FORMAT DASAR RPS DAN RENCANA TUGAS MAHASISWA

Disusun oleh:

Dimas Fakhruddin, S.ST., M.Ds.

UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2023

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS VOKASI
DEPARTEMEN INDUSTRI KREATIF DAN DIGITAL
PROGRAM STUDI D4 DESAIN GRAFIS

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE	RUMPUN MATA KULIAH (RMK)	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl. Penyusunan
Portofolio Desain	VDS60019	Desain	4 (1 Teori, 3 Praktik)	6/ Genap	31 Agustus 2020 Revisi 1: 21 Agustus 2023 29 Maret 2024

OTORISASI	Dosen Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ka Prodi
UJM	Dimas Fakhruddin, S.ST., M.Ds.	Dimas Fakhruddin, S.ST., M.Ds.	Mohammad Arief Nazaruddin, S.Sn., M.Ds.

Capaian Pembelajaran	CPL PRODI		
	CPL-04	Merancang karya desain secara mandiri ataupun berkelompok dengan menerapkan pemikiran kreatif, kritis, sistematis, dan inovatif sebagai sebuah penyelesaian masalah dalam keilmuan desain dan/atau teknologi;	
	CPL-05	Melakukan proses evaluasi diri atas pencapaian kerja dan mendokumentasikan hasil pekerjaaan sebagai bentuk pencegahan plagiasi;	
	CPL-06	Berkolaborasi dalam proses perancangan karya desain berdasar riset dan analisis yang terstruktur;	
	CP – MK		Support CP
	CPMK1	Mahasiswa mampu merancang karya desain dengan menerapkan keilmuan desain secara sistematis dan inovatif secara mandiri maupun berkelompok	CPL-04
	CPMK2	Mahasiswa mampu merancang karya desain secara terstruktur berdasarkan hasil riset dan analisis, baik secara individu maupun kelompok	CPL-05, CPL-06

	CPMK3	Mahasiswa mampu merancang portofolio desain berdasarkan hasil karya yang telah dibuat secara individu/kelompok, kemudian menganalisa dan mendokumentasikan proses perancangan desain dari awal-akhir sebagai bentuk tanggung jawab dan pencegahan plagiasi	CPL-04, CPL-05, CPL-06

Matrik CPMK terhadap CPL

	CPL-04	CPL-05	CPL-06
CPMK1	1	0	0
CPMK2	0,3	0,7	0
CPMK3	0,2	0,2	0,6

Deskripsi Singkat MK	Matakuliah yang memberikan keterampilan dan wawasan untuk membuat portofolio untuk keperluan presentasi sebelum memasuki kerja praktik maupun dunia kerja. Melalui kuliah ini diberikan materi mengenai bagaimana mendokumentasikan dan memilih karya yang pantas untuk dijadikan portofolio dan mampu mempresentasikan diri maupun karyanya dalam berbagai format yang efektif dan unik sesuai dengan kemampuan dan kekuatan diri yang dimiliki mahasiswa.
Materi Pembelajaran / Pokok Bahasan	1) Pengenalan Portfolio Desain 2) Self Branding 3) Presentasi Visual yang Efektif 4) Integrasi Teknologi dalam Portofolio 5) Studi Kasus dan Analisis Portofolio 6) Showcase Proyek Desain 7) Etika dan Hak Kekayaan Intelektual dalam Portofolio 8) Penyajian Portofolio dalam Konteks Profesional 9) Tantangan dan Peluang dalam Membangun Portofolio yang Berhasil 10) Workshop: Perancangan Portofolio 11) Teknik Presentasi Desain
Pustaka	**Utama**

	1. Eisenman, Sara. Building Design Portfolios: Innovative Concepts for Presenting Your Work (Design Field Guides).Rockport, 2008. 2. Baron, Cynthia L. Designing a Digital Portfolio (2nd Edition) (Voices That Matter), New Riders, 2009.	
	Pendukung	
Media Pembelajaran	**Perangkat Lunak :**	**Perangkat Keras :**
	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Figma, Microsoft Powerpoint	
Team Teaching	Dimas Fakhruddin, S.ST., M.Ds.	
Mata Kuliah Syarat	-	

Minggu ke-	Sub-CP-MK (sebagai kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Waktu (Durasi)	Materi Pembelajaran / Bahan Kajian [Pustaka]	Bobot Penilaian
1	Mahasiswa mampu memahami ruang lingkup mata kuliah portofolio desain.	Mahasiswa mampu menjelaskan ruang lingkup mata kuliah portofolio desain	Kriteria: (lihat tabel kriteria)	Metode Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☐ PjBL ☐ CBL ☑ Ceramah ☑ Diskusi kelompok ☐ Simulasi ☐ Kolaboratif ☐ Koorporatif ☑ Tugas ☐ Lainnya	[TM:1x3x50’] [BM+TT : {1+1}x{3x60’}]	[1] [1], [2]	2.5%
			Bentuk Tes/ Non Tes: - Tugas - Keaktifan kelas	Bentuk Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☑ Kuliah ☑ Responsi ☐ Tutorial ☐ Seminar ☐ Praktikum ☐ Praktek studio ☐ Praktik bengkel ☐ Praktik lapangan ☐ Penelitian/riset ☐ Membangun masyarakat/KKNT ☐ Pertukaran mahasiswa ☐ Magang ☐ Asistensi mengajar			

				☐ Proyek kemanusiaan ☐ Kewirausahan ☐ Studi independent ☐ Lainnya			
2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi kekuatan dan karakter diri sendiri untuk mendukung portofolio	Mahasiswa mengetahui kekuatan dan karakter diri sendiri yang dapat mendukung portofolio.	Kriteria: (lihat tabel kriteria)	Metode Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☐ PjBL ☐ CBL ☑ Ceramah ☑ Diskusi kelompok ☐ Simulasi ☐ Kolaboratif ☐ Koorporatif ☑ Tugas ☐ Lainnya	[TM:1x3x50’] [BM+TT : {1+1}x{3x60’}]	[2], [3] [2], [3]	2.5%
			Bentuk Tes/ Non Tes: - Tugas - Keaktifan kelas	Bentuk Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☑ Kuliah ☑ Responsi ☐ Tutorial ☐ Seminar ☐ Praktikum ☐ Praktek studio ☐ Praktik bengkel ☐ Praktik lapangan ☐ Penelitian/riset ☐ Membangun masyarakat/KKNT ☐ Pertukaran mahasiswa ☐ Magang ☐ Asistensi mengajar			

				☐ Proyek kemanusiaan ☐ Kewirausahan ☐ Studi independent ☐ Lainnya			
3	Mahasiswa mampu memahami prinsip-prinsip desain dalam merancang presentasi visual yang efektif	Mahasiswa menjelaskan dengan rinci prinsip-prinsip desain dalam merancang presentasi visual yang efektif	Kriteria: (lihat tabel kriteria)	Metode Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☐ PjBL ☐ CBL ☑ Ceramah ☑ Diskusi kelompok ☐ Simulasi ☐ Kolaboratif ☐ Koorporatif ☑ Tugas ☐ Lainnya	[TM:1x3x50’] [BM+TT : {1+1}x{3x60’}]	[4] [2], [3], [5]	5%
			Bentuk Tes/ Non Tes: Tugas Praktik Studio	Bentuk Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☑ Kuliah ☑ Responsi ☐ Tutorial ☐ Seminar ☐ Praktikum ☐ Praktek studio ☐ Praktik bengkel ☐ Praktik lapangan ☐ Penelitian/riset ☐ Membangun masyarakat/KKNT ☐ Pertukaran mahasiswa ☐ Magang ☐ Asistensi mengajar			

				☐ Proyek kemanusiaan ☐ Kewirausahan ☐ Studi independent ☐ Lainnya			
4	Mahasiswa mampu merancang presentasi visual yang efektif sesuai dengan prinsip-prinsip desain	Mahasiswa merancang presentasi visual yang efektif sesuai dengan prinsip-prinsip desain	Kriteria: (lihat tabel kriteria)	Metode Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☐ PjBL ☐ CBL ☑ Ceramah ☑ Diskusi kelompok ☐ Simulasi ☐ Kolaboratif ☐ Koorporatif ☑ Tugas ☐ Lainnya	[TM:1x3x50’] [BM+TT : {1+1}x{3x60’}]	[2], [3], [5], [6] [1]	5%
			Bentuk Tes/ Non Tes: Tugas Praktik Studio	Bentuk Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☑ Kuliah ☑ Responsi ☐ Tutorial ☐ Seminar ☐ Praktikum ☐ Praktek studio ☐ Praktik bengkel ☐ Praktik lapangan ☐ Penelitian/riset ☐ Membangun masyarakat/KKNT ☐ Pertukaran mahasiswa ☐ Magang ☐ Asistensi mengajar			

				☐ Proyek kemanusiaan ☐ Kewirausahan ☐ Studi independent ☐ Lainnya			
5	Mahasiswa memahami teknologi dan media yang dapat digunakan dalam mendukung perancangan portofolio desain	Mahasiswa mampu menentukan menggunakan media teknologi pendukung yang tepat untuk perancangan portfolio desain	Kriteria: (lihat tabel kriteria)	Metode Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☐ PjBL ☐ CBL ☑ Ceramah ☑ Diskusi kelompok ☐ Simulasi ☐ Kolaboratif ☐ Koorporatif ☐ ☐ Lainnya ☑ Tugas 1.	[TM:1x3x50’] [BM+TT : {1+1}x{3x60’}]	[1], [2] [2], [3]	5%
			Bentuk Tes/ Non Tes: Tugas Praktik Studio –	Bentuk Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☑ Kuliah ☑ Responsi ☐ Tutorial ☐ Seminar ☐ Praktikum ☐ Praktek studio ☐ Praktik bengkel ☐ Praktik lapangan ☐ Penelitian/riset ☐ Membangun masyarakat/KKNT ☐ Pertukaran mahasiswa			

				☐ Magang ☐ Asistensi mengajar ☐ Proyek kemanusiaan ☐ Kewirausahan ☐ Studi independent Lainnya			
6	Mahasiswa memahami alur yang efektif sebagai showcase karya dalam portfolio desain	Mahasiswa mampu merancang portfolio sesuai dengan alur showcase karya yang baik	Kriteria: (lihat tabel kriteria)	Metode Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☐ PjBL ☐ CBL ☑ Ceramah ☑ Diskusi kelompok ☐ Simulasi ☐ Kolaboratif ☐ Koorporatif ☑ Tugas ☐ Lainnya	[TM:1x3x50’] [BM+TT : {1+1}x{3x60’}]	[2], [3] [4]	5%
			Bentuk Tes/ Non Tes: Tugas Praktik Studio	Bentuk Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☑ Kuliah ☑ Responsi ☐ Tutorial ☐ Seminar ☐ Praktikum ☐ Praktek studio ☐ Praktik bengkel ☐ Praktik lapangan ☐ Penelitian/riset ☐ Membangun masyarakat/KKNT ☐ Pertukaran mahasiswa			

				☐ Magang ☐ Asistensi mengajar ☐ Proyek kemanusiaan ☐ Kewirausahan ☐ Studi independent ☐ Lainnya			
7	Mahasiswa mampu menganalisa hasil rancangan portofolio desain sesuai dengan alur showcase karya dan prinsip-prinsip desain	Mahasiswa dapat menganalisa menganalisa hasil rancangan portofolio desain sesuai dengan alur showcase karya dan prinsip-prinsip desain	Kriteria: (lihat tabel kriteria)	Metode Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☐ PjBL ☐ CBL ☑ Ceramah ☑ Diskusi kelompok ☐ Simulasi ☐ Kolaboratif ☐ Koorporatif ☑ Tugas ☐ Lainnya	[TM:1x3x50’] [BM+TT : {1+1}x{3x60’}]	[2], [3], [5]	5%
			Bentuk Tes/ Non Tes: Tugas Praktik Studio	Bentuk Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☑ Kuliah ☑ Responsi ☐ Tutorial ☐ Seminar ☐ Praktikum ☐ Praktek studio ☐ Praktik bengkel ☐ Praktik lapangan ☐ Penelitian/riset ☐ Membangun masyarakat/KKNT ☐ Pertukaran mahasiswa			

				☐ Magang ☐ Asistensi mengajar ☐ Proyek kemanusiaan ☐ Kewirausahan ☐ Studi independent ☐ Lainnya			
8	**UTS: PRESENTASI KARYA**						
9	Mahasiswa mampu menganalisa hasil rancangan portofolio desain sesuai dengan alur showcase karya dan prinsip-prinsip desain	Mahasiswa dapat menganalisa menganalisa hasil rancangan portofolio desain sesuai dengan alur showcase karya dan prinsip-prinsip desain	Kriteria: (lihat tabel kriteria)	Metode Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☑ PjBL ☐ CBL ☐ Ceramah ☑ Diskusi kelompok ☐ Simulasi ☐ Kolaboratif ☐ Koorporatif ☑ Tugas ☐ Lainnya	[TM:1x3x50’] [BM+TT : {1+1}x{3x60’}]	[2], [3], [2], [3],	10%
			Bentuk Tes/ Non Tes: Tugas Praktik Studio PBL	Bentuk Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☑ Kuliah ☑ Responsi ☐ Tutorial ☐ Seminar ☐ Praktikum ☑ Praktek studio ☐ Praktik bengkel ☐ Praktik lapangan ☐ Penelitian/riset ☐ Membangun masyarakat/KKNT			

				☐ Pertukaran mahasiswa ☐ Magang ☐ Asistensi mengajar ☐ Proyek kemanusiaan ☐ Kewirausahan ☐ Studi independent ☐ Lainnya			
10	Mahasiswa memahami tentang Etika dan Hak Kekayaan Intelektual dalam Portofolio	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang Etika dan Hak Kekayaan Intelektual dalam Portofolio	Kriteria: (lihat tabel kriteria)	Metode Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☑ PjBL ☐ CBL ☐ Ceramah ☑ Diskusi kelompok ☐ Simulasi ☐ Kolaboratif ☐ Koorporatif ☑ Tugas 1. Lainnya	[TM:1x3x50’] [BM+TT : {1+1}x{3x60’}]	[2], [3], [7] [2], [3], [7]	10%
			Bentuk Tes/ Non Tes:	Bentuk Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☑ Kuliah ☑ Responsi ☐ Tutorial ☐ Seminar ☐ Praktikum ☑ Praktek studio ☐ Praktik bengkel ☐ Praktik lapangan ☐ Penelitian/riset ☐ Membangun masyarakat/KKNT			

				☐ Pertukaran mahasiswa ☐ Magang ☐ Asistensi mengajar ☐ Proyek kemanusiaan ☐ Kewirausahan ☐ Studi independent Lainnya			
11	Mahasiswa mampu merancang portofolio desain secara profesional	Mahasiswa mampu merancang portofolio desain secara professional dari segi desain, media dan cara penyampaian	Kriteria: (lihat tabel kriteria)	Metode Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☑ PjBL ☐ CBL ☐ Ceramah ☑ Diskusi kelompok ☐ Simulasi ☐ Kolaboratif ☐ Koorporatif ☑ Tugas 1. Lainnya	[TM:1x3x50’] [BM+TT : {1+1}x{3x60’}]	[2], [3], [7] [7], [8]	10%
			Bentuk Tes/ Non Tes: Tugas Praktik Studio PBL	Bentuk Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☑ Kuliah ☑ Responsi ☐ Tutorial ☐ Seminar ☐ Praktikum ☑ Praktek studio ☐ Praktik bengkel ☐ Praktik lapangan ☐ Penelitian/riset ☐ Membangun masyarakat/KKNT			

				☐ Pertukaran mahasiswa ☐ Magang ☐ Asistensi mengajar ☐ Proyek kemanusiaan ☐ Kewirausahan ☐ Studi independent Lainnya			
12	Mahasiswa memahami cara merancang resume/CV yang sesuai dengan kebutuhan industri	Mahasiswa mampu merancang resume/CV yang sesuai dengan kebutuhan industri	Kriteria: (lihat tabel kriteria)	Metode Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☑ PjBL ☐ CBL ☐ Ceramah ☑ Diskusi kelompok ☐ Simulasi ☐ Kolaboratif ☐ Koorporatif ☑ Tugas ☐ Lainnya	[TM:1x3x50’] [BM+TT : {1+1}x{3x60’}]	[7], [8] [2], [3],	10%
			Bentuk Tes/ Non Tes: Tugas Praktik Studio PBL	Bentuk Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☑ Kuliah ☑ Responsi ☐ Tutorial ☐ Seminar ☐ Praktikum ☑ Praktek studio ☐ Praktik bengkel ☐ Praktik lapangan ☐ Penelitian/riset ☐ Membangun masyarakat/KKNT			

				☐ Pertukaran mahasiswa ☐ Magang ☐ Asistensi mengajar ☐ Proyek kemanusiaan ☐ Kewirausahan ☐ Studi independent ☐ Lainnya			
13	Mahasiswa memahami alur yang efektif sebagai showcase karya dalam portfolio desain	Mahasiswa mampu merancang portfolio sesuai dengan alur showcase karya yang baik	Kriteria: (lihat tabel kriteria)	Metode Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☑ PjBL ☐ CBL ☐ Ceramah ☑ Diskusi kelompok ☐ Simulasi ☐ Kolaboratif ☐ Koorporatif ☑ Tugas ☐ Lainnya	[TM:1x3x50’] [BM+TT : {1+1}x{3x60’}]	[2], [3], [2], [3], [7]	10%
			Bentuk Tes/ Non Tes: Tugas Praktik Studio PBL	Bentuk Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☑ Kuliah ☑ Responsi ☐ Tutorial ☐ Seminar ☐ Praktikum ☑ Praktek studio ☐ Praktik bengkel ☐ Praktik lapangan ☐ Penelitian/riset ☐ Membangun masyarakat/KKNT			

				☐ Pertukaran mahasiswa ☐ Magang ☐ Asistensi mengajar ☐ Proyek kemanusiaan ☐ Kewirausahan ☐ Studi independent ☐ Lainnya			
14	Mahasiswa memahami alur yang efektif sebagai showcase karya dalam portfolio desain	Mahasiswa mampu merancang portfolio sesuai dengan alur showcase karya yang baik	Kriteria: (lihat tabel kriteria)	Metode Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☑ PjBL ☐ CBL ☐ Ceramah ☑ Diskusi kelompok ☐ Simulasi ☐ Kolaboratif ☐ Koorporatif ☑ Tugas ☐ Lainnya	[TM:1x3x50’] [BM+TT : {1+1}x{3x60’}]	[2], [3], [7] [2], [3], [7]	10%
			Bentuk Tes/ Non Tes: Tugas Praktik Studio PBL	Bentuk Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☑ Kuliah ☑ Responsi ☐ Tutorial ☐ Seminar ☐ Praktikum ☑ Praktek studio ☐ Praktik bengkel ☐ Praktik lapangan ☐ Penelitian/riset			

				☐ Membangun masyarakat/KKNT ☐ Pertukaran mahasiswa ☐ Magang ☐ Asistensi mengajar ☐ Proyek kemanusiaan ☐ Kewirausahan ☐ Studi independent ☐ Lainnya			
15	Mahasiswa memahami bagaimana melakukan presentasi yang efektif dan persuasif kepada calon *client*	Mahasiswa dapat melaksanakan presentasi yang efektif dan persuasif kepada calon *client*.	Kriteria: (lihat tabel kriteria)	Metode Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☑ PjBL ☐ CBL ☐ Ceramah ☑ Diskusi kelompok ☐ Simulasi ☐ Kolaboratif ☐ Koorporatif ☑ Tugas ☐ Lainnya	[TM:1x3x50’] [BM+TT : {1+1}x{3x60’}]	[7], [8]	10%
			Bentuk Tes/ Non Tes: Tugas Praktik Studio PBL	Bentuk Pembelajaran (pilih yang sesuai): ☑ Kuliah ☑ Responsi ☐ Tutorial ☐ Seminar ☐ Praktikum ☑ Praktek studio ☐ Praktik bengkel ☐ Praktik lapangan ☐ Penelitian/riset			

				☐ Membangun masyarakat/KKNT ☐ Pertukaran mahasiswa ☐ Magang ☐ Asistensi mengajar ☐ Proyek kemanusiaan ☐ Kewirausahan ☐ Studi independent ☐ Lainnya			
16	**UAS: DEMONSTRASI**						

A. CPL PROGRAM STUDI D4 DESAIN GRAFIS

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi D4 Desain Grafis adalah sebagai berikut:

CPL-05	Melakukan proses evaluasi diri atas pencapaian kerja dan mendokumentasikan hasil pekerjaaan sebagai bentuk pencegahan plagiasi;
CPL-06	Berkolaborasi dalam proses perancangan karya desain berdasar riset dan analisis yang terstruktur;
CPL-07	Mempresentasikan sistem manajemen, strategi, dan komersialisasi karya desain dalam pengembangan industri kreatif;

B. RANCANGAN TUGAS

Tugas yang dilakukan dalam kuliah ini berupa Tugas Terstruktur dan Tugas Mandiri/ Kelompok

- Tugas terstruktur perkuliahan adalah tugas mandiri mahasiswa yang berupa pekerjaan rumah sesuai bahasan yang sudah disampaikan pada perkuliahan, yang dikerjakan secara individu dan dapat dipresentasikan/ didiskusikan di kelas dalam pertemuan saat tatap muka melalui proses asistensi.
- Tugas individu/ kelompok menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) berupa perancangan karya desain dengan studi kasus yang sudah ditentukan oleh tim dosen pengampu Idan dipresentasikan di depan kelas.

C. TABEL KRITERIA

Kategori Penilaian	Kriteria
>80 (A)	Format pengerjaan sangat sesuai dengan brief, terdapat metode perancangan dalam proses pengerjaan identitas visual, komponen desain sesuai dengan studi kasus yang diangkat, dan hasil karya/ produk selesai sampai cetak.
>75-80 (B+)	Format pengerjaan sesuai brief, terdapat metode perancangan dalam proses pengerjaan identitas visual, komponen desain ada dan lengkap, hasil karya/ produk selesai sampai cetak.
>70-75 (B)	Format pengerjaan sesuai brief, terdapat metode perancangan dalam proses pengerjaan identitas visual, komponen desain ada walaupun tidak lengkap, hasil karya/ produk selesai sampai cetak.
>60-70 (C+)	Format pengerjaan sesuai, terdapat metode perancangan identitas visual, komponen desain ada, hasil karya/ produk 70% selesai sampai cetak.
>50-60 (C)	Format pengerjaan sesuai, terdapat metode perancangan identitas visual, komponen desain ada, hasil karya/ produk 50% selesai sampai cetak.
>40-50 (D+)	Format pengerjaan tidak sesuai, metode perancangan dalam proses pengerjaan identitas visual tidak sesuai, komponen desain ada dan tidak sesuai, hasil karya/ produk tidak selesai dan tidak ada tampilan cetak.
<40	Tidak Mengumpulkan

D. PERSENTASE PENILAIAN

Jenis Penilaian	Bobot
PBL	**60%**

TUGAS	**20%**
UTS	**10%**
UAS	**10%**

E. TABEL PENILAIAN DAN EVALUASI CPL PADA MK

Minggu ke-	CPL	CPMK	Soal (Bobot %)	Bobot Penilaian (Tes/ Non Tes)	Bobot %
1	4	1	Tugas 1	2.5	2.5
2	4	1	Tugas 1	2.5	2.5
3	5	2	Tugas 2	5	5
4	5	2	Tugas 2	5	5
5	4, 5	1, 2	Tugas 3	5	5
6	4, 5	1, 2	Tugas 3	5	5
7	4, 5, 6	1, 2, 3	Tugas 3	5	5
UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS): Materi 4, 5, 6, 7; Tugas 1, 2, 3					
9	4, 5	1, 2, 3	Tugas 4	5	5
10	4, 5	1, 2, 3	Tugas 4	5	5
11	4, 5, 6	3	PBL 1	5	5

12	4, 5, 6	3	PBL 2	5	5
13	4, 5, 6	1, 2, 3	PBL 3	10	10
14	4, 5, 6	1, 2, 3	PBL 3	10	10
15	4, 5, 6	1, 2, 3	PBL 3	20	20
UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS): PBL Minggu ke 9 - 15					
			Total Bobot (%)	**100**	**100**

F. PEMETAAN BOBOT ASESMEN TERHADAP CPMK

Asesmen	CPMK1	CPMK2	CPMK3
PBL 1	0	0	100%
PBL 2	0	0	100%
PBL 3	20%	20%	60%
Tugas 1	100%	0	0
Tugas 2	0	100%	0
Tugas 3	0	50%	50%
Tugas 4	40%	40%	20%
UTS	30%	30%	40%

UAS	25%	25%	50%

G. PENENTUAN NILAI AKHIR

Kisaran Nilai Akhir (NA)	Huruf Mutu	Angka Mutu
> 80	A	4
75<NA ≤ 80	B+	3.5
69 <NA ≤75	B	3
60 <NA ≤ 69	C+	2.5
55 <NA ≤ 60	C	2
50 <NA ≤ 55	D+	1.5
44 <NA ≤ 50	D	1
0< NA ≤ 44	E	0