

Rencana Pembelajaran Semester (RPS)



Nama Mata Kuliah : **Toeri Bahasa Automata**
Kode Mata Kuliah : **SIF020**
Semester : **5**
SKS : **2**

Penyusun/Tim Penyusun:
KHAIRINA EKA SETYAPUTRI, S.T., M.KOM.

Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi dan Ilmu Kesehatan
Universitas Siber Muhammadiyah
2022



Halaman Pengesahan

Identitas Mata Kuliah

Nama Mata Kuliah : Teori Bahasa Automata
Kode Mata Kuliah : SIF020
Semester : 4
SKS : 2 SKS

Koordinator Mata Kuliah

Nama : Khairina Eka Setyaputri, S.T., M.Kom.
Nomor Kepegawaian : 19930620 202208 020004
Pangkat/Golongan : III/a, Penata Muda
Jabatan Fungsional : Pengajar
Email : khairinaekasetyaputri@sibermu.ac.id
Fakultas/Program Studi : Teknologi dan Ilmu Kesehatan/S1 PJJ – Sistem Informasi
Universitas : Universitas Siber Muhammadiyah
Jumlah Tim Pengajar : 1 orang

Yogyakarta, 15 November 2023

Menyetujui.
Ketua Program Studi
S1 PJJ – Sistem Informasi

Muhamad Rosidin, M.Kom.
NIDN: 0514088903

Koordinator Mata Kuliah

Khairina Eka Setyaputri, S.T., M.Kom.
NIDN: 0620069301



Pendahuluan

Visi Program Studi PJJ Sistem Informasi SiberMu

Menjadi program studi siber terpercaya serta unggul dalam bidang sistem informasi yang profesional, kompetitif, kreatif dan dijiwai nilai-nilai Islam melalui sistem pendidikan tinggi terbuka dan jarak jauh.

Misi Program Studi PJJ Sistem Informasi SiberMu

1. Mengembangkan layanan pembelajaran yang diakui secara global dan mudah dengan mengedepankan nilai Tri Dharma Perguruan Tinggi dan Kemuhammadiyah.
2. Mempersiapkan teknologi inovatif dan visioner pada bidang sistem informasi yang mampu berkontribusi bagi pemerintahan dan industri serta mampu memberdayakan umat.
3. Mempersiapkan enterpreneur handal, inovatif dan profesional yang mampu menjawab tantangan perkembangan industri dan teknologi di bidang sistem informasi.

Tujuan Program Studi PJJ Sistem Informasi SiberMu

1. Menghasilkan lulusan yang beriman, bertaqwa, profesional, berkompotensi tinggi dan berwawasan kebangsaan yang memiliki sikap dan etika hidup yang sesuai dengan norma agama dan hukum kenegaraan.
2. Menyediakan sumber daya manusia profesional serta kompeten untuk mendukung proses Industri Kreatif.
3. Menghasilkan karya yang dapat dimanfaatkan masyarakat berbasis hasil penelitian mahasiswa dan dosen serta dapat dijadikan rujukan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan.
4. Membentuk karakter mahasiswa dengan melakukan mitra kerja sama dari berbagai institusi dan industri dalam bentuk workshop, pelatihan rutin atau yang lain.

Latar Belakang Mata Kuliah

Latar belakang mata kuliah ini meliputi pemahaman dasar tentang teori Bahasa otomata yang menjelaskan teori dan pemodelan tata Bahasa dengan hirarki chosmsky. Tata Bahasa yang dimaksud adalah regular gramme, context sensitive grammer, context free grammer dan unrestricted grammer. Pemodelan Bahasa mengikuti model mesin yang menyesuaikan tata Bahasa.



Tujuan Mata Kuliah

Tujuan yang didapat ketika mempelajari Mata Kuliah Teori Informasi:

1. Memahami konsep dasar teori Bahasa automata
2. Memahami konsep bahasa
3. Memahami istilah Automata
4. Memahami hirarki chomsky
5. Memahami konsep automata
6. Mengembangkan Finite State Automata



Rencana Pelaksanaan Kegiatan Perkuliahan

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

Capaian Pembelajaran Program Studi S1 PJJ – Sistem Infomasi berdasarkan Profil Lulusan adalah sebagai berikut:

		PT, FAKULTAS, PROGRAM STUDI				Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
TEORI BAHASA AUTOMATA			T= 2	P= -	5	15 November 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua Program Studi	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL01	Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran teori Bahasa automata dalam menyelesaikan masalah automata dengan menggunakan konsep-konsep pada teori Bahasa automata.				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPL01 CPMK012	Mampu menganalisis proses dan mesin automata				
	CPL01 CPMK013	Mampu menilai proses dan sistem pengelolaan data pada organisasi				
CPL01 CPMK014	Mampu menilai peran sistem informasi dalam memberikan rekomendasi pengambilan keputusan di organisasi					



	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
	Sub-CPMK1	Mahasiswa memahami konsep dasar teori informasi
	Sub-CPMK1	Memahami proses dan sistem organisasi
	Sub-CPMK1	Memahami proses dan sistem pengolahan data pada organisasi
	Sub-CPMK1	Memahami peran sistem informasi dalam memberika rekomendasi pengambilan keputusan
Deskripsi Singkat MK	Tuliskan relevansi dan cakupan materi/bahan kajian sesuai dengan mata kuliah ini dan sesuai dengan Sub-CPMK	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">- Application Development/Programming- Praktikum	
Pustaka	Utama :	
	Tuliskan pustaka utama yang digunakan, termasuk bahan ajar yang dikembangkan oleh dosen pengampu.	
	Pendukung :	
	Tuliskan pustaka pendukung jika ada, sebagai pengayaan literasi,	
Dosen Pengampu	Khairina Eka Setyaputri, S.T., M.Kom.	
Matakuliah syarat	Tuliskan matakuliah prasyarat jika ada.	



Matriks Pembelajaran

Matrik pembelajaran ini terdiri atas kolom yang tersusun seperti dalam tabel berikut:

Pekan ke-	(Kemampuan akhir yang diharapkan)	Bahan Kajian	Materi/Sub Pokok Bahasan	Metode Pembelajaran			Latihan yang dilakukan/ Pengalaman Belajar	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai	Referensi
				Model	A	S				
Pekan 1 (3 x 50 menit)	Mahasiswa mampu memahami Pengantar Teori Bahasa Automata	RPS Pendahuluan	- Konsep dasar teori Bahasa Automata	Tutorial	✓	✓	- Mahasiswa mempersiapkan buku pedoman prodi dengan membaca RPS - Mahasiswa menyimak penjelasan mengenai teori Bahasa Automata	HARDSKILL: Tingkat: Penguasaan materi, ketepatan menjawab SOFTSKILL: Tingkat: kejujuran, disiplin.	5	Matrik Pembelajaran
Pekan 2 (3 x 50 menit)	Mahasiswa mampu memahami teori pendukung (Himpunan)	Himpunan	- Operasi himpunan - Union - Irisan	Problem Based Learning	✓	✓	- Mahasiswa dapat menguasai himpunan	HARDSKILL: Tingkat: Penguasaan materi, ketepatan menjawab	5	Modul 2 dan Video Learning



Pekan ke-	(Kemampuan akhir yang diharapkan)	Bahan Kajian	Materi/Sub Pokok Bahasan	Metode Pembelajaran			Latihan yang dilakukan/ Pengalaman Belajar	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai	Referensi
				Model	A	S				
							SOFTSKILL: Tingkat: kejujuran, disiplin.			
Pekan 3 (3 x 50 menit)	Mahasiswa mampu memahami konsep bahasa	Konsep bahasa	- Abjad - Untai - Pangkat alfabet	Problem Based Learning	✓		- Mahasiswa dapat menguasai konsep bahasa SOFTSKILL: Tingkat: kejujuran, disiplin.	5	Modul 3 dan Video Learning	
Pekan 4 (3 x 50 menit)	Mahasiswa mampu memahami istilah otomata	Istilah otomata	- 5 tupel	Problem Based Learning	✓		- Mahasiswa dapat menguasai konsep bahasa SOFTSKILL: Tingkat: kejujuran, disiplin.	5	Modul 3 dan Video Learning	



Pekan ke-	(Kemampuan akhir yang diharapkan)	Bahan Kajian	Materi/Sub Pokok Bahasan	Metode Pembelajaran			Latihan yang dilakukan/ Pengalaman Belajar	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai	Referensi
				Model	A	S				
Pekan 5 (3 x 50 menit)	Mampu memahami Hirarki Chomsky	Tata Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> - Bahasa Reguler - Bahasa Bebas Konteks - Bahasa Context Sensitive - Bahasa Unrestricted 		✓	✓	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa menguasai Hirarki Chomsky - Tugas/Quiz pilihan ganda/true false 	<p>HARDSKILL: Tingkat: Penguasaan materi, ketepatan menjawab</p> <p>SOFTSKILL: Tingkat: kejujuran, disiplin.</p>	5	Modul 4 dan Video Learning
Pekan 6-7 (3 x 50 menit)	Mahasiswa mampu menguasai dan memahami konsep automata	Komponen dasar mesin automata	<ul style="list-style-type: none"> - Cara mesin automata membaca inputan - Cara membuat gambar mesin automata 	Simulasi, Project Based Learning	✓	✓	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu membaca inputan mesin automata - Mahasiswa mampu membuat gambar mesin automata 	<p>HARDSKILL: Tingkat: Penguasaan materi, ketepatan menjawab</p> <p>SOFTSKILL: Tingkat: kejujuran, disiplin.</p>	5	Modul 5,6,7 dan Video Learning



Pekan ke-	(Kemampuan akhir yang diharapkan)	Bahan Kajian	Materi/Sub Pokok Bahasan	Metode Pembelajaran			Latihan yang dilakukan/ Pengalaman Belajar	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai	Referensi
				Model	A	S				
							- Tugas/Quiz pilihan ganda/true false			
Pekan 8 (3 x 50 menit)	UJIAN TENGAH SEMESTER	UJIAN TENGAH SEMESTER			✓		Project Template Login	HARDSKILL: Tingkat: Penguasaan materi, ketepatan menjawab SOFTSKILL: Tingkat: kejujuran, disiplin.	20	
Pekan 9 (3 x 50 menit)	Mahasiswa mampu memahami Finite State Automata (FSA)	Finite State Automata (FSA)	- Penerapan FSA	Simulasi, Project Based Learning	✓	✓	- Mahasiswa mampu menerapkan FSA - Tugas/Quiz pilihan ganda/true false	HARDSKILL: Tingkat: Penguasaan materi, ketepatan menjawab SOFTSKILL: Tingkat: kejujuran, disiplin.	5	Modul 9 dan Video Learning



Pekan ke-	(Kemampuan akhir yang diharapkan)	Bahan Kajian	Materi/Sub Pokok Bahasan	Metode Pembelajaran			Latihan yang dilakukan/ Pengalaman Belajar	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai	Referensi
				Model	A	S				
Pekan 10 (3 x 50 menit)	Mahasiswa mampu memahami Deterministic Finite Automata (DFA)	Deterministic Finite Automata (DFA)	- Membuat fungsi transisi dan table transisi dari gambar mesin automata - Membuat gambar mesin dari table transisi	Simulasi, Project Based Learning	✓		- Mahasiswa Membuat fungsi transisi dan table transisi dari gambar mesin automata - Mahasiswa Membuat gambar mesin dari table transisi	HARDSKILL: Tingkat: Penguasaan materi, ketepatan menjawab SOFTSKILL: Tingkat: kejujuran, disiplin.	5	Modul 10 dan Video Learning
Pekan 11 (3 x 50 menit)	Mahasiswa mampu memahami Non-Deterministic Finite Automata (NFA)	Non-Deterministic Finite Automata (NFA)	- Penerapan NFA	Simulasi, Problem Based Learning	✓	✓	- Mahasiswa mampu menerapkan NFA	HARDSKILL: Tingkat: Penguasaan materi, ketepatan menjawab SOFTSKILL: Tingkat: kejujuran, disiplin.	5	Modul 11 dan Video Learning



Pekan ke-	(Kemampuan akhir yang diharapkan)	Bahan Kajian	Materi/Sub Pokok Bahasan	Metode Pembelajaran			Latihan yang dilakukan/ Pengalaman Belajar	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai	Referensi
				Model	A	S				
Pekan 12 (3 x 50 menit)	Mahasiswa mampu Memahami reduksi jumlah state	reduksi jumlah state	- Distinguishable - Indistinguishable	Simulasi, Problem Based Learning	✓		- Mahasiswa menentukan distinguishabel - Mahasiswa menentukan indistinguishabel	HARDSKILL: Tingkat: Penguasaan materi, ketepatan menjawab SOFTSKILL: Tingkat: kejujuran, disiplin.	5	Modul 12 Video Learning
Pekan 13 (3 x 50 menit)	Mahasiswa mampu memahami ekuivalensi NFA menjadi DFA	ekuivalensi NFA menjadi DFA	- Tahapan merubah NFA menjadi DFA	Simulasi, Problem Based Learning	✓		- Mahasiswa merubah NFA Menjadi DFA	HARDSKILL: Tingkat: Penguasaan materi, ketepatan menjawab SOFTSKILL: Tingkat: kejujuran, disiplin.	5	Modul 13 Video Learning



Pekan ke-	(Kemampuan akhir yang diharapkan)	Bahan Kajian	Materi/Sub Pokok Bahasan	Metode Pembelajaran			Latihan yang dilakukan/ Pengalaman Belajar	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai	Referensi
				Model	A	S				
Pekan 14-15 (3 x 50 menit)	Mahasiswa mampu memahami FSA dengan output	FSA dengan output	- Mesin moore - Menentukan modulus	Simulasi, Problem Based Learning	✓	✓	- Mahasiswa mampu memahami mesin moore - Mampu menentukan modulus dalam mesin moore	HARDSKILL: Tingkat: Penguasaan materi, ketepatan menjawab SOFTSKILL: Tingkat: kejujuran, disiplin.	5	Modul 14 Video Learning
Pekan 16 (3 x 50 menit)	Ujian Akhir Semester	UJIAN AKHIR SEMESTER		Assignment	✓		Project Akhir	HARDSKILL: Tingkat: Penguasaan materi, ketepatan menjawab SOFTSKILL: Tingkat: kejujuran, disiplin.	20	



Rancangan Tugas dan Kriteria Penilaian

Mata Kuliah : Pemrograman Web Framework
Semester : 3
Pekan ke : 2
SKS : 3 SKS
Tugas Ke : Satu

Tujuan Tugas

Mahasiswa mampu menginstal console Git dan menggunakan Github

Uraian Tugas

Obyek garapan:

Melakukan praktikum mengoprerasikan Git dan Github dengan menggunakan sintak/perintah tertentu

Batasan yang harus dikerjakan:

1. Mahasiswa diminta membuat akun baru dan repository di Github
2. Mahasiswa diminta menambahkan kolaborasi di repository yang sudah dibuat
3. Mahasiswa diminta memenuhi standar minimal penilaian

Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan:

1. Penugasan ini diberikan pada saat proses pembelajaran berlangsung sampai akhir semester
2. Assigment berupa link profile github dan repository

Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan:

Tugas yang kumpulkan adalah link profile akun github dan repository yang sudah dibuat, serta menambah kan kolaborasi pada akun github "Yoomand11" kedalam repository.

Kriteria Penilaian

a. Penilaian *Hard Skills*

GRADE	SKOR	DESKRIPSI
A	$80 \geq \dots$	Hasil jawaban menggunakan metode yang tepat, analisis yang sistematis, benar dan bahasa baik
AB	$75 \leq AB < 80$	Hasil jawaban menggunakan metode yang tepat, analisis yang sistematis, benar dan bahasa yang cukup
B	$65 \leq B < 75$	Hasil jawaban menggunakan metode yang tepat, analisis yang sistematis dan benar.
BC	$60 \leq BC < 65$	Hasil jawaban menggunakan metode yang tepat, analisis yang sistematis dan bahasa kurang



GRADE	SKOR	DESKRIPSI
C	$50 \leq C < 60$	Hasil jawaban menggunakan metode yang tepat dan analisis yang tidak sistematis
D	$35 \leq D < 50$	Hasil jawaban menggunakan metode yang kurang tepat, analisis yang tidak sistematis
E	$\dots < 35$	Tidak menjawab

b. Penilaian Softskills

Uraian Soft Skills	:	Menunjukkan sikap inovatif, tanggungjawab, dan beretika Islami dalam mengaplikasikan pengetahuan sistem informasi.
Kata Kunci Sikap		TANGGUNG JAWAB
Definisi Secara Operasional	:	Kesadaran diri untuk melaksanakan tugas dan kewajiban sebagai mahasiswa

No	Aspek Pengamatan	SKOR						
		A	AB	B	BC	C	D	E
1	Melaksanakan tugas dengan optimal							
2	Mengerjakan tugas sesuai aturan yang ditetapkan							
3	Tidak menyalahkan orang lain							

Keterangan :

SKOR A	:	SANGAT BAIK, apabila selalu menunjukkan sikap sesuai pernyataan dalam aspek pengamatan.
SKOR AB	:	BAIK SEKALI, apabila sering menunjukkan sikap sesuai pernyataan dalam aspek pengamatan.
SKOR B	:	BAIK, apabila menunjukkan sikap sesuai pernyataan pada aspek pengamatan, namun kadang-kadang (dengan frekuensi yang sedikit) tidak melakukannya.
SKOR BC	:	SEDANG, apabila menunjukkan sikap sesuai pernyataan pada aspek pengamatan, namun jarang (dengan frekuensi yang sedikit) tidak melakukannya.
SKOR C	:	KURANG, apabila menunjukkan sikap sesuai pernyataan pada aspek pengamatan, namun beberapa kali tidak melakukannya.
1SKOR D	:	TIDAK BAIK, apabila menunjukkan sikap sesuai pernyataan pada aspek pengamatan, namun sering (dengan frekuensi yang banyak) tidak melakukannya.
SKOR E	:	SANGAT TIDAK BAIK, apabila hampir tidak pernah menunjukkan sikap sesuai pernyataan pada aspek pengamatan.



Grading

HURUF	ANGKA
A	>80
AB	$75 \leq x < 80$
B	$65 \leq x < 75$
BC	$60 \leq x < 65$
C	$50 \leq x < 60$
D	$35 \leq x < 50$
E	≤ 35



Rancangan Tugas dan Kriteria Penilaian

Mata Kuliah : Pemrograman Web Framework
Semester : 3
Pekan ke : 3
SKS : 3 SKS
Tugas Ke : Dua

Tujuan Tugas

Mahasiswa mampu menggunakan bootstrap dan memahami fitur-fitur yang disediakan didalamnya.

Uraian Tugas

Obyek garapan:

Melakukan praktikum mencari template bootstrap dan memodifikasinya.

Batasan yang harus dikerjakan:

1. Mahasiswa diminta untuk mengerjakan quiz/tugas secara individu
2. Mahasiswa diminta memenuhi standar minimal penilaian

Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan:

1. Penugasan ini diberikan pada saat proses pembelajaran berlangsung sampai akhir semester
2. Assignment berupa upload landing page bootstrap yang sudah dimodifikasi

Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan:

Tugas yang terkumpul adalah upload berkas dari template bootstrap yang sudah dimodifikasi sesuai kebutuhan.

Kriteria Penilaian

a. Penilaian *Hard Skills*

GRADE	SKOR	DESKRIPSI
A	$80 \geq \dots$	Hasil jawaban menggunakan metode yang tepat, analisis yang sistematis, benar dan bahasa baik
AB	$75 \leq AB < 80$	Hasil jawaban menggunakan metode yang tepat, analisis yang sistematis, benar dan bahasa yang cukup
B	$65 \leq B < 75$	Hasil jawaban menggunakan metode yang tepat, analisis yang sistematis dan benar.
BC	$60 \leq BC < 65$	Hasil jawaban menggunakan metode yang tepat, analisis yang sistematis dan bahasa kurang



GRADE	SKOR	DESKRIPSI
C	$50 \leq C < 60$	Hasil jawaban menggunakan metode yang tepat dan analisis yang tidak sistematis
D	$35 \leq D < 50$	Hasil jawaban menggunakan metode yang kurang tepat, analisis yang tidak sistematis
E	$\dots < 35$	Tidak menjawab

b. Penilaian Softskills

Uraian Soft Skills	:	Menunjukkan sikap inovatif , tanggungjawab, dan beretika Islami dalam mengaplikasikan pengetahuan sistem informasi.
Kata Kunci Sikap		TANGGUNG JAWAB
Definisi Secara Operasional	:	Kesadaran diri untuk melaksanakan tugas dan kewajiban sebagai mahasiswa

No	Aspek Pengamatan	SKOR						
		A	AB	B	BC	C	D	E
1	Melaksanakan tugas dengan optimal							
2	Mengerjakan tugas sesuai aturan yang ditetapkan							
3	Tidak menyalahkan orang lain							

Keterangan :

SKOR A	:	SANGAT BAIK, apabila selalu menunjukkan sikap sesuai pernyataan dalam aspek pengamatan.
SKOR AB	:	BAIK SEKALI, apabila sering menunjukkan sikap sesuai pernyataan dalam aspek pengamatan.
SKOR B	:	BAIK, apabila menunjukkan sikap sesuai pernyataan pada aspek pengamatan, namun kadang-kadang (dengan frekuensi yang sedikit) tidak melakukannya.
SKOR BC	:	SEDANG, apabila menunjukkan sikap sesuai pernyataan pada aspek pengamatan, namun jarang (dengan frekuensi yang sedikit) tidak melakukannya.
SKOR C	:	KURANG, apabila menunjukkan sikap sesuai pernyataan pada aspek pengamatan, namun beberapa kali tidak melakukannya.
SKOR D	:	TIDAK BAIK, apabila menunjukkan sikap sesuai pernyataan pada aspek pengamatan, namun sering (dengan frekuensi yang banyak) tidak melakukannya.
SKOR E	:	SANGAT TIDAK BAIK, apabila hampir tidak pernah menunjukkan sikap sesuai pernyataan pada aspek pengamatan.



Grading

HURUF	ANGKA
A	>80
AB	$75 \leq x < 80$
B	$65 \leq x < 75$
BC	$60 \leq x < 65$
C	$50 \leq x < 60$
D	$35 \leq x < 50$
E	≤ 35



Rancangan Tugas dan Kriteria Penilaian

Mata Kuliah : Pemrograman Web Framework
Semester : 3
Pekan ke : 8
SKS : 3 SKS
Tugas Ke : Tiga

Tujuan Tugas

Mahasiswa mampu membuat web menggunakan Code Igniter (CI) yang sudah mempunyai fitur login dan registrasi, serta mampu menyambungkan database dengan CI.

Uraian Tugas

Obyek garapan:

Melakukan praktikum pengembangan framework CI yang disesuaikan dengan kebutuhan dan masalah yang ada

Batasan yang harus dikerjakan:

1. Mahasiswa diminta untuk mengerjakan assignment secara individu
2. Mahasiswa diminta mengumpulkan hasil pekerjaannya
3. Setiap mahasiswa diminta untuk membuat proyek yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing dalam bentuk web dengan framework CI

Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan:

1. Penugasan ini diberikan pada saat proses pembelajaran berlangsung sampai akhir semester
2. Mahasiswa mengupload folder dalam bentuk zip yang berisi proyek CI yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan dan masalah yang dihadapi

Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan:

Proyek CI yang sudah mempunyai fitur database, Login dan Register yang dapat digunakan sebagai template dalam membuat proyek.

Kriteria Penilaian

a. Penilaian *Hard Skills*

GRADE	SKOR	DESKRIPSI
A	$80 \geq \dots$	Hasil jawaban menggunakan metode yang tepat, analisis yang sistematis, benar dan bahasa baik
AB	$75 \leq AB < 80$	Hasil jawaban menggunakan metode yang tepat, analisis yang sistematis, benar dan bahasa yang cukup
B	$65 \leq B < 75$	Hasil jawaban menggunakan metode yang tepat, analisis yang sistematis dan benar.



GRADE	SKOR	DESKRIPSI
BC	$60 \leq BC < 65$	Hasil jawaban menggunakan metode yang tepat, analisis yang sistematis dan bahasa kurang
C	$50 \leq C < 60$	Hasil jawaban menggunakan metode yang tepat dan analisis yang tidak sistematis
D	$35 \leq D < 50$	Hasil jawaban menggunakan metode yang kurang tepat, analisis yang tidak sistematis
E	$\dots < 35$	Tidak menjawab

b. Penilaian Softskills

Uraian Soft Skills	:	Menunjukkan sikap inovatif , tanggungjawab, dan beretika Islami dalam mengaplikasikan pengetahuan sistem informasi.
Kata Kunci Sikap		TANGGUNG JAWAB
Definisi Secara Operasional	:	Kesadaran diri untuk melaksanakan tugas dan kewajiban sebagai mahasiswa

No	Aspek Pengamatan	SKOR						
		A	AB	B	BC	C	D	E
1	Melaksanakan tugas dengan optimal							
2	Mengerjakan tugas sesuai aturan yang ditetapkan							
3	Tidak menyalahkan orang lain							

Keterangan :

SKOR A	:	SANGAT BAIK, apabila selalu menunjukkan sikap sesuai pernyataan dalam aspek pengamatan.
SKOR AB	:	BAIK SEKALI, apabila sering menunjukkan sikap sesuai pernyataan dalam aspek pengamatan.
SKOR B	:	BAIK, apabila menunjukkan sikap sesuai pernyataan pada aspek pengamatan, namun kadang-kadang (dengan frekuensi yang sedikit) tidak melakukannya.
SKOR BC	:	SEDANG, apabila menunjukkan sikap sesuai pernyataan pada aspek pengamatan, namun jarang (dengan frekuensi yang sedikit) tidak melakukannya.
SKOR C	:	KURANG, apabila menunjukkan sikap sesuai pernyataan pada aspek pengamatan, namun beberapa kali tidak melakukannya.
SKOR D	:	TIDAK BAIK, apabila menunjukkan sikap sesuai pernyataan pada aspek pengamatan, namun sering (dengan frekuensi yang banyak) tidak melakukannya.



SKOR E	:	SANGAT TIDAK BAIK, apabila hamplr tidak pernah menunjukkan sikap sesuai pernyataan pada aspek pengamatan.
--------	---	---

Grading

HURUF	ANGKA
A	>80
AB	$75 \leq x < 80$
B	$65 \leq x < 75$
BC	$60 \leq x < 65$
C	$50 \leq x < 60$
D	$35 \leq x < 50$
E	≤ 35



Rancangan Tugas dan Kriteria Penilaian

Mata Kuliah : Pemrograman Web Framework
Semester : 3
Pekan ke : 16
SKS : 3 SKS
Tugas Ke : Empat

Tujuan Tugas

Mahasiswa mampu membuat proyek yang sudah mempunyai fitur Insert, Update, Delete dan Select dari database yang dilakukan melalui framework CI

Uraian Tugas

Obyek garapan:

Melakukan praktikum pengembangan framework CI lebih lanjut yang disesuaikan dengan kebutuhan dan masalah yang ada.

Batasan yang harus dikerjakan:

1. Mahasiswa diminta untuk mengerjakan assignment secara individu
2. Mahasiswa diminta mengumpulkan hasil pekerjaannya
3. Setiap mahasiswa diminta untuk membuat proyek yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing dalam bentuk web dengan framework CI

Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan:

1. Penugasan ini diberikan pada saat proses pembelajaran berlangsung sampai akhir semester
2. Proyek yang dikerjakan merupakan lanjutan dari proyek login dan registrasi sebelumnya
3. Mahasiswa mengupload folder dalam bentuk zip yang berisi proyek CI yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan dan masalah yang dihadapi

Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan:

Proyek CI yang sudah dapat digunakan untuk proses pengolahan data serta sudah dapat digunakan atau sudah di hosting.

Kriteria Penilaian

1. Penilaian *Hard Skills*

GRADE	SKOR	DESKRIPSI
A	$80 \geq \dots$	Hasil jawaban menggunakan metode yang tepat, analisis yang sistematis, benar dan bahasa baik
AB	$75 \leq AB < 80$	Hasil jawaban menggunakan metode yang tepat, analisis yang sistematis, benar dan bahasa yang cukup



GRADE	SKOR	DESKRIPSI
B	$65 \leq B < 75$	Hasil jawaban menggunakan metode yang tepat, analisis yang sistematis dan benar.
BC	$60 \leq BC < 65$	Hasil jawaban menggunakan metode yang tepat, analisis yang sistematis dan bahasa kurang
C	$50 \leq C < 60$	Hasil jawaban menggunakan metode yang tepat dan analisis yang tidak sistematis
D	$35 \leq D < 50$	Hasil jawaban menggunakan metode yang kurang tepat, analisis yang tidak sistematis
E	$\dots < 35$	Tidak menjawab

2. Penilaian Softskills

Uraian Soft Skills	:	Menunjukkan sikap inovatif , tanggungjawab, dan beretika Islami dalam mengaplikasikan pengetahuan sistem informasi.
Kata Kunci Sikap	:	TANGGUNG JAWAB
Definisi Secara Operasional	:	Kesadaran diri untuk melaksanakan tugas dan kewajiban sebagai mahasiswa

No	Aspek Pengamatan	SKOR						
		A	AB	B	BC	C	D	E
1	Melaksanakan tugas dengan optimal							
2	Mengerjakan tugas sesuai aturan yang ditetapkan							
3	Tidak menyalahkan orang lain							

Keterangan :

SKOR A	:	SANGAT BAIK, apabila selalu menunjukkan sikap sesuai pernyataan dalam aspek pengamatan.
SKOR AB	:	BAIK SEKALI, apabila sering menunjukkan sikap sesuai pernyataan dalam aspek pengamatan.
SKOR B	:	BAIK, apabila menunjukkan sikap sesuai pernyataan pada aspek pengamatan, namun kadang-kadang (dengan frekuensi yang sedikit) tidak melakukannya.
SKOR BC	:	SEDANG, apabila menunjukkan sikap sesuai pernyataan pada aspek pengamatan, namun jarang (dengan frekuensi yang sedikit) tidak melakukannya.
SKOR C	:	KURANG, apabila menunjukkan sikap sesuai pernyataan pada aspek pengamatan, namun beberapa kali tidak melakukannya.



SKOR D	:	TIDAK BAIK, apabila menunjukkan sikap sesuai pernyataan pada aspek pengamatan, namun sering (dengan frekuensi yang banyak) tidak melakukannya.
SKOR E	:	SANGAT TIDAK BAIK, apabila hampir tidak pernah menunjukkan sikap sesuai pernyataan pada aspek pengamatan.

Grading

HURUF	ANGKA
A	>80
AB	$75 \leq x < 80$
B	$65 \leq x < 75$
BC	$60 \leq x < 65$
C	$50 \leq x < 60$
D	$35 \leq x < 50$
E	≤ 35



Referensi

1. Abdul Kadir (2009). Dasar Perancangan dan Implementasi Database Relasional. Penerbit: Andi
2. Muslihudin, M. (2016). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur Dan UML. Penerbit Andi.