






POLITEKNIK NEGERI MEDAN

JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Logika dan Algoritma Pemrograman	TRPLMKK101	2	I	24 Juli 2019
Otorisasi	Nama Koordinator Pengembang RPS	Koordinator Bidang Keahlian (Jika Ada)	Ka PRODI	
	 Yuyun Yusnida Lase, S.Kom., M.Kom.	 Yuyun Yusnida Lase, S.Kom., M.Kom.	 Yuyun Yusnida Lase, S.Kom., M.Kom.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah			
	SIKAP DAN TATA NILAI			
	S9	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri		
	PENGUASAAN PENGETAHUAN			
	PP1	Menguasai pengetahuan tentang socio-technical system yang meliputi: karakter sistem, system engineering, organisasi, sumber daya manusia dan sistem komputer, dan legacy system.		
	PP2	Menguasai permasalahan tentang sistem kritis yang meliputi: ketergantungan, ketersediaan, kehandalan, keselamatan, dan keamanan system.		
	PP5	Menguasai dalam proses software requirements yang meliputi: kebutuhan fungsional dan non-fungsional, kebutuhan pengguna, kebutuhan sistem, spesifikasi antarmuka, dan dokumentasi.		
	PP9	Menguasai spesifikasi formal yang meliputi: spesifikasi formal dalam proses perangkat lunak, spesifikasi antarmuka sub-sistem, dan spesifikasi tingkah laku.		
	PP11	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi IPTEK yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai keahliannya berdasarkan kaidah tatacara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni.		
	PP12	Mampu menguasai konsep serta metode statistika dalam mengolah dan menganalisis data.		
KETERAMPILAN UMUM				
KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.			
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.			

	KU3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
	KU4	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
	KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
	KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
	KU7	Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.
	KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
KETERAMPILAN KHUSUS		
	KK1	Mampu mengaplikasikan teori, prinsip-prinsip, tools dan proses-proses, sebagaimana teori dan prinsip-prinsip ilmu komputer dan matematika, untuk pengembangan dan perawatan dari sistem yang kompleks.
	KK2	Mampu mendesain dan melakukan eksperimen dengan prototype perangkat lunak.
	KK4	Mampu menganalisis dan menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak melalui hubungan kerja yang produktif dengan para stakeholder proyek.
	KK6	Mampu menganalisis dampak globalisasi pada bidang komputasi dan perekayasa perangkat lunak.
	KK7	Mampu mengaplikasikan kode etik yang sesuai dan professional dalam menyampaikan solusi untuk memecahkan permasalahan dalam perekayasa perangkat lunak.
	KK8	Mampu mengidentifikasi sumber daya-sumber daya untuk menentukan legalisasi dan etikal praktik dalam negara-negara lain sebagaimana mereka mengaplikasikannya pada komputasi dan perekayasa perangkat lunak.
CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)		
	CPMK1	Mampu mengidentifikasi dan memahami berbagai bentuk kasus yang berhubungan dengan logika dan alortima pemrograman
	CPMK2	Mampu memahami konsep, teknik dan manipulasi pengorganisasian data yang diterapkan kedalam sebuah bahasa pemrograman
	CPMK3	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku
	CPMK4	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri
	CPMK5	Mampu mengimplementasikan berbagai bentuk logika dan alortima pemrograman ke dalam bahasa pemrograman untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pengolahan data.
Diskripsi Singkat MK	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu memahami konsep logika dan algoritma dan menggunakannya untuk menyelesaikan masalah yang melibatkan dalam pengolahan data dan mampu mengimplementasikan logika dan algoritma dengan mempertimbangkan untung-rugi antara satu konsep dengan konsep lainnya.	
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Algoritma dan Notasi Algoritma 2. Struktur Dasar Pemrograman C 3. Elemen-elemen Bahasa Pemrograman C 4. Program Input-Output 	

	5. Struktur Kontrol Percabangan (if...elseif...if) dan Switch....case 6. Perulangan 7. Procedur dan Function 8. Array dimensi 1 9. Array dimensi 2 dan banyak 10. Operasi string 11. Predefine Function 12. Operasi File	
Daftar Referensi	Utama:	Roslina., M.I.T, Ismael., S.Kom., M.Kom dan Yuyun Yusnida Lase, S.Kom., M.Kom. "Modul Praktikum Struktur Data", Program Studi Manajemen Informatika
	Pendukung:	1. Abdul Kadir, Heriyanto , 2005, Algoritma Pemrograman Menggunakan C++ , Andi Yogyakarta 2. Moh. Sjukani, 2009, Algoritma (Algoritma & Struktur Data 1) dengan C, C++, dan Java: Teknik-Teknik Dasar Pemrograman Komputer (Edisi 4) , Mitra Wacana Media 3. M. Shalahudin dan Rosa A. S, 2008, Belajar Pemrograman Dengan Bahasa C++ dan Java, Dari Nol Menjadi Andal , Informatika Bandung
Media Pembelajaran	Software	Hardware
	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft PowerPoint • C++ Compiler 	Komputer / laptop terkoneksi data jaringan (<i>internet</i>) LCD Projector
Nama Dosen Pengampu	1. Dr. Roslina, M.I.T. 2. Ismael, S.Kom., M.Kom. 3. Yuyun Yusnida Lase, S.Kom., M.Kom. 4. Santi Prayudani, S.Kom., M.Kom.	
Mata kuliah prasyarat (Jika ada)		

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Media & Sumber Belajar]	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	Mampu memahami algoritma dan notasi algoritma	<ul style="list-style-type: none"> Algoritma Notasi algoritma 	<p>Bentuk : Kuliah</p> <p>Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran dan pendeskripsian dari algoritma dan notasi algoritma</p> <p>Media : Projector, Bukuajar</p>	TM : 3x45"	<p>Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning dan menyusun ringkasan dlm bentuk makalah tentang algoritma dan notasi algoritma</p> <p>Penyelesaian soal yang berkaitan dengan algoritma dan notasi algoritma</p>	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan penguasaan materi Rubrik kriteria grading <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tulisan atau laporan Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang algoritma dan notasi algoritma 	5%
2	Mampu memahami struktur Dasar Pemrograman C	<ul style="list-style-type: none"> Struktur Dasar Pemrograman C 	<p>Bentuk : Kuliah</p> <p>Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran dan pendeskripsian Struktur Dasar Pemrograman C</p> <p>Media : Projector, Bukuajar</p>	TM : 3x45"	<p>Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning dan menyusun ringkasan dlm bentuk makalah tentang struktur Dasar Pemrograman C</p> <p>Penyelesaian soal yang berkaitan dengan Struktur Dasar Pemrograman C</p>	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan penguasaan materi Rubrik kriteria grading <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tulisan atau laporan Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang Struktur Dasar Pemrograman C Penguasaan Struktur Dasar Pemrograman C 	5%

3	Mampu memahami elemen-elemen dasar pemrograman	<ul style="list-style-type: none"> • Elemen-elemen dasar pemrograman 	<p>Bentuk : Kuliah</p> <p>Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran dan pendeskripsian dari elemen-elemen dasar pemrograman</p> <p>Media : Projector, Bukuajar</p>	TM : 3x45"	<p>Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning dan menyusun ringkasan dlm bentuk makalah tentang elemen-elemen dasar pemrograman</p> <p>Presentase dan diskusi elemen-elemen dasar pemrograman</p>	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan penguasaan materi • Rubrik kriteria grading <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau laporan • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang elemen-elemen dasar pemrograman • Penguasaan elemen-elemen dasar pemrograman 	5%
4	Mampu memahami program input dan output	<ul style="list-style-type: none"> • program input dan output 	<p>Bentuk : Kuliah</p> <p>Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran dan pendeskripsian dari program input dan output</p> <p>Media : Projector, Bukuajar</p>	TM : 3x45"	<p>Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning dan menyusun ringkasan dlm bentuk makalah tentang program input dan output</p> <p>Presentase dan diskusi program input dan output</p>	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan penguasaan materi • Rubrik kriteria grading <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau laporan • Presentasi 	Ketepatan menjelaskan tentang program input dan output Penguasaan program input dan output	5%
5	Mampu memahami program input dan output	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengerti program input dan output 	<p>Bentuk : Kuliah</p> <p>Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran dan pendeskripsian</p>	TM : 3x45"	<p>Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning dan menyusun ringkasan dlm bentuk makalah tentang program input dan output</p>	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan penguasaan materi • Rubrik kriteria grading 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang program input dan output • Penguasaan program input dan output 	5%

			n dari program input dan output Media : Projector, Bukuajar		Presentase dan diskusi program input dan output	Bentuk Penilaian: • Tulisan atau laporan • Presentasi		
6	Mampu memahami stuktur kondisi (if...else..., if bersarang)	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan dan menggunakan operator kondisi (operator relasi dan logika) • Menggunakan pernyataan if • Menggunakan pernyataan if-else • Menggunakan pernyataan if dalam if 	Bentuk : Kuliah Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran dan pendeskripsian dari stuktur kondisi (if...else..., if bersarang) Media : Projector, Bukuajar	TM : 3x45"	Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning dan menyusun ringkasan dlm bentuk makalah tentang stuktur kondisi (if...else..., if bersarang) Presentase dan diskusi stuktur kondisi (if...else..., if bersarang)	Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan penguasaan materi • Rubrik kriteria grading Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau laporan • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang stuktur kondisi (if...else..., if bersarang) • Penguasaan stuktur kondisi (if...else..., if bersarang) 	5%
7	Mampu memahami stuktur kondisi (switch..case)	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan dan menggunakan operator kondisi (operator relasi dan logika) • Menggunakan pernyataan switch...case 	Bentuk : Kuliah Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran dan pendeskripsian dari stuktur kondisi (switch..case) Media : Projector, Bukuajar	TM : 3x45"	Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning dan menyusun ringkasan dlm bentuk makalah tentang stuktur kondisi (switch..case) Presentase dan diskusi stuktur kondisi (switch..case)	Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan penguasaan materi • Rubrik kriteria grading Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau laporan • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang stuktur kondisi (switch..case) • Penguasaan stuktur kondisi (switch..case) 	5%

8	Mampu memahami Perulangan while, while..do	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan dan menggunakan proses pengulangan pernyataan while Menjelaskan dan menggunakan proses pengulangan pernyataan do-while 	Bentuk : Kuliah Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran dan pendeskripsian tentang Perulangan while, while..do Media : Projector, Bukuajar	TM : 3x45"	Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning dan menyusun ringkasan dlm bentuk makalah tentang Perulangan while, while..do Presentasi dan diskusi Perulangan while, while..do	Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan penguasaan materi Rubrik kriteria grading Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan atau laporan Presentasi 	Ketepatan menjelaskan tentang Perulangan while, while..do Penguasaan Perulangan while, while..do	5%
9	Mampu memahami Perulangan break dan continue	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan dan menggunakan proses pengulangan pernyataan break Menjelaskan dan menggunakan proses pengulangan pernyataan continue 	Bentuk : Kuliah Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran dan pendeskripsian tentang Perulangan break dan continue Media : Projector, Bukuajar	TM : 3x45"	Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning dan menyusun ringkasan dlm bentuk makalah tentang Perulangan break dan continue Presentase dan diskusi Perulangan break dan continue	Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan penguasaan materi Rubrik kriteria grading Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan atau laporan Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang Perulangan break dan continue Penguasaan Perulangan break dan continue 	5%
10	Ujian Tengah Semester							
11	Mahasiswa mampu memahami Perulangan for	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan dan menggunakan proses pengulangan pernyataan for 	Bentuk : Kuliah Aktivitas di Kelas : Metode :	TM : 3x45"	Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning dan menyusun ringkasan	Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan penguasaan materi Rubrik kriteria grading 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang Perulangan for 	5%

			<p>Pengajaran dan pendeskripsian tentang Perulangan for</p> <p>Media : Projector, Bukuajar</p>		<p>dlm bentuk makalah tentang Perulangan for</p> <p>Presentase dan diskusi Perulangan for</p>	<p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tulisan atau laporan Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Penguasaan Perulangan for 	
12	Mampu memahami prosedur dan function	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan dan menggunakan prosedur dan function Menjelaskan parameter formal dan parameter aktual 	<p>Bentuk : Kuliah</p> <p>Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran dan pendeskripsian tentang Data Mining</p> <p>Media : Projector, Bukuajar</p>	TM : 3x45"	<p>Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning dan menyusun ringkasan dlm bentuk makalah tentang prosedur dan function</p>	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan penguasaan materi Rubrik kriteria grading <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tulisan atau laporan Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang prosedur dan function Penguasaan prosedur dan function 	5%
13	Mampu memahami array dimensi satu	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan array dimensi satu 	<p>Bentuk : Kuliah</p> <p>Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran dan pendeskripsian tentang Konsep Regresi Data Mining</p> <p>Media : Projector, Bukuajar</p>	TM : 3x45"v	<p>Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning dan menyusun ringkasan dlm bentuk makalah tentang array dimensi satu</p> <p>Presentase dan diskusi tentang array dimensi satu</p>	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan penguasaan materi Rubrik kriteria grading <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tulisan atau laporan Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang array dimensi satu Penguasaan array dimensi satu 	5%
14	Mampu memahami array dimensi dua	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan array dimensi dua dan array dimensi banyak 	<p>Bentuk : Kuliah</p>	TM : 3x45"	<p>Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi</p>	<p>Kriteria :</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang array 	10%

	dan array dimensi banyak		Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran dan pendeskripsian tentang Konsep Klasifikasi dan Klastering Data Mining Media : Projector, Bukuajar		e-Learning dan menyusun ringkasan dlm bentuk makalah tentang array dimensi dua dan array dimensi banyak Presentase dan diskusi tentang array dimensi dua dan array dimensi banyak	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan penguasaan materi • Rubrik kriteria grading Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau laporan • Presentasi 	dimensi dua dan array dimensi banyak <ul style="list-style-type: none"> • Penguasaan array dimensi dua dan array dimensi banyak 	
15	Mahasiswa mampu memahami operasi string	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan konsep, operasi i/o pada string, fungsi-fungsi string dan cara akses elemen string 	Bentuk : Kuliah Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran dan pendeskripsian tentang operasi string Media : Projector, Bukuajar	TM : 3x45"	Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning dan menyusun ringkasan dlm bentuk makalah tentang operasi string Presentase dan diskusi tentang operasi string	Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan penguasaan materi • Rubrik kriteria grading Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau laporan • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang operasi string • Penguasaan operasi string 	5%
16	Mampu memahami pre-define function matematika dan konversi tipe data	<ul style="list-style-type: none"> • Implementasi pre-define function matematika dan konversi tipe data dan menggunakan pre-define function matematika dan konversi tipe data 	Bentuk : Kuliah Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran dan pendeskripsian tentang pre-define function matematika	TM : 3x45"	Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning dan menyusun ringkasan dlm bentuk makalah tentang pre-define function matematika dan konversi tipe data Presentase dan diskusi tentang pre-define	Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan penguasaan materi • Rubrik kriteria grading Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau laporan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang pre-define function matematika dan konversi tipe data • Penguasaan pre-define function matematika dan konversi tipe data 	10%

			dan konversi tipe data Media : Projector, Bukuajar		function matematika dan konversi tipe data	<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi 		
17	Mampu memahami operasi file	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan mengenai operasi file 	Bentuk : Kuliah Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran dan pendeskripsian tentang Penggunaan Big Data dalam Perusahaan Media : Projector, Bukuajar	TM : 3x45"	Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning dan menyusun ringkasan dlm bentuk makalah tentang operasi file Presentase dan diskusi tentang operasi file	Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan penguasaan materi • Rubrik kriteria grading Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau laporan • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang operasi file • Penguasaan tentang operasi file 	5%
18	Mampu menyelesaikan tugas studi kasus pada minggu sebelumnya	Penyelesaian tugas studi kasus	Bentuk : Kuliah Aktivitas di Kelas : Metode : Pengajaran dan pendeskripsian tentang studi kasus pada minggu sebelumnya Media : Projector, Bukuajar	TM : 3x45"	Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning dan menyusun ringkasan dlm bentuk makalah tentang studi kasus pada minggu sebelumnya Presentase dan diskusi studi kasus pada minggu sebelumnya	Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan penguasaan materi • Rubrik kriteria grading Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau laporan • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang studi kasus pada minggu sebelumnya • Penguasaan studi kasus pada minggu sebelumnya 	10%
19	Minggu Kompensasi							
20	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. 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.
6. 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.