



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
(RPS)**

**INFORMATIKA UNTUK MASYARAKAT**

**Disusun oleh:**

**Tutik Khotimah, S.Kom, M.Kom**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
BULAN 09 TAHUN 2022**

## LEMBAR PENGESAHAN

**NAMA MATA KULIAH : INFORMATIKA UNTUK MASYARAKAT**

**NAMA DOSEN PENGAMPU : TUTIK KHOTIMAH, S.KOM, M.KOM**

Mengetahui dan Menyetujui,  
Ketua Program Studi

  
(Mukhamad Nurkamid, S. Kom., M.Cs.)

Kudus, 09-09-2022  
Penyusun/Koordinator Penyusun

  
(Tutik Khotimah, M.Kom)

## Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

### A. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) mengalami pertumbuhan yang luar biasa. Pemanfaatan TIK dalam berbagai bidang kehidupan adalah sebuah peluang bagi para ahli IT untuk berperan serta.

Matakuliah Informatika untuk Masyarakat terdapat pada kurikulum program studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus yang diberikan di semester 5. Mata kuliah ini mengajarkan mahasiswa bagaimana menerapkan Informatika untuk Masyarakat, bagaimana mahasiswa mampu mencari peluang, mengembangkan ide-ide kreatif untuk mengatasi masalah yang ada di masyarakat dengan mengembangkan IT.

Agar dalam pelaksanaan proses pembelajaran mencapai sasaran dan tujuan yang telah ditetapkan maka diperlukan perencanaan, persiapan dan pengendalian yang baik terhadap proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang disusun dengan baik. Dengan RPS diharapkan penerapan proses pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi terhadap mahasiswa dan pelaksanaan perkuliahan dapat berjalan dengan lancar, sesuai dengan kurikulum dan silabus yang telah dikembangkan.

### B. Perencanaan Pembelajaran

1. Nama Mata Kuliah : Informatika untuk Masyarakat
2. Kode Mata Kuliah : IFT505
3. Bobot SKS : 3 SKS
4. Semester : 5
5. Nama Dosen : Tutik Khotimah, M.Kom
6. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

Keterangan/Penjelasan dan Cara Pengisian CPL dan CPMK:

- a. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL):

| Kode CPL | Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)   |
|----------|--|
| S3       | Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila |
| S6       | Bekerja sama dan memiliki kepekaan social serta kepedulian terhadap  |

| Kode CPL | Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)   |
|----------|--|
|          | masyarakat dan lingkungan.   |
| PP2      | Mampu merancang, mengimplementasikan dan mengevaluasi perangkat lunak yang diinginkan  |
| 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 |
| KK4      | Mampu bekerja sama dalam tim pembangunan perangkat lunak skala menengah atau besar dengan menerapkan/mengadopsi konsep rekayasa perangkat lunak yang tepat/sesuai  |

b. Capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK):

| Kode CPL yang Didukung | Kode CPMK | Rumusan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)  |
|------------------------|-----------|--|
| PP2, S3, S6            | CPMK1     | Mahasiswa mampu membuat aplikasi yang dapat digunakan sebagai solusi atas permasalahan yang ada di masyarakat/lingkungan sekitar |
| KU1                    | CPMK2     | Mahasiswa mampu mengimplementasikan aplikasi tersebut kepada masyarakat yang membutuhkan   |
| KK4                    | CPMK3     | Mahasiswa mampu mengkomunikasikan dampak positif yang terjadi setelah aplikasi tersebut diimplementasikan                        |

## 7. Rancangan Pembelajaran :

### RANCANGAN PEMBELAJARAN

Nama Mata Kuliah : Informatika untuk Masyarakat  
 Program Studi : Teknik Informatika  
 Fakultas : Teknik  
 Matriks Pembelajaran :

Kode Mata Kuliah : IFT505  
 SKS : 3  
 Semester : 5

| (1)<br>MING-GU KE | (2)<br>KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN (SUB-CPMK)                              | (3)<br>BAHAN KAJIAN/ POKOK BAHASAN/ MATERI AJAR          | (4)<br>METODE PEMBELAJARAN | (5)<br>STRATEGI PEMBELAJARAN                           | (6)<br>WAKTU | (7)<br>PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA                                     | (8)<br>KRITERIA PENILAIAN DAN INDIKATOR | (9)<br>BOBOT NILAI |
|-------------------|--|--|----------------------------|--|--------------|---|---|--------------------|
| 1                 | Termotivasi untuk mengetahui dan memahami tentang Informatika untuk Masyarakat | Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) dan Kontrak Kuliah | - Ceramah<br>- Diskusi     | - Sinkronus dengan tatap muka<br>- RPS Upload di sunan | 180 menit    | - Mahasiswa aktif mendengarkan dan berpartisipasi dalam diskusi tentang |   |                    |

| (1)<br>MINGGU KE | (2)<br>KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN (SUB-CPMK)  | (3)<br>BAHAN KAJIAN/ POKOK BAHASAN/ MATERI AJAR  | (4)<br>METODE PEMBELAJARAN        | (5)<br>STRATEGI PEMBELAJARAN                              | (6)<br>WAKTU       | (7)<br>PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA                                      | (8)<br>KRITERIA PENILAIAN DAN INDIKATOR                                 | (9)<br>BOBOT NILAI |
|------------------|--|--|-----------------------------------|---|--------------------|--|---|--------------------|
|                  |  |  |                                   |   |                    | materi ajar.<br>- Pembentukan kelompok terdiri dari 5 orang per kelompok |   |                    |
| 2                | Mahasiswa diharapkan memahami bagaimana menganalisis situasi/permasalahan di masyarakat                          | Analisis situasi/ permasalahan di masyarakat sekitar dan menentukan masyarakat yang dituju           | - Ceramah<br>- Diskusi            | - Sinkronus dengan tatap muka<br>- Upload materi di sunan | 180 menit          | - Mahasiswa aktif mendengarkan dan berpartisipasi dalam diskusi          |   |                    |
| 3                | Mahasiswa diharapkan memahami bagaimana menyusun solusi atas permasalahan  | Menyusun solusi atas permasalahan yang dituju sesuai dengan bidang keilmuan teknik informatika       | - Ceramah<br>- Diskusi            | - Sinkronus dengan Tatap Muka                             | 180 menit          | - Mahasiswa aktif mendengarkan dan berpartisipasi dalam diskusi          |   |                    |
| 4                | Mahasiswa diharapkan dapat mempraktikkan analisis situasi dan menyusun solusi di masyarakat                      | Mahasiswa terjun langsung di tempat studi kasus untuk melakukan analisis situasi dan menyusun solusi | - Mahasiswa ke tempat studi kasus | - asinkronus  | 180 menit          | - Mahasiswa aktif observasi, dan interview kepada studi kasus            |   |                    |
| 5                | Mahasiswa diharapkan dapat menyampaikan analisis situasi dan solusi yang disusun untuk studi kasus di masyarakat | Mahasiswa mempresentasikan hasil analisis situasi secara kelompok                                    | - Presentasi kelompok             | - Sinkronus dengan tatap muka                             | 180 menit/kelompok | - Mahasiswa presentasi kelompok mengenai analisis situasi                | - Kebenaran jawaban<br>- Kelengkapan hasil<br>- Waktu pengumpulan tugas | 10%                |
| 6                |  | Mahasiswa mempresentasikan hasil penyusunan solusi untuk studi kasus secara kelompok                 | - Presentasi kelompok             | - Sinkronus dengan tatap muka                             | 180 menit/kelompok | - Mahasiswa presentasi kelompok mengenai solusi yang disusun             | - Kebenaran jawaban<br>- Kelengkapan hasil<br>- Waktu pengumpulan tugas | 10%                |
| 7                |  | Mahasiswa mempresentasikan hasil analisis solusi   | - Presentasi kelompok             | - Sinkronus dengan tatap muka                             | 180 menit/kelompok | - Mahasiswa presentasi kelompok mengenai                                 | - Kebenaran jawaban<br>- Kelengkapan hasil                              | 10%                |

| (1)<br>MING-<br>GU KE | (2)<br>KEMAMPUAN<br>AKHIR YANG<br>DIHARAPKAN<br>(SUB-CPMK)                                 | (3)<br>BAHAN<br>KAJIAN/<br>POKOK<br>BAHASAN/<br>MATERI<br>AJAR   | (4)<br>METODE<br>PEMBEL<br>A-JARAN   | (5)<br>STRATEGI<br>PEMBE-<br>LAJARAN                         | (6)<br>WAKTU | (7)<br>PENGALA-<br>MAN<br>BELAJAR<br>MAHASIS-<br>WA             | (8)<br>KRITERIA<br>PENILAIAN<br>DAN<br>INDIKATO<br>R                 | (9)<br>BOBOT<br>NILAI |
|-----------------------|--|--|--|--|--------------|---|--|-----------------------|
|                       |  | yang dipilih untuk dikembangkan pada studi kasus secara kelompok   |  |  |              | solusi yang dipilih   | - Waktu pengumpulan tugas  |                       |
| 8                     | Ujian Tengah Semester  | analisis situasi, menyusun solusi dan menentukan solusi yang dipilih untuk dikembangkan pada studi kasus | Evaluasi   | - Asinkronus<br>- Upload Quis di sunan<br>- Upload hasil UTS | 180 menit    | Mahasiswa mengerjakan quis di sunan                             | Quis di sunan  | 20%                   |
| 9                     | Mahasiswa diharapkan dapat merancang dan membangun aplikasi solusi                         | Mahasiswa praktek merancang aplikasi secara berkelompok  | Mahasiswa kerja mandiri  | - Asinkronus   | 180 menit    | - Mahasiswa membuat perancangan aplikasi                        |  |                       |
| 10                    |  | Mahasiswa praktek membangun aplikasi secara berkelompok  | Mahasiswa kerja mandiri  | - Asinkronus   | 180 menit    | - Mahasiswa koding membangun aplikasi                           |  |                       |
| 11                    | Mahasiswa diharapkan dapat mempresentasikan hasil perancangan dan aplikasi yang dihasilkan | Mahasiswa presentasi kelompok  | Presentasi Tugas Kelompok  | - Sinkronus dengan tatap muka<br>- Upload aplikasi di sunan  | 180 menit    | Mahasiswa mendemokan hasil aplikasi kelompok<br>-               | - Fungsionalitas<br>- Kelengkapan hasil<br>- Waktu pengumpulan tugas | 15%                   |
| 12                    |  |  |  |  |              |   |  |                       |
| 13                    | Mahasiswa diharapkan mampu melakukan evaluasi dampak positif pengembangan sistem           | Pengujian sistem   | - Ceramah<br>- Diskusi<br>- Simulasi<br>- Latihan                                | - Sinkronus dengan tatap muka<br>- Upload materi di sunan    | 180 menit    | - Mahasiswa aktif mendengarkan dan berpartisipasi dalam diskusi |  |                       |
| 14                    | Mahasiswa diharapkan terjun ke lapangan untuk evaluasi dampak positif pengembangan sistem  | Mahasiswa praktek ke tempat studi kasus  | Mahasiswa bekerja secara kelompok ke studi kasus untuk implementasi dan evaluasi | - asinkronus dengan tatap muka                               | 180 menit    |   |  |                       |

| (1)<br>MING-<br>GU KE | (2)<br>KEMAMPUAN<br>AKHIR YANG<br>DIHARAPKAN<br>(SUB-CPMK)          | (3)<br>BAHAN<br>KAJIAN/<br>POKOK<br>BAHASAN/<br>MATERI<br>AJAR   | (4)<br>METODE<br>PEMBEL<br>A-JARAN | (5)<br>STRATEGI<br>PEMBE-<br>LAJARAN                         | (6)<br>WAKTU | (7)<br>PENGALA-<br>MAN<br>BELAJAR<br>MAHASIS-<br>WA             | (8)<br>KRITERIA<br>PENILAIAN<br>DAN<br>INDIKATO<br>R                 | (9)<br>BOBOT<br>NILAI |
|-----------------------|---|--|------------------------------------|--|--------------|---|--|-----------------------|
|                       |   |  | sistem                             |  |              |   |  |                       |
| 15                    | Mahasiswa mempresentasikan analisis hasil implementasi dan evaluasi | Implementasi dan evaluasi sistem   | - Presentasi kelompok              | - Sinkronus dengan tatap muka<br>- Upload materi di sunan    | 180 menit    | Mahasiswa mempresentasikan hasil implementasi dan evaluasi<br>- | - Fungsionalitas<br>- Kelengkapan hasil<br>- Waktu pengumpulan tugas | 15%                   |
| 16                    | Ujian Akhir Semester  | Analisis situasi, menyusun solusi, memilih solusi untuk pengembangan sistem, merancang sistem, membangun aplikasi, implementasi dan evaluasi | Evaluasi                           | - Asinkronus<br>- Upload Quis di sunan<br>- Upload hasil UAS | 180 menit    | Mahasiswa mengerjakan quis di sunan                             | Quis di sunan  | 20%                   |

## 8. Media Pembelajaran

Laptop, HP Android, LCD Projector, WhatsApp, Sunan, Youtube

## 9. Bahan, Sumber Informasi dan Referensi

Kusrini dan Emha Taufiq Luthfi. 2009. Algoritma Informatika untuk Masyarakat. Yogyakarta: Andi

Han, Jiawei dan Micheline Kamber. 2007. Informatika untuk Masyarakat: Concepts and Techniques. Second Edition. USA: Elsevier dan Morgan Kaufmann Publisher

Larose, Daniel T., 2005. Discovering Knowledge in Data: An Introduction to Informatika untuk Masyarakat. New Jersey: Wiley-Interscience

Santoso, Budi. 2007. Informatika untuk Masyarakat: Teknik Pemanfaatan Data untuk Keperluan Bisnis. Yogyakarta: Graha Ilmu

Susanto, Sani dan Dedy Suryadi. 2010. Pengantar Informatika untuk Masyarakat: Menggali Pengetahuan dari Bongkahan Data. Yogyakarta: Andi

## 10. Bentuk Tugas

## BENTUK TUGAS KELOMPOK 1

MATA KULIAH : Informatika untuk Masyarakat  
SEMESTER : 5  
SKS : 3  
DOSEN : Tutik Khotimah, S.Kom, M.Kom

### 1. TUJUAN TUGAS

Mahasiswa mampu melakukan analisis situasi/permasalahan pada studi kasus

### 2. URAIAN TUGAS

- a. Obyek garapan: analisis situasi
- b. Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan:
  - (1) Tentukan studi kasus
  - (2) Lakukan observasi dan interview pada studi kasus terkait masalah yang dihadapi oleh studi kasus
  - (3) Presentasikan hasil observasi dan interview
- a. Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan:
  - Tugas dikerjakan secara kelompok
- b. Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan:
  - Presentasi

### 3. KRITERIA PENILAIAN

- a. Ketajaman analisis 6 %
- b. Kelengkapan hasil 2%
- c. Waktu pengumpulan tugas 2 %

#### KRITERIA 1: Ketajaman analisis

| DIMENSI                              | Sangat Memuaskan (A)  | Memuaskan (B)   | Batas (C)   | Kurang Memuaskan (D) | Di bawah standard (E) | SKOR |
|--------------------------------------|---|---|---|----------------------|-----------------------|------|
| Ketepatan pengisian poin-poin review | Data yang diisikan pada poin-poin review diisi dengan tepat | Data yang diisikan pada poin-poin review diisi dengan tepat | Data yang diisikan pada poin-poin review kurang tepat | Tidak ada            | Tidak ada             | 1    |
| Pemahaman artikel                    | Dapat mengambil informasi yang tidak tertulis               | Hanya dapat mengambil informasi yang tertulis               | Hanya dapat mengambil informasi yang tertulis         | Tidak ada            | Tidak ada             | 1    |

#### KRITERIA 2: Kelengkapan hasil



| <b>DIMENSI</b>    | <b>Sangat Memuaskan (A)</b>  | <b>Memuaskan (B)</b>  | <b>Batas (C)</b>   | <b>Kurang Memuaskan (D)</b> | <b>Di bawah standard (E)</b> | <b>SKOR</b> |
|-------------------|--|---|--|-----------------------------|------------------------------|-------------|
| Kelengkapan hasil | Poin-poin review ditulis lengkap, dijabarkan dengan tepat, dan dapat menyimpulkan artikel secara tepat | Poin-poin review ditulis lengkap, dijabarkan dengan seadanya sesuai isi artikel | Poin-poin review ditulis lengkap tetapi isinya ada yang tidak sesuai | Tidak ada                   | Tidak ada                    | 1           |

### **KRITERIA 3: Waktu pengumpulan tugas**

| <b>DIMENSI</b> | <b>Sangat Memuaskan (A)</b>                    | <b>Memuaskan (B)</b>                   | <b>Batas (C)</b> | <b>Kurang Memuaskan (D)</b> | <b>Di bawah standard (E)</b> | <b>SKOR</b> |
|----------------|--|--|------------------|-----------------------------|------------------------------|-------------|
| Waktu upload   | Tugas di-upload di sunan jauh sebelum deadline | Tugas di-upload di sunan saat deadline | Tidak ada        | Tidak ada                   | Tidak ada                    | 1           |

## BENTUK TUGAS KELOMPOK 2

MATA KULIAH : Informatika untuk Masyarakat  
SEMESTER : 5  
SKS : 3  
DOSEN : Tutik Khotimah, S.Kom, M.Kom

### 1. TUJUAN TUGAS

Mahasiswa mampu menyusun solusi permasalahan untuk studi kasus

### 2. URAIAN TUGAS

- a. Obyek garapan: susun solusi permasalahan
- b. Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan:
  - (1) Pelajari analisis situasi pada tugas kelompok 1
  - (2) Susun beberapa solusi permasalahan untuk studi kasus
  - (3) Presentasikan solusi permasalahan
- c. Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan:
  - Tugas dikerjakan secara kelompok
- d. Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan:
  - Presentasi

### 3. KRITERIA PENILAIAN

- a. Kebenaran jawaban 8 %
- b. Kelengkapan hasil 1 %
- c. Waktu pengumpulan tugas 1 %

#### KRITERIA 1: Kebenaran jawaban

| DIMENSI           | Sangat Memuaskan (A)                         | Memuaskan (B)                          | Batas (C)                        | Kurang Memuaskan (D) | Di bawah standard (E) | SKOR |
|-------------------|--|--|----------------------------------|----------------------|-----------------------|------|
| Rumus             | Rumus ditulis dengan lengkap dan benar       | Rumus ditulis dengan lengkap dan benar | Rumus ditulis dengan benar       | Rumus salah          | Tidak ada             | 4    |
| Hasil Perhitungan | Perhitungan ditulis dengan lengkap dan benar | Perhitungan ditulis dengan benar       | Perhitungan ditulis dengan benar | Perhitungan salah    | Tidak ada             | 4    |

#### KRITERIA 2: Kelengkapan hasil

| DIMENSI | Sangat Memuaskan (A) | Memuaskan (B) | Batas (C) | Kurang Memuaskan (D) | Di bawah standard (E) | SKOR |
|---------|----------------------|---------------|-----------|----------------------|-----------------------|------|
|---------|----------------------|---------------|-----------|----------------------|-----------------------|------|

|                   |   |  |  |   |           |   |
|-------------------|---|--|--|---|-----------|---|
| Kelengkapan hasil | Latihan dikerjakan dengan langkah yang lengkap dan runut, ditulis secara rapi | Latihan dikerjakan dengan langkah yang lengkap dan runut | Latihan dikerjakan dengan langkah yang tidak lengkap | Hanya ditulis hasil perhitungan tetapi tidak ada langkah-langkahnya | Tidak ada | 1 |
|-------------------|---|--|--|---|-----------|---|

### KRITERIA 3: Waktu pengumpulan tugas

| <b>DIMENSI</b> | <b>Sangat Memuaskan (A)</b>                | <b>Memuaskan (B)</b>                              | <b>Batas (C)</b> | <b>Kurang Memuaskan (D)</b> | <b>Di bawah standard (E)</b> | <b>SKOR</b> |
|----------------|--|---|------------------|-----------------------------|------------------------------|-------------|
| Waktu responsi | Tugas diresponsikan sesuai jadwal kelasnya | Tugas diresponsikan sesuai jadwal pada kelas lain | Tidak ada        | Tidak ada                   | Tidak ada                    | 1           |

### BENTUK TUGAS KELOMPOK 3

MATA KULIAH : Informatika untuk Masyarakat  
SEMESTER : 5  
SKS : 3  
DOSEN : Tutik Khotimah, S.Kom, M.Kom

#### 1. TUJUAN TUGAS

Mahasiswa memilih solusi yang akan dikembangkan untuk aplikasi

#### 2. URAIAN TUGAS

- Obyek garapan: solusi yang dipilih
- Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan:
  - Pelajari solusi pada tugas kelompok 2
  - Pilih satu solusi yang akan dikembangkan
  - Ceritakan bagaimana solusi tersebut, dikembangkan dengan perancangan dan bahasa pemrograman apa
  - Presentasikan
- Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan:
  - Kerjakan secara kelompok
- Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan:
  - Presentasi

#### 3. KRITERIA PENILAIAN

- Kebenaran jawaban 3 %
- Kelengkapan hasil 1 %
- Waktu pengumpulan tugas 1 %

##### KRITERIA 1: Kebenaran jawaban

| DIMENSI           | Sangat Memuaskan (A)                         | Memuaskan (B)                          | Batas (C)                        | Kurang Memuaskan (D) | Di bawah standard (E) | SKOR |
|-------------------|--|--|----------------------------------|----------------------|-----------------------|------|
| Rumus             | Rumus ditulis dengan lengkap dan benar       | Rumus ditulis dengan lengkap dan benar | Rumus ditulis dengan benar       | Rumus salah          | Tidak ada             | 4    |
| Hasil Perhitungan | Perhitungan ditulis dengan lengkap dan benar | Perhitungan ditulis dengan benar       | Perhitungan ditulis dengan benar | Perhitungan salah    | Tidak ada             | 4    |

##### KRITERIA 2: Kelengkapan hasil

| DIMENSI | Sangat | Memuaskan | Batas | Kurang | Di bawah | SKOR |
|---------|--------|-----------|-------|--------|----------|------|
|---------|--------|-----------|-------|--------|----------|------|

|                   | <b>Memuaskan<br/>(A)</b>  | <b>(B)</b>   | <b>(C)</b>   | <b>Memuaskan<br/>(D)</b>  | <b>standard<br/>(E)</b> |   |
|-------------------|---|--|--|---|-------------------------|---|
| Kelengkapan hasil | Latihan dikerjakan dengan langkah yang lengkap dan runut, ditulis secara rapi | Latihan dikerjakan dengan langkah yang lengkap dan runut | Latihan dikerjakan dengan langkah yang tidak lengkap | Hanya ditulis hasil perhitungan tetapi tidak ada langkah-langkahnya | Tidak ada               | 1 |

### **KRITERIA 3: Waktu pengumpulan tugas**

| <b>DIMENSI</b> | <b>Sangat Memuaskan<br/>(A)</b>  | <b>Memuaskan<br/>(B)</b>      | <b>Batas<br/>(C)</b> | <b>Kurang Memuaskan<br/>(D)</b> | <b>Di bawah standard<br/>(E)</b> | <b>SKOR</b> |
|----------------|----------------------------------|-------------------------------|----------------------|---------------------------------|----------------------------------|-------------|
| Waktu upload   | Tugas di-upload sebelum deadline | Tugas di-upload saat deadline | Tidak ada            | Tidak ada                       | Tidak ada                        | 1           |

#### **BENTUK TUGAS KELOMPOK 4**

MATA KULIAH : Informatika untuk Masyarakat  
SEMESTER : 5  
SKS : 3  
DOSEN : Tutik Khotimah, S.Kom, M.Kom

#### **1. TUJUAN TUGAS**

Mahasiswa mampu merancang dan mengembangkan aplikasi untuk Informatika untuk Masyarakat

#### **2. URAIAN TUGAS**

- a. Obyek garapan: perancangam dan aplikasi
- b. Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan:
  - (1) Buat perancangan sistem
  - (2) Buat aplikasi
  - (3) Presentasikan
- c. Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan:
  - Pelajari materi perancangan sistem pada mata kuliah Analisa Perancangan Sistem
  - Buat aplikasi dengan bahasa pemrograman bebas
  - Fungsionalitas dari aplikasi adalah input data, tampilkan data
- d. Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan:
  - File aplikasi di-upload di sunan
  - Presentasi tugas perancangan dan aplikasi

#### **3. KRITERIA PENILAIAN**

- a. Fungsionalitas 12 %
- b. Kelengkapan hasil 6%
- c. Waktu pengumpulan tugas 2 %

#### **KRITERIA 1: Fungsionalitas**

| <b>DIMENSI</b> | <b>Sangat Memuaskan (A)</b>   | <b>Memuaskan (B)</b>  | <b>Batas (C)</b>  | <b>Kurang Memuaskan (D)</b>   | <b>Di bawah standard (E)</b> | <b>SKOR</b> |
|----------------|---|---|---|---|------------------------------|-------------|
| Menu Input     | Dapat digunakan untuk memasukkan data baru, menyimpan data tersebut pada basis data | Dapat digunakan untuk memasukkan data baru, menyimpan data tersebut pada basis data | Dapat digunakan untuk memasukkan data baru, menyimpan data tersebut pada basis data | Tidak dapat digunakan untuk memasukkan data baru, menyimpan data tersebut pada basis data | Tidak ada                    | 2           |
| Menu Tampilkan | Dapat digunakan untuk menampilkan   | Dapat digunakan untuk menampilkan   | Dapat digunakan untuk menampilkan   | Tidak dapat digunakan untuk menampilkan   | Tidak ada                    | 2           |

|               |  |  |   |   |           |   |
|---------------|--|--|---|---|-----------|---|
|               | data dari basis data   | data dari basis data   | data dari basis data  | data dari basis data  |           |   |
| Menu Prediksi | Dapat melakukan prediksi dengan benar sesuai rumus regresi linear tanpa batasan periode dengan tampilan yang menarik | Dapat melakukan prediksi dengan benar sesuai rumus regresi linear dengan periode terbatas dengan tampilan yang menarik | Dapat melakukan prediksi dengan benar sesuai rumus regresi linear dengan periode terbatas dengan tampilan minimal | Tidak dapat melakukan prediksi dengan benar sesuai rumus regresi linear dengan periode terbatas dengan tampilan minimal | Tidak ada | 2 |

### KRITERIA 2: Kelengkapan hasil

| DIMENSI           | Sangat Memuaskan (A)                 | Memuaskan (B)                         | Batas (C)                             | Kurang Memuaskan (D)        | Di bawah standard (E) | SKOR |
|-------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------|-----------------------|------|
| Kelengkapan hasil | Menu-menu lengkap, data lebih dari 5 | Menu-menu lengkap, data sama dengan 5 | Menu-menu lengkap, data kurang dari 5 | Menu dan data tidak lengkap | Tidak ada             | 1    |

### KRITERIA 3: Waktu pengumpulan tugas

| DIMENSI      | Sangat Memuaskan (A)             | Memuaskan (B)                 | Batas (C) | Kurang Memuaskan (D) | Di bawah standard (E) | SKOR |
|--------------|----------------------------------|-------------------------------|-----------|----------------------|-----------------------|------|
| Waktu upload | Tugas di-upload sebelum deadline | Tugas di-upload saat deadline | Tidak ada | Tidak ada            | Tidak ada             | 1    |

## BENTUK TUGAS KELOMPOK 5

MATA KULIAH : Informatika untuk Masyarakat  
SEMESTER : 5  
SKS : 3  
DOSEN : Tutik Khotimah, S.Kom, M.Kom

### 1. TUJUAN TUGAS

Mahasiswa mampu mengevaluasi dampak positif aplikasi pada studi kasus

### 2. URAIAN TUGAS

- Obyek garapan: evaluasi dampak
- Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan:
  - Buat kuisioner terkait aplikasi
  - Lakukan implementasi sistem pada studi kasus
  - Berikan kuisioner
  - Catat hasil kuisioner
  - Presntasikan hasilnya
- Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan:
  - Kerjakan secara kelompok
- Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan:
  - Presentasi

### 3. KRITERIA PENILAIAN

- Kebenaran jawaban 3 %
- Kelengkapan hasil 1%
- Waktu pengumpulan tugas 1 %

#### KRITERIA 1: Kebenaran jawaban

| DIMENSI           | Sangat Memuaskan (A)                         | Memuaskan (B)                          | Batas (C)                        | Kurang Memuaskan (D) | Di bawah standard (E) | SKOR |
|-------------------|--|--|----------------------------------|----------------------|-----------------------|------|
| Rumus             | Rumus ditulis dengan lengkap dan benar       | Rumus ditulis dengan lengkap dan benar | Rumus ditulis dengan benar       | Rumus salah          | Tidak ada             | 4    |
| Hasil Perhitungan | Perhitungan ditulis dengan lengkap dan benar | Perhitungan ditulis dengan benar       | Perhitungan ditulis dengan benar | Perhitungan salah    | Tidak ada             | 4    |

#### KRITERIA 2: Kelengkapan hasil

| DIMENSI | Sangat | Memuaskan | Batas | Kurang | Di bawah | SKOR |
|---------|--------|-----------|-------|--------|----------|------|
|---------|--------|-----------|-------|--------|----------|------|



|                   | <b>Memuaskan<br/>(A)</b>  | <b>(B)</b>   | <b>(C)</b>   | <b>Memuaskan<br/>(D)</b>  | <b>standard<br/>(E)</b> |   |
|-------------------|---|--|--|---|-------------------------|---|
| Kelengkapan hasil | Latihan dikerjakan dengan langkah yang lengkap dan runut, ditulis secara rapi | Latihan dikerjakan dengan langkah yang lengkap dan runut | Latihan dikerjakan dengan langkah yang tidak lengkap | Hanya ditulis hasil perhitungan tetapi tidak ada langkah-langkahnya | Tidak ada               | 1 |

### **KRITERIA 3: Waktu pengumpulan tugas**

| <b>DIMENSI</b> | <b>Sangat Memuaskan<br/>(A)</b>  | <b>Memuaskan<br/>(B)</b>      | <b>Batas<br/>(C)</b> | <b>Kurang Memuaskan<br/>(D)</b> | <b>Di bawah standard<br/>(E)</b> | <b>SKOR</b> |
|----------------|----------------------------------|-------------------------------|----------------------|---------------------------------|----------------------------------|-------------|
| Waktu upload   | Tugas di-upload sebelum deadline | Tugas di-upload saat deadline | Tidak ada            | Tidak ada                       | Tidak ada                        | 1           |