: Tanya jawab	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Ceramah Partisipasi (Keaktifan) Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60' Praktikum : TM : 1 x 100' BM : 1 x 70'	-	Teori 4B : 1. Percabangan Kondisi IF...ELSE IF Bahasa C; 2. Percabangan Kondisi Switch Case Bahasa C Praktikum 5 : 1. Cara menulis dan menggunakan percabangan kondisi IF...ELSE IF dalam Bahasa C; 2. Cara menulis dan menggunakan percabangan Switch Case dalam Bahasa C.	5%
6	1. Mahasiswa memahami menuliskan instruksi GOTO LABEL dalam program; 2. Mahasiswa memahami penggunaan pengulangan semua GOTO LABEL dalam program C.	1. Kemampuan menjelaskan pengertian jenis-jenis pengulangan dalam Bahasa C; 2. Kemampuan untuk menuliskan dan jenis-jenis pengulangan dalam Bahasa C; 3. Kemampuan menulis rangkuman materi	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan serta penguasaan Bentuk penilaian: Tanya jawab	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Ceramah Partisipasi (Keaktifan)	-	Teori 5A: 1. Cara menuliskan dan menggunakan perintahperulangan semu GOTO LABEL dalam Bahasa C; 2. Cara menuliskan dan menggunakan perintahperulangan FOR dalam Bahasa C; Praktikum 6 : 1. Cara menulis dan menggunakan perulangan semu GOTO LABEL dalam Bahasa C;	5%

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)	
		<p>pada logbook secara sistematis;</p> <p>4. Kemampuan untuk mempraktekkan materi sesuai panduan yang ada pada modul praktikum;</p> <p>5. Kemampuan untuk menganalisis error code/bug.</p>		<p>Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'</p> <p>Praktikum : TM : 1 x 100' BM : 1 x 70'</p>		<p>2. Menyelesaikan latihan berkenaan dengan penggunaan perulangan FOR dalam bahasa C.</p>	
7	<p>1. Mahasiswa memahami menuliskan instruksi FOR dan WHILE dalam program;</p> <p>2. Mahasiswa memahami penggunaan pengulangan semua FOR dan WHILE dalam program C.</p>		<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan serta penguasaan</p> <p>Bentuk penilaian: Tanya jawab</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah Partisipasi (Keaktifan)</p> <p>Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'</p> <p>Praktikum : TM : 1 x 100' BM : 1 x 70'</p>		<p>Teori 5B: 1. Cara menuliskan dan menggunakan perintah perulangan FOR dan WHILE dalam Bahasa C;</p> <p>Praktikum 7 : 1. Cara menulis dan menggunakan perulangan semua GOTO LABEL dalam Bahasa C; 2. Menyelesaikan latihan berkenaan dengan penggunaan perulangan FOR dan WHILE dalam bahasa C.</p>	5%
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						
9	<p>1. Mahasiswa memahami maksud dari fungsi serta jenis-jenis fungsi;</p> <p>2. Mahasiswa memahami fungsi tanpanilai balik;</p> <p>3. Mahasiswa memahami fungsi dengan nilai balik;</p>	<p>1. Kemampuan menjelaskan pengertian jenis-jenis fungsi dalam Bahasa C;</p> <p>2. Kemampuan</p>	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan serta penguasaan</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p>	-	<p>Teori 6A : Fungsi 1. Pengertian fungsi; 2. Fungsi dan Pengertian Perintah Break; 3. Fungsi dan Pengertian Perintah Continue.</p>	15%

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)	
		<ul style="list-style-type: none"> untuk menggunakan fungsi tanpa nilai balik; 3. Kemampuan untuk menggunakan fungsi dengan nilai balik; 4. Kemampuan menulis rangkuman materi pada <i>logbook</i> secara sistematis; 5. Kemampuan menjelaskan pengertian prosedur, nama global, lokal dan lingkup prosedur dalam Bahasa C; 	<p>Bentuk penilaian: Tanya jawab</p>	<p>Metode pembelajaran: Ceramah Partisipasi (Keaktifan)</p> <p>Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'</p> <p>Praktikum : TM : 1 x 100' BM : 1 x 70'</p>		<p>Praktikum 8 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cara menuliskan dan menggunakan fungsi dalam bahasa C; 2. Menggunakan fungsi dalam berbagai kasus dalam bahasa C 	
10	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami pengertian prosedur; 2. Mahasiswa dapat menggunakan prosedur dalam Bahasa C; 3. Mahasiswa memahami cara melakukan pemanggilan prosedur. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan menjelaskan pengertian prosedur, nama global, lokal dan lingkup prosedur dalam Bahasa C; 2. Kemampuan menulis rangkuman materi pada <i>logbook</i> secara sistematis; 3. Kemampuan untuk menggunakan prosedur serta pemanggilan 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan serta penguasaan</p> <p>Bentuk penilaian: Tanya jawab</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah Partisipasi (Keaktifan)</p> <p>Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'</p> <p>Praktikum :</p>	-	<p>Teori 6B : Prosedur</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendefinisian prosedur; 2. Nama global, lokal, lingkup prosedur; 3. Pemanggilan prosedur; 4. Parameter (masukan, keluaran, masukan/keluaran) <p>Praktikum 9 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cara menuliskan dan menggunakan fungsi dalam bahasa C; 2. Menggunakan prosedur dalam berbagai kasus dalam bahasa C 	15%

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)	
		prosedur masukan.		TM : 1 x 100' BM : 1 x 70'			
11	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami pengertian rekursif; Mahasiswa dapat melakukan analisis rekurensi; Mahasiswa dapat melakukan pemanggilan rekursif sebagai mekanisme mengulang dalam Bahasa C. 	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan menjelaskan pengertian rekursif; Kemampuan untuk menggunakan fungsi rekursif sebagai mekanisme pengulangan dalam Bahasa C; Kemampuan menulis rangkuman materi pada logbook secara sistematis; Kemampuan untuk mempraktekkan materi sesuai panduan yang ada pada modul praktikum; Kemampuan untuk menganalisis error code/bug. 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan serta penguasaan</p> <p>Bentuk penilaian: Tanya jawab</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah Partisipasi (Keaktifan)</p> <p>Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'</p> <p>Praktikum : TM : 1 x 100' BM : 1 x 70'</p>	-	<p>Teori 8: Rekursif</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengertian rekursif; Analisis rekurensi; Pemanggilan rekursif sebagai mekanisme mengulang. <p>Praktikum 10:</p> <ol style="list-style-type: none"> Cara menggunakan fungsi rekursif dalam Bahasa C; Cara menggunakan fungsi rekursif sebagai mekanisme pengulangan dalam Bahasa C. 	12%
12	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami maksud dari array; Mahasiswa memahami cara mendeklarasikan array dalam program; Mahasiswa memahami ragam array, mulai array dimensi 1 dimensi, 2 dimensi hingga 3 dimensi. Mahasiswa memahami cara mendeklarasikan array dimensi 1 dalam program; Mahasiswa memahami cara penggunaan array dimensi 1 	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan menjelaskan pengertian array serta perbedaan array dalam berbagai dimensi dalam Bahasa C; Kemampuan untuk menuliskan jenis-jenis array dalam Bahasa C; Kemampuan menulis rangkuman materi pada logbook secara sistematis; 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan serta penguasaan</p> <p>Bentuk penilaian: Tanya jawab</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah Partisipasi (Keaktifan)</p> <p>Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60'</p>	-	<p>Teori 9A : Array Dimensi 1</p> <p>Praktikum 11:</p> <ol style="list-style-type: none"> Menuliskan array 1 dimensi menggunakan Bahasa C; Menggunakan array dimensi 1 dalam berbagai kasus dalam bahasa C 	5%

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)	
	pada pemrograman untuk berbagai kasus.	4. Kemampuan untuk mempraktekkan penggunaan array dimensi 1 sesuai panduan yang ada pada modul praktikum; 5. Kemampuan untuk menganalisis <i>error code/bug</i> ;		BS = 3 x 60' Praktikum : TM : 1 x 100' BM : 1 x 70'			
13	1. Mahasiswa memahami cara mendeklarasikan array dimensi 2 dalam program; 2. Mahasiswamemahami cara penggunaan array dimensi 2 pada pemrograman untuk berbagai kasus,	1. Kemampuan menulis rangkuman materi pada logbook secara sistematis; 2. Kemampuan untuk mempraktekkan penggunaan array dimensi 2 sesuai panduan yang ada pada modul praktikum; 3. Kemampuan untuk menganalisis <i>error code/bug</i> ;	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan serta penguasaan Bentuk penilaian: Tanya jawab	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Ceramah Partisipasi (Keaktifan) Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60' Praktikum : TM : 1 x 100' BM : 1 x 70'	-	Teori 9B : Array Diemnsi 2 Praktikum 12: 1. Menuliskan array 2 dimensi menggunakan Bahasa C; 2. Menggunakan array dimensi 2 dalam berbagai kasus dalam bahasa C	6%
14	1. Mahasiswa memahami cara mendeklarasikan array dimensi 3 dalam program; 2. Mahasiswamemahami cara penggunaan array dimensi 3 pada pemrograman untuk berbagai kasus,	1. Kemampuan menulis rangkuman materi pada logbook secara sistematis; 2. Kemampuan untuk mempraktekkan penggunaan array dimensi 3 sesuai	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan serta penguasaan Bentuk penilaian: Tanya jawab	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Ceramah	-	Teori 9C : Array Diemnsi 3 Praktikum 13: 1. Menuliskan array 3 dimensi menggunakan Bahasa C; 2. Menggunakan array dimensi 3 dalam berbagai kasus dalam bahasa C	6%

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)	
		<p>panduan yang ada pada modul praktikum;</p> <p>3. Kemampuan untuk menganalisis error code/bug;</p>		<p>Partisipasi (Keaktifan)</p> <p>Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'</p> <p>Praktikum : TM : 1 x 100' BM : 1 x 70'</p>			
15	<p>1. Review materi pertemuan minggu ke-9 hingga ke-14</p> <p>2. Mampu menyelesaikan kasus-kasus yang berhubungan dengan keterkaitan antara komponen utamasistem komputer dan pengorganisasian diantara setiap</p>	<p>1. Realisasi pembahasan dan Tanya jawab seputar materi pertemuan minggu ke-1 hingga ke-14;</p> <p>2. Ketercapaian penyelesaian kasus yang diberikan berkenaan dengan materi tatap muka ke-1 hingga ke-14 minimal 80%.</p>	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menjelaskan serta penguasaan</p> <p>Bentuk penilaian: Tanya jawab</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah</p> <p>Partisipasi (Keaktifan)</p> <p>Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'</p> <p>Praktikum : TM : 1 x 100' BM : 1 x 70'</p>	-	Teori 1 – 9 Praktikum 1 - 13	10%
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						