



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

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Pengenalan Komputasi	Tanggal	11 November 2024
Kode MK	: INF103	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2 P (Praktik/Praktikum) : 1	Semester	: 1
Dosen Pengembang RPS,  (Prio Handoko, S.Kom., M.T.I.)	Koordinator Keilmuan,  (Mohammad Nasucha, S.T., M.Sc., Ph.D.)	Kepala Program Studi,  (Dr. Ida Nurhaida, M.T.)	Dekan,  (Danto Sukmajati, Ph.D.)

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA
BENTUK TUGAS
Belajar Mandiri, Penugasan Tertulis, dan Program
JUDUL TUGAS
Pemahaman materi yang diberikan di setiap pertemuan dan menerapkan pemahaman terkait dasar pemrograman dan logika menggunakan bahasa pemrograman C ke dalam studi kasus sebagai pendukung mata kuliah pemrograman lainnya.
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami materi yang diberikan di setiap pertemuan; Mahasiswa mampu merancang dan membuat program sesuai kasus yang diberikan; Mahasiswa mampu mengkaitkan antar materi dalam menyelesaikan kasus-kasus yang diberikan;

4. Mahasiswa mampu memahami materi sebagai proses belajar mandiri terkait materi dipersiapkan.
DESKRIPSI TUGAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tugas mandiri : mahasiswa mampu mengerjakan semua tugas yang diberikan dan menyelesaikan kasus-kasus yang diberikan. 2. Belajar mandiri. 3. Pembuatan program.
METODE Pengerjaan Tugas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengikuti setiap instruksi penugasan; 2. Mahasiswa melakukan analisis terhadap kasus yang diberikan berkenaan dengan materi yang telah disampaikan; 3. Mahasiswa menggunakan referensi selain dari materi yang diberikan.
BENTUK DAN FORMAT LUARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tugas dikerjakan secara individu maupun kelompok tertulis dan dikumpulkan pada waktu yang telah ditentukan di Collabor;
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman Konsep Dasar: (10%) <ol style="list-style-type: none"> a. Memahami struktur dasar program (syntax). b. Pengetahuan tentang tipe data, variabel, dan operator. 2. Kemampuan Menulis Kode dan Debugging: (35%) <ol style="list-style-type: none"> a. Mampu menulis kode yang benar secara sintaksis. b. Mampu menggunakan kontrol alur seperti percabangan (if, switch) dan perulangan (for, while). c. Mampu menemukan dan memperbaiki kesalahan dalam program (error handling). 3. Pemecahan Masalah: (20%) <ol style="list-style-type: none"> a. Dapat menerapkan algoritma dasar untuk memecahkan masalah. b. Mampu merancang solusi dan menerapkan dalam bentuk kode. 4. Kerja Sama Tim dan Presentasi: (10%) <ol style="list-style-type: none"> a. Berpartisipasi dalam diskusi kelompok atau proyek kolaboratif.

b. Mampu menjelaskan kode dan keputusan desain kepada orang lain.

JADWAL PELAKSANAAN

Mingguan dan Evaluasi Akhir Semester

LAIN-LAIN

Tugas kelompok dikerjakan oleh maksimal 3 orang mahasiswa.

DAFTAR RUJUKAN

1. Modul Kuliah dan Praktikum – Dasar Pemrograman, Prio Handoko, 2019
2. Algoritma & Pemrograman dalam Bahasa Pascal dan C, Edisi Revisi, RinaldiMunir, Penerbit Informatika, 2011.
3. Tutorial belajar Bahasa pemrograman : <https://www.duniaikom.com/>

Jenjang/Grade	Angka/Skor	Angka Mutu	Deskripsi/Indikator Kerja
A (Sangat Baik)	A : 90.0 – 100	4	Mahasiswa memiliki kemampuan:
	A- : 80.00 – 89.99	3.7	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman Konsep Dasar: (BAIK SEKALI) <ol style="list-style-type: none"> a. Memahami struktur dasar program (syntax). b. Pengetahuan tentang tipe data, variabel, dan operator. 2. Kemampuan Menulis Kode dan Debugging: (BAIK SEKALI) <ol style="list-style-type: none"> a. Mampu menulis kode yang benar secara sintaksis. b. Mampu menggunakan kontrol alur seperti percabangan (if, switch) dan perulangan (for, while). c. Mampu menemukan dan memperbaiki kesalahan dalam program (error handling). 3. Pemecahan Masalah: (BAIK SEKALI) <ol style="list-style-type: none"> a. Dapat menerapkan algoritma dasar untuk memecahkan masalah.

			<ul style="list-style-type: none"> b. Mampu merancang solusi dan menerapkan dalam bentuk kode. <p>4. Kerja Sama Tim dan Presentasi: (BAIK SEKALI)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Berpartisipasi dalam diskusi kelompok atau proyek kolaboratif. b. Mampu menjelaskan kode dan keputusan desain kepada orang lain.
B (Baik)	B+ : 75.00 – 79.99	3.3	<p>Mahasiswa memiliki kemampuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman Konsep Dasar: (BAIK SEKALI) <ul style="list-style-type: none"> a. Memahami struktur dasar program (syntax). b. Pengetahuan tentang tipe data, variabel, dan operator. 2. Kemampuan Menulis Kode dan Debugging: (BAIK SEKALI) <ul style="list-style-type: none"> a. Mampu menulis kode yang benar secara sintaksis. b. Mampu menggunakan kontrol alur seperti percabangan (if, switch) dan perulangan (for, while). c. Mampu menemukan dan memperbaiki kesalahan dalam program (error handling). 3. Pemecahan Masalah: (BAIK) <ul style="list-style-type: none"> a. Dapat menerapkan algoritma dasar untuk memecahkan masalah. b. Mampu merancang solusi dan menerapkan dalam bentuk kode. 4. Kerja Sama Tim dan Presentasi: (CUKUP) <ul style="list-style-type: none"> a. Berpartisipasi dalam diskusi kelompok atau proyek kolaboratif. b. Mampu menjelaskan kode dan keputusan desain kepada orang lain.
	B : 70.00 – 74.99	3.0	
	B - : 65.00 – 69.99	2.7	
C (Cukup)	C+ : 60.00 - 64.99	2.3	<p>Mahasiswa memiliki kemampuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman Konsep Dasar: (BAIK) <ul style="list-style-type: none"> a. Memahami struktur dasar program (syntax). b. Pengetahuan tentang tipe data, variabel, dan operator. 2. Kemampuan Menulis Kode dan Debugging: (BAIK) <ul style="list-style-type: none"> a. Mampu menulis kode yang benar secara sintaksis. b. Mampu menggunakan kontrol alur seperti percabangan (if, switch) dan perulangan (for, while).
		C : 55.00 – 59.99	

			<ul style="list-style-type: none"> c. Mampu menemukan dan memperbaiki kesalahan dalam program (error handling). <p>3. Pemecahan Masalah: (CUKUP)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Dapat menerapkan algoritma dasar untuk memecahkan masalah. b. Mampu merancang solusi dan menerapkan dalam bentuk kode. <p>4. Kerja Sama Tim dan Presentasi: (KURANG)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Berpartisipasi dalam diskusi kelompok atau proyek kolaboratif. b. Mampu menjelaskan kode dan keputusan desain kepada orang lain.
D (Kurang)	C : 50.00 – 54.99	1.7	Mahasiswa memiliki kemampuan:
	D : 40.00 – 49.99	1	<ul style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman Konsep Dasar: (CUKUP) <ul style="list-style-type: none"> a. Memahami struktur dasar program (syntax). b. Pengetahuan tentang tipe data, variabel, dan operator. 2. Kemampuan Menulis Kode dan Debugging: (CUKUP) <ul style="list-style-type: none"> a. Mampu menulis kode yang benar secara sintaksis. b. Mampu menggunakan kontrol alur seperti percabangan (if, switch) dan perulangan (for, while). c. Mampu menemukan dan memperbaiki kesalahan dalam program (error handling). 3. Pemecahan Masalah: (KURANG) <ul style="list-style-type: none"> a. Dapat menerapkan algoritma dasar untuk memecahkan masalah. b. Mampu merancang solusi dan menerapkan dalam bentuk kode. 4. Kerja Sama Tim dan Presentasi: (KURANG) <ul style="list-style-type: none"> a. Berpartisipasi dalam diskusi kelompok atau proyek kolaboratif. b. Mampu menjelaskan kode dan keputusan desain kepada orang lain.
E (Sangat Kurang / TidakLulus)	<40.00	0	<p>Mahasiswa memiliki kemampuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman Konsep Dasar: (KURANG SEKALI) <ul style="list-style-type: none"> a. Memahami struktur dasar program (syntax). b. Pengetahuan tentang tipe data, variabel, dan operator.



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

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : A0

			<p>2. Kemampuan Menulis Kode dan Debugging: (KURANG SEKALI)</p> <ul style="list-style-type: none">a. Mampu menulis kode yang benar secara sintaksis.b. Mampu menggunakan kontrol alur seperti percabangan (if, switch) dan perulangan (for, while).c. Mampu menemukan dan memperbaiki kesalahan dalam program (error handling). <p>3. Pemecahan Masalah: (KURANG SEKALI)</p> <ul style="list-style-type: none">a. Dapat menerapkan algoritma dasar untuk memecahkan masalah.b. Mampu merancang solusi dan menerapkan dalam bentuk kode. <p>4. Kerja Sama Tim dan Presentasi: (KURANG SEKALI)</p> <ul style="list-style-type: none">a. Berpartisipasi dalam diskusi kelompok atau proyek kolaboratif.b. Mampu menjelaskan kode dan keputusan desain kepada orang lain.
--	--	--	--