



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

No. Revisi : R2

Mata Kuliah	: Tugas Akhir	Tanggal	: 22 Agustus 2025
Kode MK	: INF402	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 6 P (Praktik/Praktikum) : 0	Semester	: 8
Dosen Pengembang RPS,  (Mohammad Nasucha, S.T., M.Sc., Ph.D.)	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 yang dibebankan pada MK	
	CPL 02	Menunjukkan sikap profesional melalui kepatuhan kepada aturan yang berlaku serta nilai-nilai Jaya, yaitu integritas, adil, dan komitmen (A5) serta menunjukkan kemampuan bekerjasama dalam tim multidisiplin (A3), dan menghargai (A3) pentingnya pembelajaran sepanjang hayat (BK).
	CPL04	Memiliki kompetensi dalam menganalisis (C4) persoalan computing, mengidentifikasi solusinya serta mengelola (C3) proyek teknologi di bidang informatika (BK) dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu transdisiplin (konteks).
	CPL07	Memiliki kemampuan menyusun deskripsi saintifik dari hasil kajian implikasi (C4) pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi (BK) dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir atau artikel ilmiah. atau dalam bentuk lain (konteks)
	CPL09	Memiliki kemampuan untuk merancang, membuat, dan menganalisis (C4) antarmuka pengguna serta aplikasi interaktif (BK) dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna (konteks).
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK022	Menghargai (A3) pentingnya pembelajaran dari waktu ke waktu (BK) sebagai respon atas perkembangan teknologi (konteks).

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

No. Revisi : R2

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

CPMK042	Mampu mengelola (C3) proyek teknologi di bidang informatika (BK) dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu transdisiplin (konteks).					
CPMK071	Mampu menyusun deskripsi saintifik dari hasil kajian implikasi (C4) pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi (BK) dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir atau artikel ilmiah atau tulisan lain (konteks).					
CPMK091	Mampu merancang antarmuka pengguna dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna (C3).					
CPMK092	Mampu membuat (C3) antarmuka pengguna serta aplikasi interaktif (BK) sesuai dengan rancangan dan menganalisisnya (C4) apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna (konteks).					
Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)						
SCPMK0221	Mampu memahami pentingnya pembelajaran dari waktu ke waktu sebagai respon atas perkembangan sains dan teknologi					
SCPMK0421	Mampu mengelola proyek teknologi di bidang informatika dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu transdisiplin.					
SCPMK0711	Mampu menyusun deskripsi saintifik dari hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir atau artikel ilmiah atau tulisan lain.					
SCPMK0911	Mampu merancang antarmuka pengguna dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna.					
SCPMK0921	Mampu merancang antarmuka dan interaksi pengguna yang selaras dengan prinsip perancangan sistem yang berorientasi pada pengguna.					
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK						
	SCPMK0221	SCPMK0421	SCPMK0711	SCPMK0911	SCPMK0921	
CPMK022	v					
CPMK042		v				
CPMK071			v			
CPMK091				v		
CPMK092					v	

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
CPL02	CPMK022	SCPMK0221	Mampu memahami pentingnya pembelajaran dari waktu ke waktu sebagai respon atas perkembangan sains dan teknologi	Projek	14,28%
CPL04	CPMK042	SCPMK0421	Mampu mengelola proyek teknologi di bidang informatika dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu transdisiplin.	Projek	21,43%



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

No. Revisi : R2

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

CPL07	CPMK071	SCPMK0711	Mampu menyusun deskripsi saintifik dari hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir atau artikel ilmiah atau tulisan lain.	Projek	21,43%
CPL09	CPMK091	SCPMK0911	Mampu merancang antarmuka pengguna dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna.	Projek	21,43%
CPL09	CPMK092	SCPMK0921	Mampu merancang antarmuka dan interaksi pengguna yang selaras dengan prinsip perancangan sistem yang berorientasi pada pengguna.	Projek	21,43%
					100%

Deskripsi Singkat MK	Tugas Akhir merupakan karya akhir mahasiswa yang mendorong mahasiswa memahami secara mendalam (C2) teori, konsep, metode dan algoritma yang dibutuhkan untuk mendesain solusi suatu masalah dan menerapkan (C3) pemahaman tersebut ke dalam kode-kode <i>full stack</i> suatu aplikasi (dalam hal proyek) atau menerapkannya untuk menunjang pelaksanaan riset (dalam hal skripsi). Luaran Tugas Akhir dapat berupa laporan tugas akhir, skripsi, atau artikel ilmiah yang terpublikasi di suatu jurnal yang setidaknya terakreditasi SINTA 3.
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	1. Kewajiban Mengikuti Format Penulisan yang Ditentukan 2. Penulisan Latar Belakang Masalah 3. Penentuan Rumusan Masalah 4. Penentuan Tujuan Tugas Akhir 5. Tinjauan Pustaka 6. Sitasi 7. Perancangan Aplikasi / Sistem (TA) 8. Perencanaan Penelitian (Skripsi) 9. Pengujian dan Pengambilan Data Hasil Pengujian 10. Analisis Data Hasil Uji 11. Penulisan Kesimpulan 12. Penulisan Daftar Pustaka 13. Penulisan Abstrak
Pustaka	Utama 1. Pedoman Penulisan Skripsi/Tugas Akhir (2019). Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Pembangunan Jaya. 2. Adendum Pedoman Pelaksanaan Tugas Akhir (2024). Prodi Informatika Universitas Pembangunan Jaya. 3. Nasucha, M (2025). Koordinasi Pelaksanaan Tugas Akhir. Prodi Informatika Universitas Pembangunan Jaya. 4. Mbanaso, U. M., Abrahams, L., & Okafor, K. C. (2023). Research Techniques for Computer Science, Information Systems And Cybersecurity. Springer Nature. http://bit.ly/45Pit9A

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

No. Revisi : R2

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

	Pendukung														
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:													
	- Windows, macOS, atau ekuivalensinya. - Microsift Office atau ekuivalensinya.	- Komputer/Laptop (disarankan dengan GPU) - Koneksi Internet													
Dosen Pengampu															
Mata Kuliah Prasyarat	-														
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	<table><tr><td>Komponen Penilaian</td><td>Bobot</td></tr><tr><td>Partisipasi diskusi kelas (<i>case method</i>) – aspek afektif</td><td>-</td></tr><tr><td>Presentasi Akhir (<i>problem/project based learning</i>) – aspek psikomotorik</td><td>100%</td></tr><tr><td>Tugas - aspek kognitif</td><td>-</td></tr><tr><td>Kuis - aspek kognitif</td><td>-</td></tr><tr><td>Ujian tertulis (UTS / UAS) - aspek kognitif</td><td>-</td></tr></table>			Komponen Penilaian	Bobot	Partisipasi diskusi kelas (<i>case method</i>) – aspek afektif	-	Presentasi Akhir (<i>problem/project based learning</i>) – aspek psikomotorik	100%	Tugas - aspek kognitif	-	Kuis - aspek kognitif	-	Ujian tertulis (UTS / UAS) - aspek kognitif	-
	Komponen Penilaian	Bobot													
	Partisipasi diskusi kelas (<i>case method</i>) – aspek afektif	-													
	Presentasi Akhir (<i>problem/project based learning</i>) – aspek psikomotorik	100%													
	Tugas - aspek kognitif	-													
	Kuis - aspek kognitif	-													
	Ujian tertulis (UTS / UAS) - aspek kognitif	-													

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	SCPMK0221	Mampu memahami pentingnya mengikuti	<u>Bentuk Penilaian:</u> Akurasi pemahaman.	<u>Bentuk Pembelajaran:</u> Tatap Muka		Kewajiban Mengikuti Format	7,14

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

No. Revisi : R2

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)	
	Mampu memahami pentingnya pembelajaran dari waktu ke waktu sebagai respon atas perkembangan sains dan teknologi.	peraturan yang berlaku dari waktu ke waktu.	Kriteria Penilaian: Mahasiswa mampu memahami topik ini dengan benar dalam satu sesi pertemuan.	Metode Pembelajaran: <i>Project</i> Estimasi waktu: TM : 6x50" BT : 6x60" BM : 6x60"		Penulisan yang Ditentukan	
2	SCPMK0221 Mampu memahami pentingnya pembelajaran dari waktu ke waktu sebagai respon atas perkembangan sains dan teknologi	Mampu memahami pentingnya mengikuti peraturan yang berlaku dari waktu ke waktu.	Bentuk Penilaian: Akurasi pemahaman. Kriteria Penilaian: Mahasiswa mampu memahami topik ini dengan benar dalam satu sesi pertemuan.	Bentuk Pembelajaran: Tatap Muka Metode Pembelajaran: <i>Project</i> Estimasi waktu: TM : 6x50" BT : 6x60" BM : 6x60"		Penulisan Latar Belakang Masalah	7,14
3	SCPMK0421 Mampu mengelola proyek teknologi di bidang informatika dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu transdisiplin.	Mampu menentukan rumusan masalah sebagai bagian dari pengelolaan proyek di bidang Informatika.	Bentuk Penilaian: Akurasi penerapan teori ke dalam pelaksanaan proyek. Kriteria Penilaian: Mahasiswa mampu memahami topik ini dan menerapkannya dalam pelaksanaan tugas akhir.	Bentuk Pembelajaran: Tatap Muka Metode Pembelajaran: <i>Project</i> Estimasi waktu: TM : 6x50" BT : 6x60" BM : 6x60"		Penentuan Rumusan Masalah	7,14
4	SCPMK0421 Mampu mengelola proyek teknologi di bidang informatika dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu transdisiplin.	Mampu menentukan tujuan sebagai bagian dari pengelolaan proyek di bidang Informatika.	Bentuk Penilaian: Akurasi penerapan teori ke dalam pelaksanaan proyek. Kriteria Penilaian: Mahasiswa mampu memahami topik ini dan menerapkannya dalam pelaksanaan tugas akhir.		Bentuk Pembelajaran: Tatap Muka Metode Pembelajaran: <i>Discussion, Exercise</i> Estimasi waktu: TM : 6x50" BT : 6x60" BM : 6x60"	Penentuan Tujuan Tugas Akhir	7,14

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

No. Revisi : R2

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)	
5	SCPMK0421 Mampu mengelola proyek teknologi di bidang informatika dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu transdisiplin.	Mampu melakukan tinjauan pustaka dengan benar sebagai bagian dari pengelolaan proyek di bidang Informatika.	Bentuk Penilaian: Akurasi penerapan teori ke dalam pelaksanaan proyek. Kriteria Penilaian: Mahasiswa mampu memahami topik ini dan menerapkannya dalam pelaksanaan tugas akhir.	Bentuk Pembelajaran: Tatap Muka Metode Pembelajaran: <i>Project</i> Estimasi waktu: TM : 6x50" BT : 6x60" BM : 6x60"		Tinjauan Pustaka	7,14
6	SCPMK0711 Mampu menyusun deskripsi saintifik dari hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir atau artikel ilmiah atau tulisan lain.	Mampu melakukan sitasi dengan benar sebagai bagian dari penyusunan deskripsi saintifik.	Bentuk Penilaian: Akurasi penerapan teori ke dalam pelaksanaan proyek. Kriteria Penilaian: Mahasiswa mampu memahami topik ini dan menerapkannya dalam pelaksanaan tugas akhir.	Bentuk Pembelajaran: Tatap Muka Metode Pembelajaran: <i>Project</i> Estimasi waktu: TM : 6x50" BT : 6x60" BM : 6x60"		Sitasi	7,14
7	SCPMK0711 Mampu menyusun deskripsi saintifik dari hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir atau artikel ilmiah atau tulisan lain.	Mampu menyusun deskripsi saintifik untuk setiap bagian dari proyek, termasuk bagian perancangan aplikasi atau sistem.	Bentuk Penilaian: Akurasi penerapan teori ke dalam pelaksanaan proyek. Kriteria Penilaian: Mahasiswa mampu memahami topik ini dan menerapkannya dalam pelaksanaan tugas akhir.	Bentuk Pembelajaran: Tatap Muka Metode Pembelajaran: <i>Project</i> Estimasi waktu: TM : 6x50" BT : 6x60" BM : 6x60"		Perancangan Aplikasi / Sistem – Bagian ke-1 (untuk proyek / TA)	7,14
8	Evaluasi Tengah Pelaksanaan Tugas Akhir						
9	SCPMK0711 Mampu menyusun deskripsi saintifik dari hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu	Mampu menyusun deskripsi saintifik untuk setiap bagian dari proyek, termasuk	Bentuk Penilaian: Akurasi penerapan teori ke dalam pelaksanaan proyek.	Bentuk Pembelajaran: Tatap Muka Metode Pembelajaran: <i>Project</i>		Perancangan Aplikasi / Sistem – Bagian ke-2 (untuk proyek / TA)	7,14

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

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

No. Revisi : R2

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)	
	pengetahuan dan teknologi dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir atau artikel ilmiah atau tulisan lain.	bagian perancangan aplikasi atau sistem.	Kriteria Penilaian: Mahasiswa mampu memahami topik ini dan menerapkannya dalam pelaksanaan tugas akhir.	Estimasi waktu: TM : 6x50" BT : 6x60" BM : 6x60"			
10	SCPMK0911 Mampu merancang antarmuka pengguna dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna.	Mampu merancang antarmuka pengguna dan sebagai bagian dari perancangan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna.	Bentuk Penilaian: Akurasi penerapan teori ke dalam pelaksanaan proyek. Kriteria Penilaian: Mahasiswa mampu memahami topik ini dan menerapkannya dalam pelaksanaan tugas akhir.	Bentuk Pembelajaran: Tatap Muka Metode Pembelajaran: <i>Project</i> Estimasi waktu: TM : 6x50" BT : 6x60" BM : 6x60"		Perancangan Aplikasi / Sistem – Bagian ke-3 (untuk proyek / TA)	7,14
11	SCPMK0911 Mampu merancang antarmuka pengguna dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna.	Mampu merancang dan melaksanakan pengujian antarmuka dan aplikasi secara keseluruhan.	Bentuk Penilaian: Akurasi penerapan teori ke dalam pelaksanaan proyek. Kriteria Penilaian: Mahasiswa mampu memahami topik ini dan menerapkannya dalam pelaksanaan tugas akhir.	Bentuk Pembelajaran: Tatap Muka Metode Pembelajaran: <i>Project</i> Estimasi waktu: TM : 6x50" BT : 6x60" BM : 6x60"		1. Pengujian 2. Pengambilan Data Hasil Pengujian	7,14
12	SCPMK0911 Mampu merancang antarmuka pengguna dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna.	Mampu merancang dan melaksanakan pengujian antarmuka dan aplikasi secara keseluruhan dan mampu mengambil data hasil pengujian dengan benar dan menganalisisnya.	Bentuk Penilaian: Akurasi penerapan teori ke dalam pelaksanaan proyek. Kriteria Penilaian: Mahasiswa mampu memahami topik ini dan menerapkannya dalam pelaksanaan tugas akhir.		Bentuk Pembelajaran: Tatap Muka Metode Pembelajaran: <i>Discussion, Exercise</i> Estimasi waktu: TM : 6x50" BT : 6x60" BM : 6x60"	Analisis Data Hasil Uji	7,14
13	SCPMK0921 Mampu merancang antarmuka dan interaksi	Mampu mengambil data hasil pengujian dengan benar, menganalisisnya dan membuat kesimpulan.	Bentuk Penilaian: Akurasi penerapan teori ke dalam pelaksanaan proyek.	Bentuk Pembelajaran: Tatap Muka Metode Pembelajaran:		Penulisan Kesimpulan	7,14

[illegible]