

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
UNIVERSITAS SIBER ASIA**

Program Studi	: Informatika PJJ S1	Semester	: 5 (lima)
Mata Kuliah	: Kecerdasan Buatan	Beban SKS	: 3 (tiga) SKS
Ranah Topik	: Kecerdasan Buatan	Dosen Pengampu (Koordinator & Tutor)	: Cian Ramadhona Hassolthine,S.Kom.,M.Kom
Kode Mata Kuliah	: 200302211		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Mengacu Pada Portofolio KPT-SNPT Prodi		<p>Sikap:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. 2. Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. 3. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik. <p>Pengetahuan (Ranah Topik/Kajian Ilmu): Kecerdasan Buatan</p> <p>Keterampilan Umum:</p> <p>Mampu memahami konsep, prinsip, metode-metode yang digunakan dalam kecerdasan buatan, serta menerapkannya dalam penyelesaian masalah komputasi cerdas .</p> <p>Keterampilan Khusus:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui tentang konsep dasar sistem kecerdasan buatan 2. Memahami teknik-teknik kecerdasan buatan 3. Mengaplikasikan teknik-teknik kecerdasan buatan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan 4. Merancang game sederhana berbasis kecerdasan buatan 	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CP-MK)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan Konsep Dasar Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence atau AI) 2. Menjelaskan Konsep Masalah Dan Penyelesaian Masalah 3. Menjelaskan konsep Teknik Pencarian Buta (Blind Search) dan Informed Search 4. Mampu Memahami Teknik-Teknik Kecerdasan Buatan Dan Mampu Memahami Merepresentasikan Masalah 5. Mampu Memahami Teknik-Teknik Kecerdasan Buatan Dan Mampu Memahami System JST (Jaringan Syaraf Tiruan) TUGAS 1 6. Mampu Memahami Teknik-Teknik Kecerdasan Buatan Dan Mampu Memahami Algoritma Genetika 7. Mampu Memahami Teknik-Teknik Kecerdasan Buatan Dan Mampu Memahami Metode System Pakar 8. UTS (Ujian Tengah Semester) 9. Menjelaskan Konsep Penalaran Ketidakpastian 10. Menjelaskan Konsep Pembelajaran (Learning) 11. Mampu Memahami Teknik-Teknik Kecerdasan Buatan Dan Mampu Memahami System Fuzzy TUGAS 2 		

	12. Menjelaskan Konsep Teknik Pembangunan Game AI 13. Membuat Program Sederhana Board Game 14. Mampu Membuat Perancangan Game AI 15. Menjelaskan Konsep Genre Game Berbasis AI 16. UAS (Ujian Akhir Semester)						
Deskripsi Mata Kuliah	Kecerdasan Buatan adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan berhubungan dengan pemanfaatan komputer untuk melakukan pekerjaan yang biasanya dilakukan oleh manusia. Hal ini biasanya dilakukan dengan mengikuti/mencontoh karakteristik dan analogi berpikir dari kecerdasan/inteligensia manusia, dan menerapkannya sebagai algoritma yang dikenal oleh komputer. Dengan suatu pendekatan yang kurang lebih fleksibel dan efisien dapat diambil tergantung dari keperluan, yang mempengaruhi bagaimana wujud dari perilaku kecerdasan buatan						
Komponen Penilaian & Prosentase	1. UAS = 25%	2. UTS = 25%	3. Tugas 1 dan 2 = 20%	4. Kehadiran, Sikap & Perilaku = 10%	5. Tugas Besar = 10%	6. Kuis = 10%	
Media Pembelajaran	LMS (Learning Management System): Video E-Learning, PPT, Modul, Paper/Jurnal, dan Link pendukung				Software yang diperlukan (jika ada):		
Modus Pembelajaran	Full Online Learning 1. On-Line: interaksi dosen dan mahasiswa dalam LMS selama 1 minggu, minimum pola interaksi 9 kali. 2. Project Assignment untuk mengarahkan mahasiswa mendapatkan materi kunjungan lapangan atau studi kasus.					Proporsi Full Online Learning dalam 16 minggu: 1. 100% Online di LMS dalam mode asinkron dan sinkron 2. 77,5% terdapat live streaming dalam bentuk video conference	

Minggu	Kemampuan Akhir Sesuai Tahapan Belajar (Sub CP-MK)	Blooms Taxonomy Level	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran SCL (Student Centered Learning)	Bentuk Pembelajaran ON-LINE	Deskripsi Quiz/Tugas/Project Assignment	Kriteria Penilaian	Indikator Penilaian	Waktu (Satuan menit)	Referensi
1	1. Mahasiswa memahami sistem dan proses pembelajaran (RPS) 2. Mahasiswa mampu memahami Konsep Dasar Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence atau AI)	C1, C2, C4	Menggunakan video E-Learning, PPT, Modul, materi terdiri dari: a) Pendahuluan dan Konsep Dasar Kecerdasan Buatan (Artificial	DL	E-L1, EL-2, EL-3, EL-4, EL-5	Menjawab soal multiple choice terkait materi pembelajaran	• Partisipasi • Kedisiplinan dan tanggung jawab	Memahami Konsep Dasar Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence atau AI)	3 x 170 menit	1, 2, 3

Minggu	Kemampuan Akhir Sesuai Tahapan Belajar (Sub CP-MK)	Blooms Taxonomy Level	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran SCL (Student Centered Learning)	Bentuk Pembelajaran ON-LINE	Deskripsi Quiz/Tugas/Project Assignment	Kriteria Penilaian	Indikator Penilaian	Waktu (Satuan menit)	Referensi
			Intelligence atau AI)							
2	Mahasiswa mampu memahami konsep masalah dan penyelesaian masalah	C1, C2, C4	Menggunakan video E-Learning, PPT, Modul, dan Link external, materi terdiri dari: a) Konsep masalah dan penyelesaian masalah	DL	E-L1, EL-2, EL-3, EL-5	Menjawab soal multiple choice terkait materi pembelajaran	• Partisipasi • Kedisiplinan dan tanggung jawab	Memahami tentang konsep masalah dan penyelesaian masalah	3 x 170 menit	1, 2, 3
3	Mahasiswa mampu memahami konsep Teknik Pencarian Buta (Blind Search) dan Informed Search	C1, C2, C4	Menggunakan video E-Learning, PPT, Modul, dan Link external, materi terdiri dari: a) Algoritma Pencarian Blind Search Dan Informed Search	DL	E-L1, EL-2, EL-3, EL-5	Menjawab soal multiple choice terkait materi pembelajaran	• Partisipasi • Kedisiplinan dan tanggung jawab	Memahami tentang Algoritma Pencarian Blind Search Dan Informed Search	3 x 170 menit	1, 2, 3
4	Mahasiswa mampu memahami teknik-teknik kecerdasan buatan dan mampu memahami merepresentasikan masalah	C1, C2, C4	Menggunakan video E-Learning, PPT, Modul, dan Link external, materi terdiri dari: a) Representasi Pengetahuan	DL	E-L1, EL-2, EL-3, EL-5	Menjawab soal multiple choice terkait materi pembelajaran	• Partisipasi • Kedisiplinan dan tanggung jawab	Memahami tentang Representasi Pengetahuan	3 x 170 menit	1, 2, 3, 10
5	Tugas1/ Mahasiswa mampu memahami teknik-teknik kecerdasan buatan dan mampu memahami system JST (Jaringan Syaraf Tiruan)	C1, C2, C4	Menggunakan video E-Learning, PPT, Modul, dan Link external, materi terdiri dari: a) Pendahuluan dan sejarah b) Komponen Jaringan Syaraf c) Arsitektur Jaringan Syaraf d) Fungsi aktivasi	DL	E-L1, EL-2, EL-3, EL-5	Menjawab soal multiple choice terkait materi pembelajaran	• Partisipasi • Kedisiplinan dan tanggung jawab	Mampu memahami teknik-teknik kecerdasan buatan dan mampu memahami system JST (Jaringan Syaraf Tiruan)	3 x 170 menit	1, 2, 3, 4, 10

Minggu	Kemampuan Akhir Sesuai Tahapan Belajar (Sub CP-MK)	Blooms Taxonomy Level	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran SCL (Student Centered Learning)	Bentuk Pembelajaran ON-LINE	Deskripsi Quiz/Tugas/Project Assignment	Kriteria Penilaian	Indikator Penilaian	Waktu (Satuan menit)	Referensi
			e) f) g) Proses Pembelajaran Pembelajaran Terawasi Unsupervised Learning							
6	Mahasiswa mampu memahami teknik-teknik kecerdasan buatan dan mampu memahami algoritma genetika	C1, C2, C4	Menggunakan video E-Learning, PPT, Modul, dan Link external, materi terdiri dari: a) Pendahuluan b) Struktur umum algoritma genetika c) Komponen utama Seleksi e) Rekombinasi f) Mutasi g) Algoritma genetika sederhana	DL	E-L1, EL-2, EL-3, EL-5	Menjawab soal multiple choice terkait materi pembelajaran	• Partisipasi • Kedisiplinan dan tanggung jawab	Mampu memahami teknik-teknik kecerdasan buatan dan mampu memahami algoritma genetika	3 x 170 menit	1, 2, 3, 5, 7
7	Mahasiswa mampu memahami teknik-teknik kecerdasan buatan dan mampu memahami metode system pakar	C1, C2, C4	Menggunakan video E-Learning, PPT, Modul, dan Link external, materi terdiri dari: a) Mampu memahami teknik-teknik kecerdasan buatan dan mampu memahami metode system pakar.	DL	E-L1, EL-2, EL-3, EL-4, EL-5	Menjawab soal multiple choice terkait materi pembelajaran	• Partisipasi • Kedisiplinan dan tanggung jawab	Mampu memahami teknik-teknik kecerdasan buatan dan mampu memahami metode system pakar	3 x 170 menit	1, 2, 3
8						UTS				

Minggu	Kemampuan Akhir Sesuai Tahapan Belajar (Sub CP-MK)	Blooms Taxonomy Level	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran SCL (Student Centered Learning)	Bentuk Pembelajaran ON-LINE	Deskripsi Quiz/Tugas/Project Assignment	Kriteria Penilaian	Indikator Penilaian	Waktu (Satuan menit)	Referensi
9	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep Penalaran Ketidakpastian	C1, C2, C4	Menggunakan video E-Learning, PPT, Modul, dan Link external, materi terdiri dari: a) Definisi Ketidakpastian dan ilustrasi Notasi probabilitas dasar b) Probabilitas dan Teorema Bayes Pendekatan lain: Teori Dempster-Shafe r. Fuzzy Logic	DL	E-L1, EL-2, EL-3, EL-5	Menjawab soal multiple choice terkait materi pembelajaran	• Partisipasi • Kedisiplinan dan tanggung jawab	Memahami tentang konsep Penalaran Ketidakpastian	3 x 170 menit	1, 2, 3, 6, 8
10	Tugas 2/ Mahasiswa mampu menjelaskan konsep Pembelajaran (Learning)	C1, C2, C4	Menggunakan video E-Learning, PPT, Modul, dan Link external, materi terdiri dari: a) Pembelajaran dari Pengamatan Bentuk Pembelajaran Pembelajaran Induktif Pohon Keputusan Pembelajaran Pembelajaran Ensamble.	DL	E-L1, EL-2, EL-3, EL-5	Menjawab soal multiple choice terkait materi pembelajaran	• Partisipasi • Kedisiplinan dan tanggung jawab • Pemahaman materi • Kreativitas	Menjelaskan konsep Pembelajaran (Learning)	3 x 170 menit	1, 2, 3, 4, 10

Minggu	Kemampuan Akhir Sesuai Tahapan Belajar (Sub CP-MK)	Blooms Taxonomy Level	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran SCL (Student Centered Learning)	Bentuk Pembelajaran ON-LINE	Deskripsi Quiz/Tugas/Project Assignment	Kriteria Penilaian	Indikator Penilaian	Waktu (Satuan menit)	Referensi
11	Mahasiswa mampu memahami teknik-teknik kecerdasan buatan dan mampu memahami system fuzzy	C1, C2, C4	Menggunakan video E-Learning, PPT, Modul, dan Link external, materi terdiri dari: a) Pendahuluan b) Himpunan Fuzzy c) Penalaran Monoton d) Fungsi Implikasi Sistem Inferensi Fuzzy e) Basis data Fuzzy	DL	E-L1, EL-2, EL-3, EL-5	1) Menjawab soal multiple choice terkait materi pembelajaran	• Partisipasi • Kedisiplinan dan tanggung jawab	Mampu memahami teknik-teknik kecerdasan buatan dan mampu memahami system fuzzy	3 x 170 menit	1, 2, 3, 9
12	Menjelaskan konsep Teknik Pembangunan Game AI	C1, C2, C4	Menggunakan video E-Learning, PPT, Modul, dan Link external, materi terdiri dari: a) Movement b) Pathfinding c) Pengambilan Keputusan d) Taktik dan Strategi AI	DL	E-L1, EL-2, EL-3, EL-5	Menjawab soal multiple choice terkait materi pembelajaran	• Partisipasi • Kedisiplinan dan tanggung jawab	Menjelaskan konsep Teknik Pembangunan Game AI	3 x 170 menit	1, 2, 3, 9
13	Mahasiswa mampu memahami program sederhana Board Game	C1, C2, C4	Menggunakan video E-Learning, PPT, Modul, dan Link external, materi terdiri dari: a) Game Theory b) Algoritma minimaxing c) Transposition table dan Memori d) Memori tambahan pada uji algoritma	DL	E-L1, EL-2, EL-3, EL-5	Menjawab soal multiple choice terkait materi pembelajaran Membangun sebuah website pribadi	• Partisipasi • Kedisiplinan dan tanggung jawab • Pemahaman materi • Kreativitas	Mampu memahami program sederhana Board Game	3 x 170 menit	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10

Minggu	Kemampuan Akhir Sesuai Tahapan Belajar (Sub CP-MK)	Blooms Taxonomy Level	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran SCL (Student Centered Learning)	Bentuk Pembelajaran ON-LINE	Deskripsi Quiz/Tugas/Project Assignment	Kriteria Penilaian	Indikator Penilaian	Waktu (Satuan menit)	Referensi
			e) Pembukaan buku dan set permainan f) Optimisasi							
14	Mahasiswa mampu membuat perancangan game AI	C1, C2, C4	Menggunakan video E-Learning, PPT, Modul, dan Link external, materi terdiri dari: a) Perancangan Shooter b) Driving c) Real time strategy d) Turn based strategy game	DL	E-L1, EL-2, EL-3, EL-5	Menjawab soal multiple choice terkait materi pembelajaran	• Partisipasi • Kedisiplinan dan tanggung jawab	Mampu membuat perancangan game AI	3 x 170 menit	1, 2, 3, 4, 10
15	Menjelaskan konsep Genre Game berbasis AI	C1, C2, C4	Menggunakan video E-Learning, PPT, Modul, dan Link external, materi terdiri dari: a) Representasi aksi b) Representasi dunia c) Mekanisme pembelajaran d) Model prediksi mental dan state patologi e) Flocking/Pengelompokan dan Herding Game f) Steering Tuning untuk interaktivitas Stabilitas steering perilaku Perancangan ekosistem	DL	E-L1, EL-2, EL-3, EL-4, EL-5	Menjawab soal multiple choice terkait materi pembelajaran	• Partisipasi • Kedisiplinan dan tanggung jawab	Memahami konsep Genre Game berbasis AI	3 x 170 menit	1, 2, 3, 4, 10

Minggu	Kemampuan Akhir Sesuai Tahapan Belajar (Sub CP-MK)	Blooms Taxonomy Level	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran SCL (Student Centered Learning)	Bentuk Pembelajaran ON-LINE	Deskripsi Quiz/Tugas/Project Assignment	Kriteria Penilaian	Indikator Penilaian	Waktu (Satuan menit)	Referensi
16										
					UAS					

Referensi:

1. Russel, Stuart and Norvig, Peter. 1995. Artificial Intelligence : A Modern Approach. Prentice Hall International, Inc
2. Suyanto. 2007. Artifial Intelligence : Searching, Reasoning, Planning and Learning. Informatika, Bandung.
3. Kusuma, Dewi. 2003. Artificial Intelligence. Graha Ilmu. Bandung
4. Russell, Stuart; dan Norvig, Peter. Artificial Intelligence A Modern Approach, International Edition, Edisi 2.New Jersey: Pearson Prentice-Hall, 2003.
5. Giarratano, J and G. Riley Expert System: Principle and Programming. Edisi 4, PWS Kent, USA, 2004.
6. Ian Millington, Artificial Intelligence For Games, Elsevier, 2006

Links Digital Library:

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** di Ranah Topik 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 (CP-MK)** 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. **Kriteria 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.

Pengertian 1 sks dalam bentuk pembelajaran				Menit				
a Kuliah, Responsi, Tutorial								
Tatap Muka	Penugasan Terstruktur	Belajar Mandiri						
50 menit/minggu/semester	60 menit/minggu/semester	60 menit/minggu/semester		170				
b Seminar atau bentuk pembelajaran lain yang sejenis								
Tatap muka	Belajar mandiri							
100 menit/minggu/semester	70 menit/minggu/semester			170				
c Praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara								
170 menit/minggu/semester				170				
No	Metode Pembelajaran SCL (Student Centered Learning)				Kode			
1	<i>Small Group Discussion</i>				SGD			
2	<i>Role-Play & Simulation</i>				RPI			
3	<i>Discovery Learning</i>				DL			
4	<i>Self-Directed Learning</i>				SDL			
5	<i>Cooperative Learning</i>				CoL			
6	<i>Collaborative Learning</i>				CbL			
7	<i>Contextual Learning</i>				CtL			
8	<i>Problem Based Learning & Inquiry</i>				PjBL			
9	<i>Project Based Learning</i>				PBL			
No	Bloom Taxonomy Level (Cognitive: Daya Nalar)				Kode			
1	<i>Remembering</i>				C1			
2	<i>Understanding</i>				C2			
3	<i>Applying</i>				C3			
4	<i>Analyzing</i>				C4			
5	<i>Evaluating</i>				C5			
6	<i>Creating</i>				C6			

No	Bentuk Pembelajaran On-Line/E-Learning	EL
1	<i>Video E-Learning</i>	EL-1
2	<i>Discussion at Forum</i>	EL-2
3	<i>Reading Modul</i>	EL-3
4	<i>Video Conference atau Webinar (Web Seminar)</i>	EL-4
5	<i>E-simulation using software (Virtual Lab)</i>	EL-5

6	<i>E-learning Link (journal online, library online, digital learning from URL/HTTP)</i>	EL-6
7	<i>Vlog Presentation</i>	EL-7
8	<i>Assignment</i>	EL-8

Komponen Penilaian

Proses penilaian pada mata kuliah ini dibedakan dalam 6 komponen, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Sikap dan Perilaku

Komponen ini memiliki poin sebesar **10%** dari total pertemuan tatap muka di kelas (16). Sikap dan Perilaku merupakan salah satu komponen penunjang dalam melakukan proses penilaian, dimana keaktifan di kelas dalam bentuk kehadiran, keaktifan berdiskusi, dan etika perilaku menjadi unsur-unsur utamanya.

b. Tugas

Selama 1 semester, mahasiswa wajib diberikan tugas minimal sejumlah 2 tugas yang terdiri dari 1 tugas mandiri dan 1 tugas kelompok. Tugas ini diberikan sebanyak 1X sebelum UTS dan 1X setelah UTS atau sebelum UAS. Komponen keseluruhan tugas memiliki poin sebesar **20%**.

c. Kuis

Kuis akan diberikan pada setiap pertemuan dengan bobot point sebesar **10%**.

d. Tugas Besar

Tugas besar/project yang akan diberikan sebelum UAS dengan bobot point sebesar **10%**.

e. UTS (Ujian Tengah Semester)

UTS dilakukan pada pertemuan minggu ke 8. UTS merupakan assesmen atas kemampuan akhir mahasiswa sesuai dengan rancangan materi/topik pembelajaran dari pertemuan ke-1 hingga ke-7. Bentuk UTS dapat berupa ujian tertulis atau presentasi tugas mandiri atau tugas kelompok dan lain-lain yang juga menyesuaikan dengan metode pembelajaran. Bobot nilai UTS yang diberikan adalah sebesar **25%**.

f. UAS (Ujian Akhir Semester)

UAS dilakukan pada pertemuan minggu ke 16 dari keseluruhan total pertemuan. UAS merupakan assesmen atas kemampuan akhir mahasiswa sesuai dengan rancangan materi/topik pembelajaran dari pertemuan ke-9 hingga ke-15. Bentuk UAS dapat berupa ujian tertulis atau presentasi tugas mandiri atau tugas kelompok dan lain-lain yang juga menyesuaikan dengan metode pembelajaran. Bobot nilai UAS yang diberikan adalah sebesar **25%**.

Rubrik Penilaian

Jenjang/Grade	Angka/Skor	Deskripsi/Indikator Kerja
A	80,00 – 100	Merupakan perolehan mahasiswa superior, yaitu mereka yang mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik bahkan tertantang untuk memahami lebih jauh, memiliki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi, mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi sempurna bahkan mampu mengenali masalah nyata pada masyarakat / industri dan mampu mengusulkan konsep solusinya.

Jenjang/Grade	Angka/Skor	Deskripsi/Indikator Kerja
A-	77,00 – 79,99	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik, memiliki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi , mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi sangat bagus .
B+	74,00 – 76,99	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi sangat bagus .
B	71,00 – 73,99	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi bagus .
B-	68,00 – 70,99	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi cukup .
C+	64,00 – 67,99	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, berusaha memahami materi namun baru mampu menyelesaikan sebagian masalah / tugas dengan akurasi cukup .
C	56,00 – 63,99	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan cukup baik, berusaha memahami materi namun kurang persisten sehingga baru mampu menyelesaikan sebagian dari masalah / tugas dengan akurasi yang kurang .
D	46,00 – 55,99	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dan mengerjakan tugas seadanya, tidak memiliki kemauan dan tanggung jawab untuk memahami materi .
E	≤ 45,99	Merupakan perolehan mahasiswa yang tidak melaksanakan tugas dan sama sekali tidak memahami materi .

No: Revisi :

Disetujui, Ketua PROGRAM STUDI	Tgl : 22 – 08 – 2022	Diperiksa, Kord. Mata Kuliah/Bidang Keahlian	Tgl : 22 – 08 – 2022	Dibuat, Dosen ybs,	Tgl : 22 – 08 – 2022
(Riad Sahara, S.SI., MT)			Cian Ramadhona Hassolthine.S.Kom.,M.kom		Cian Ramadhona Hassolthine.S.Kom.,M.kom

Periksa : Biro Penjaminan Mutu



Abdu Rahman, S.E., M.Ak.

