


Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

		Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K MANAJEMEN INFORMATIKA				Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
PEMROGRAMAN TERSTRUKTUR		MI-33303		T = 3	P = 0	3	24 Desember 2021
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		Vella Roviqoh				Dr. Hariyanto	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu dan terukur dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang sesuai dengan bidang keahliannya dalam Sistem Komputer					
	CPL2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur					
	CPL3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi IPTEK sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah, dalam rangka menghasilkan solusi.					
	CPL4	Mampu mendeskripsikan secara saintifik sesuai hasil kajiannya dalam bentuk laporan					
	CPL5	Menguasai konsep, teori, metode, teknik/algorithm mengenai pemrograman terstruktur secara sistematis, yang diperoleh melalui penalaran dalam proses pembelajaran, pengalaman kerja dan penelitian yang terkait dengan pembelajaran.					
	CPL6	Mampu menganalisis, mengevaluasi, memilih dan mengkonfigurasi beragam bahasa pemrograman yang digunakan untuk pengembangan dan pengelolaan aplikasi perangkat lunak, sebagai suatu solusi terhadap masalah optimalisasi kinerja sistem					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK1	Mampu memahami struktur bahasa pemrograman dalam konteks pengembangan atau implementasi					
	CPMK2	Mampu memahami dasar-dasar algoritma dan tipe-tipe pada algoritma					
	CPMK3	Memahami control structure dan basis set dalam pembentukan program terstruktur					
	CPMK 4	Mampu memahami definisi fungsi percabangan dan perulangan					
CPMK5	Mampu menghasilkan aplikasi bisnis berbentuk program dengan menggunakan bahasa pemrograman						

	Borland Delphi 7.0
CPMK6	Mampu menghasilkan aplikasi bisnis berbentuk program dengan menggunakan Visual Basic
CPMK7	Mampu menghasilkan aplikasi bisnis berbentuk program dengan menggunakan bahasa pemrograman bahasa C++
CPMK8	Mampu membuat program dengan fungsi percabangan if-then-else
CPMK9	Mampu membuat program dengan fungsi perulangan do while
CPMK10	Mampu memahami bagian-bagian aplikasi Visual basic
CPMK11	Mampu memahami bagian-bagian aplikasi Delphi
CPMK12	Mampu memahami konsep fungsi
CPMK13	Mampu memahami konsep prosedur
CPMK14	Mampu memahami perbedaan dalam membuat aplikasi menggunakan bahasa pemrograman delphi dan visual basic
Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
Sub-CPMK1	Mampu menguasai konsep struktur bahasa pemrograman komputer dan dapat memahami definisi – definisi tentang pemrograman dan tentang dasar algoritma dan tipe tipe dasar pemrograman.
Sub-CPMK2	Mampu mengetahui logika berfikir bahasa programan khususnya pada flow control dan mampu memahami perbedaan antara interpreter dan compiler .
Sub-CPMK3	Mampu memahami konsep proses struktur control, memahami konsep basis set, mampu menganalisis proses pada Program terstruktur, Unsur program dan pembentukan program terstruktur.
Sub-CPMK4	Mampu memahami definisi fungsi percabangan atau decision pada algoritma, Mampu menggunakan perintah-perintah if –then- else, depend on untuk menyelesaikan analisa kasus dalam pemrograman menerapkan beragam algoritma percabangan pada bermacam situasi yang berbeda dalam mengimplementasi aplikasi
Sub-CPMK5	Mampu memahami definisi fungsi perulangan atau looping pada algoritma, Mampu menggunakan perintah-perintah while-do, repeat-until, dan for do untuk menyelesaikan analisa kasus perulangan dalam pemrograman
Sub-CPMK6	Mampu memahami konsep tentang fungsi dalam pemrograman, memahami konsep prosedur dalam pemrograman, dan Mampu memecahkan kasus pemrograman modular menggunakan fungsi atau prosedur pada bahasa pemrograman
Sub-CPMK7	Mampu mengenali karakteristik aplikasi Delphi, mampu memahami kegunaan tentang bahasa pemrograman Delphi, mengenali tools – tools yang ada pada aplikasi Delphi , Mampu mengoperasikan bahasa pemrograman Delphi menggunakan aplikasi Delphi.
Sub-CPMK8	Mampu memahami Bentuk program Delphi, mampu memahami Konsep Dasar pembuatan Program menggunakan Deklarasi identifier, memahami Konsep Dasar pembuatan Program menggunakan Perulangan dan percabangan, memahami Konsep Dasar pembuatan Program menggunakan Fungsi dan prosedur, memahami Konsep Dasar pembuatan Program menggunakan Type data Array dan record
Sub-CPMK9	Mampu membuat berbagai macam aplikasi dengan bahasa pemrograman Delphi menggunakan aplikasi Delphi IDE

	Sub-CPMK10	Mampu mengenali karakteristik bahasa pemrograman C++, mampu memahami kegunaan tentang bahasa pemrograman c++, da mampu mengoperasikan bahasa pemrograman C++ menggunakan aplikasi Borland C++.													
	Sub-CPMK11	Mampu memahami Bentuk program C++, mampu memahami Konsep Dasar pembuatan Program menggunakan Deklarasi identifier, memahami Konsep Dasar pembuatan Program menggunakan Perulangan dan percabangan, memahami Konsep Dasar pembuatan Program menggunakan Fungsi dan prosedur, memahami Konsep Dasar pembuatan Program menggunakan Type data Array dan record													
	Sub-CPMK12	Mampu membuat berbagai macam aplikasi dengan bahasa pemrograman C++													
	Sub-CPMK13	Mampu mengenali karakteristik aplikasi Visual basic, mampu memahami kegunaan tentang bahasa pemrograman Visual basic, mengenali tools – tools yang ada pada aplikasi Visual basic, Mampu mengoperasikan bahasa pemrograman Visual basic menggunakan aplikasi Visual basic, mampu memahami Bentuk program Visual basic, mampu memahami Konsep Dasar pembuatan Program menggunakan Deklarasi identifier, memahami Konsep Dasar pembuatan Program menggunakan Perulangan dan percabangan, memahami Konsep Dasar pembuatan Program menggunakan Fungsi dan prosedur, memahami Konsep Dasar pembuatan Program menggunakan Type data Array dan record													
	Sub-CPMK14	Mampu membuat berbagai macam aplikasi dengan bahasa pemrograman Visual basic menggunakan aplikasi Visual basic													
	Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK														
		Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK	Sub-CPMK
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
	CPL1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	CPL2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	CPL3	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	CPL4	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	CPL5	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	CPL6	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran															
Pustaka	Utama :														
	[1] Jogiyanto HM. 2005. Sistem Teknologi Informasi. Edisi II, Yogyakarta: ANDI														
	[2] Nugroho, Adi. 2004. Pemrograman Berorientasi Objek. Bandung: Informatika														
	[3] Hendrayudi, Pemrograman Delphi 8.0, Yrama Widya, Bandung, 2008														
	Pendukung :														
	[4] Binarto, Iwan. 2005. Konsep Bahasa Pemrograman. Yogyakarta: ANDI														
	[5] Panduan Praktis Pemrograman Visual Basic 6.0, Tingkat Lanjut, Andi Offset, Yogyakarta 2002.														
Dosen Pengampu	Dr. Aqwan Rosadi Kardian, Sutarno, SKom., MMSI.														

Matakuliah syarat		-					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Penilaian		Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi
				Indikator	Kriteria & Teknik		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu Memahami secara umum tentang struktur program	Pengantar pemrograman terstruktur: 1. Pengertian Dasar pemrograman 2. struktur program	Metode kontekstual dan diskusi Media : viewer, whiteboard	50 x 2	Kuis Dimensi : Pemahaman Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang	2%	1,2
2	Mampu Mampu menjelaskan konsep pemrograman prosedural.	1. Pengantar Algoritma. 2. Paradigma Pemrograman 3. Tipe-tipe Dasar pemrograman	Metode kontekstual dan diskusi Media : viewer, whiteboard	50 x 2	Kuis Dimensi : Pemahaman Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang	8%	1,2,4
3	Memahami control structure berikut unsurnya dalam pembentukan program terstruktur	1. Control structure 2. Basis set 3. Stepwise refinement 4. Program terstruktur 5. Unsur dan pembentukan program terstruktur	Metode kontekstual Media : viewer, whiteboard	50 x 2	Kuis Dimensi : Pemahaman Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang	8%	1,2,4
4	Mampu menggunakan perintah-perintah analisa kasus: if -then- else, depend	1. If Then 2. If Then Else 3. Depend on	Metode kontekstual Media : viewer, whiteboard	50 x 2	Kuis Dimensi : Pemahaman	12%	1,2,4,5

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Penilaian		Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi
				Indikator	Kriteria & Teknik		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	on untuk menyelesaikan analisa kasus dalam pemrograman	4.			Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang		
5	Mampu menggunakan perintah-perintah pengulangan: while-do, repeat-until, for do untuk menyelesaikan kasus perulangan dalam pemrograman	1. Struktur For to do 2. Struktur While do 3. Struktur Repeat Until	Metode kontekstual Media : viewer, whiteboard	50 x 2	Kuis Dimensi : Pemahaman Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang	5%	4,8
6	Mampu memecahkan kasus pemrograman modular menggunakan fungsi atau prosedur	1. Fungsi 2. Prosedur	Metode kontekstual Media : viewer, whiteboard	50 x 2	Kuis Dimensi : Pemahaman Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang	5%	1,2
7	Mampu memahami dan menjelaskan Delphi secara terstruktur.	1. Pengenalan program Delphi: <ul style="list-style-type: none"> • Apa itu Delphi • Menginstall Delphi • Menjalankan Delphi 2. Integrated Development Environment:	Metode kontekstual Media : viewer, whiteboard	50 x 2	Kuis Dimensi : Pemahaman Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup	5%	4,8

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Penilaian		Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi
				Indikator	Kriteria & Teknik		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		<ul style="list-style-type: none"> Window Utama Form 					
		<ul style="list-style-type: none"> Menu Code Editor 			Kurang		
8 Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester							
9	Delphi lanjutan : Dapat memahami dan menjelaskan Delphi secara terstruktur	1. Bentuk program 2. Konsep Dasar Program <ul style="list-style-type: none"> Statement Deklarasi identifier Perulangan dan percabangan Fungsi dan prosedur 3. Type data Array dan record	Metode kontekstual Media : viewer, whiteboard	50 x 2	Kuis Dimensi : Pemahaman Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang	5%	4,7,8
10	Mampu membuat aplikasi dengan Delphi	Perancangan, pembuatan dan penanganan aplikasi	Metode kontekstual dan praktik Media : viewer, whiteboard	50 x 2	Kuis Dimensi : Pemahaman Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang	8%	4,8
11	Mampu memahami dan menjelaskan C++ secara terstruktur	1. Pengenalan program C++ <ul style="list-style-type: none"> Apa itu C++ Menginstall C++ Menjalankan C++ 2. Bentuk program	Metode kontekstual Media : viewer, whiteboard	50 x 2	Kuis Dimensi : Pemahaman Penilaian kompetensinya :	8%	4,6,9


		3. Konsep dasar program <ul style="list-style-type: none"> • Statement • Deklarasi identifier • Perulangan dan percabangan 			Sangat baik Baik Cukup Kurang		
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Penilaian		Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi
				Indikator	Kriteria & Teknik		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		<ul style="list-style-type: none"> • Fungsi dan Prosedur 					
12	Pemrograman C++ Lanjutan: mampu memahami dan menjelaskan C++ secara terstruktur	1. Array dan pointer 2. File	Metode kontekstual Media : viewer, whiteboard	50 x 2	Kuis Dimensi : Pemahaman Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang	8%	4,6,9
13	Mahasiswa dapat membuat aplikasi dengan C++	Perancangan, pembuatan dan penanganan aplikasi)	Metode kontekstual dan praktik Media : viewer, whiteboard	50 x 2	Kuis Dimensi : Pemahaman Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang	10%	4,6,9

14	Mampu memahami dan menjelaskan Visual Basic secara terstruktur	<ol style="list-style-type: none"> Pengenalan program Visual Basic <ul style="list-style-type: none"> Apa itu Visual Basic Menginstall Visual Basic Menjalankan Visual Basic Bentuk program dan dasar program <ul style="list-style-type: none"> Statement Deklarasi identifier 	Metode kontekstual Media : viewer, whiteboard	50 x 2	Kuis Dimensi : Pemahaman Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang	8%	3,4,10
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Penilaian		Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		<ul style="list-style-type: none"> Perulangan dan percabangan Fungsi dan Prosedur 					
				Indikator	Kriteria & Teknik		
15	Mampu membuat aplikasi dengan Visual Basic	Perancangan, pembuatan dan penanganan aplikasi	Metode kontekstual dan praktik Media : viewer, whiteboard	50 x 2	Kuis Dimensi : Pemahaman Penilaian kompetensinya : Sangat baik Baik Cukup Kurang	6%	3,4,8,10
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						

Catatan :

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Rancangan Tugas

		Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K MANAJEMEN INFORMATIKA				Kode Dokumen	
RANCANGAN TUGAS							
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
PEMROGRAMAN TERSTRUKTUR		MI-33303		T = 3	P = 0	3	24 Desember 2021
Minggu ke	2		Tugas ke	1			
Tujuan tugas :							
Memahami pengertian Dasar pemrograman dan algoritma							
Uraian tugas :							
a. Obyek		Soal pengertian mengenai pemahaman dasar pemrograman dan algoritma					
b. Yang dilakukan		Mengerjakan soal mengenai dasar algoritma					
c. Metode/Cara pengerjaan		Individu di Microsoft word					
d. Deskripsi luaran tugas		Mampu menjelaskan dasar pemrograman dan algoritma					
Kriteria Penilaian							
a. %		20					
b. %		60					
c. %		20					
Minggu ke	3		Tugas ke	2			
Tujuan tugas :							
Memahami fungsi percabangan if-then-else							
Uraian tugas :							
a. Obyek		Soal untuk membuat algoritma menggunakan fungsi if-then-else					

		b. Yang dilakukan	Mengerjakan logika algoritma menggunakan fungsi if-then-else
		c. Metode/Cara pengerjaan	Individu di kertas
		d. Deskripsi luaran tugas	Memahami tentang penggunaan fungsi percabangan
Kriteria Penilaian			
		a. %	20
		b. %	60
		c. %	20
Minggu ke	4	Tugas ke	3
	Tujuan tugas :		
	Memahami fungsi perulangan for, while - do, dan repeat-until		
	Uraian tugas :		
	a. Obyek	Soal membuat algoritma menggunakan fungsi perulangan for, while - do, dan repeat-until	
	b. Yang dilakukan	Mengerjakan logika algoritma menggunakan fungsi perulangan	
	c. Metode/Cara pengerjaan	Individu di kertas	
	d. Deskripsi luaran tugas		
Kriteria Penilaian			
		a. %	20
		b. %	60
		c. %	20
Minggu ke	5, 6, dan 7	Tugas ke	4
	Tujuan tugas :		
	Memahami memahami struktur dan bagian-bagian Delphi		
	Uraian tugas :		
	a. Obyek	Soal membuat desain aplikasi bisni di aplikasi Delphi	

		b. Yang dilakukan	Membuat desain aplikasi bisnis menggunakan aplikasi Delphi
		c. Metode/Cara pengerjaan	Individu di aplikasi Delphi
		d. Deskripsi luaran tugas	
Kriteria Penilaian			
		a. %	20
		b. %	60
		c. %	20
Minggu ke	8	Tugas ke	5
Tujuan tugas :			
	Memahami bentuk bahasa pemrograman Delphi		
Uraian tugas :			
	a. Obyek	Soal membuat program dari tugas desain aplikasi bisnis yang sebelumnya telah dibuat	
	b. Yang dilakukan	Mengerjakan membuat program dari tugas desain aplikasi bisnis yang sebelumnya telah dibuat	
	c. Metode/Cara pengerjaan	Individu di aplikasi Delphi	
	d. Deskripsi luaran tugas		
Kriteria Penilaian			
		a. %	20
		b. %	60
		c. %	20
Minggu ke	9	Tugas ke	6
Tujuan tugas :			
	Memahami bentuk bahasa pemrograman C++		
Uraian tugas :			
	e. Obyek	Soal membuat program aritmatika menggunakan bahasa pemrograman C++	

		f. Yang dilakukan	Mengerjakan Soal membuat program aritmatika menggunakan bahasa pemrograman C++
		g. Metode/Cara pengerjaan	Individu di aplikasi Borland C++
		h. Deskripsi luaran tugas	
Kriteria Penilaian			
		d. %	20
		e. %	60
		f. %	20
Minggu ke	10	Tugas ke	7
Tujuan tugas :			
	Mampu memahami struktur bahasa pemrograman menggunakan Visual basic		
Uraian tugas :			
	a. Obyek	Soal membuat desain dan membuat program aplikasi bisnis menggunakan bahasa pemrograman Visual basic	
	b. Yang dilakukan	Mengerjakan rancangan desain dan program aplikasi bisnis menggunakan bahasa pemrograman Visual basic	
	c. Metode/Cara pengerjaan	Individu di aplikasi Visual basic	
	d. Deskripsi luaran tugas		
Kriteria Penilaian			
		e. %	20
		f. %	60
		g. %	20

KETERANGAN

1. TUJUAN TUGAS

adalah rumusan kemampuan yang diharapkan dapat dicapai oleh mahasiswa bila berhasil mengerjakan tugas ini (hardskill dan softskill).

2. URAIAN TUGAS

- a. Obyek : berisi deskripsi obyek material yang akan di pelajari dalam tugas ini
- b. Yang dilakukan : uraian besaran, Tingkat kerumitan dan keluasan masalah dari obyek material yang harus di pelajari, Tingkat ketajaman dan kedalaman studi yang distandarkan. Bisa juga ditetapkan hasil yang harus dipresentasikan di forum diskusi.
- c. Metode / cara pengerjaan: berupa petunjuk tentang teori/Teknik/alat yang sebaiknya digunakan, alternatif Langkah-langkah yang bisa ditempuh, data dan buku acuan yang wajib dan yang disarankan untuk digunakan, ketentuan dikerjakan secara kelompok/individual.
- d. Deskripsi luaran tugas : adalah uraian tentang bentuk hasil studi/kinerja yang harus ditunjukkan/disajikan(missal hasil studi tersaji dalam paper minimum 20 halaman termasuk skema, tabel dan gambar dengan ukuran kertas kuarto, diketik dengan tipe dan besaran huruf tertentu dan mungkin dilengkapi sajian dalam bentuk CD dengan format power point).

3. KRITERIA PENILAIAN

Berisi butir-butir indikator yang dapaat menunjukkan Tingkat keberhasilan mahasiswa dalam usaha mencapai kompetensi yang telah dirumuskan.

