

|                                                                                   |                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                    |                                    |         |                                                                                     |                                   |                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|---------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|-------------------------|
|  | <b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b><br><b>PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA</b><br><b>FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI</b><br><b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASSAR</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                    |                                    |         |                                                                                     | <b>PERIODE</b>                    |                         |
|                                                                                   |                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                    |                                    |         |                                                                                     | <b>GANJIL</b><br><b>2023-2024</b> |                         |
| <b>MATA KULIAH</b>                                                                | <b>KODE</b>                                                                                                                                                                 | <b>RUMPUN MK</b>                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                    | <b>BOBOT (SKS)</b>                 |         | <b>SEMESTER</b>                                                                     | <b>REVISI</b>                     | <b>No. Dokumen</b>      |
| Pemrograman Berorientasi Objek                                                    | TIN230014                                                                                                                                                                   | Mk. Prodi                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                    | T=2 sks                            | P=1 sks | III                                                                                 | 30/08/2023                        | REV.1.13.2023.TIN230014 |
| <b>PENGESAHAN</b>                                                                 | Dosen Pengampu MK                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Tanda Tangan                                                                       | Dosen Koordinator RMK              |         | Tanda Tangan                                                                        |                                   | Ketua Program Studi     |
|                                                                                   | Muh. Hasrul H., S.Kom., M.Kom<br>Adhy Rizaldy, S.Kom., M.Kom                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |  | Asep Indra Syahyadi, S.Kom., M.Kom |         |  |                                   | Faisal, S.T, M.T        |
| <b>CAPAIA PEMBELAJARAN (CP)</b>                                                   | <b>Capaian Prodi yang dibebankan ke Mata Kuliah</b>                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                    |                                    |         |                                                                                     |                                   |                         |
|                                                                                   | CPL-03                                                                                                                                                                      | Menunjukkan sikap profesional dalam menerapkan prinsip-prinsip informatika secara bertanggung jawab dan berkelanjutan dalam menyelesaikan persoalan organisasi dengan menjunjung tinggi akurasi,ketelitian, dan etika kerja dalam proses pemecahan masalah berbasis teknologi. (S) |                                                                                    |                                    |         |                                                                                     |                                   |                         |
|                                                                                   | CPL-05                                                                                                                                                                      | Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika dalam mendesain dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat. (P)                                                                             |                                                                                    |                                    |         |                                                                                     |                                   |                         |
|                                                                                   | CPL-10                                                                                                                                                                      | Mampu bekerja secara kolaboratif dalam tim multidisiplin dan mengolah proyek berbasis teknologi untuk mencapai hasil yang efisien dan inovatif. (KU)                                                                                                                               |                                                                                    |                                    |         |                                                                                     |                                   |                         |
|                                                                                   | <b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                    |                                    |         |                                                                                     |                                   |                         |
|                                                                                   | CPMK-1                                                                                                                                                                      | Menganalisis prinsip-prinsip profesional dalam penerapan paradigma berorientasi objek secara akurat dan bertanggung jawab (CPL03)                                                                                                                                                  |                                                                                    |                                    |         |                                                                                     |                                   |                         |
|                                                                                   | CPMK-2                                                                                                                                                                      | Menganalisis konsep dasar pemrograman berorientasi objek sebagai dasar desain aplikasi teknologi multi-platform (CPL05)                                                                                                                                                            |                                                                                    |                                    |         |                                                                                     |                                   |                         |
| CPMK-3                                                                            | Mensimulasikan algoritma dan program berbasis objek menggunakan bahasa pemrograman Python dalam berbagai studi kasus (CPL05)                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                    |                                    |         |                                                                                     |                                   |                         |
| CPMK-4                                                                            | Mengelola proyek pengembangan perangkat lunak kecil berbasis objek secara efisien dan inovatif (CPL10)                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                    |                                    |         |                                                                                     |                                   |                         |
| CPMK-5                                                                            | Mengevaluasi peran masing-masing anggota tim dalam pengembangan solusi teknologi berbasis objek (CPL10)                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                    |                                    |         |                                                                                     |                                   |                         |
| CPMK-6                                                                            | Menerapkan pemikiran logis dan sistematis dalam memodelkan struktur logika digital dengan gerbang logika dan aliabar Boolean (CPL10)                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                    |                                    |         |                                                                                     |                                   |                         |

|                                  |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                             |                                                           |                                                                              |                                                                                                     |                                                                                                     |                                                            |         |
|----------------------------------|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|---------|
| DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH    |                   | Mata kuliah ini membahas tentang konsep dasar pemrograman berorientasi objek. Dan juga tentang pembuatan algoritma dengan paradigma berorientasi objek dalam memecahkan suatu masalah dan mengimplementasikan dengan bahasa pemrogrman python. Sebagian besar mata kuliah ini berisi latihan-latihan berupa studi kasus dan pemecahan masalah. |                                             |                                                           |                                                                              |                                                                                                     |                                                                                                     |                                                            |         |
| BAHAN KAJIAN/MATERI PEMBELAJARAN |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                             |                                                           |                                                                              |                                                                                                     |                                                                                                     |                                                            |         |
| DAFTAR REFERENSI                 |                   | Utama                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                             |                                                           |                                                                              |                                                                                                     |                                                                                                     |                                                            |         |
|                                  |                   | 1. Clark, Dan. 2013. Beginning C# Object-Oriented Programming. California: Apress.<br>2. Martin C, Robert. 2006. Agile Principles, Pattern, and Practices in C#. Boston: Prentice Hall.<br>3. Martin C, Robert. 2009. Clean Code: A Handbook of Agile Software Craftmanship. Boston: Prentice Hall.                                            |                                             |                                                           |                                                                              |                                                                                                     |                                                                                                     |                                                            |         |
|                                  |                   | Pendukung                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                             |                                                           |                                                                              |                                                                                                     |                                                                                                     |                                                            |         |
| MEDIA PEMBELAJARAN               |                   | Software                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                             |                                                           |                                                                              | Hardware                                                                                            |                                                                                                     |                                                            |         |
|                                  |                   | Python Language                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                             |                                                           |                                                                              | PC, Laptop                                                                                          |                                                                                                     |                                                            |         |
| TEAM PENGAJAR                    |                   | Asep Indra Syahyadi, Nur Afif.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                             |                                                           |                                                                              |                                                                                                     |                                                                                                     |                                                            |         |
| MATA KULIAH SYARAT               |                   | -                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                             |                                                           |                                                                              |                                                                                                     |                                                                                                     |                                                            |         |
| Min gg u ke-                     | Tanggal Pertemuan | Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Pembelajaran                                |                                                           |                                                                              |                                                                                                     | Penilaian                                                                                           |                                                            |         |
|                                  |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)          | Bentuk dan Metode Pembelajaran (STILeS)                   | Estimasi Waktu                                                               | Pengalaman Belajar Mahasiswa                                                                        | Kriteria dan Bentuk                                                                                 | Indikator                                                  | Bobot % |
| 1                                | September 2023    | Mahasiswa mampu menganalisis aturan perkuliahan dan ruang lingkup pembelajaran berbasis RPS (C4 – CPMK-1 – CPL03)                                                                                                                                                                                                                              | Kontrak Kuliah; Pemahaman terkait RPS,      | Bentuk: Kuliah tatap Muka<br><br>Metode: Ceramah; Diskusi | TM<br>1 x (3 x 50’’)<br><br>TT<br>1 x (3 x 60’’)<br><br>BM<br>1 x (3 x 60’’) | Mahasiswa menyepakati aturan yang ditetapkan yang menjadi penunjang proses keberhasilan perkuliahan | Kriteria: Pemahaman terhadap RPS, komitmen, dan tata tertib perkuliahan<br><br>Bentuk : Tanya jawab | Kejelasan dalam memahami pelaksanaan perkuliahan           | 2       |
| 2                                | September 2023    | Mahasiswa mampu menganalisis konsep class dan object dalam paradigma OOP (C4 – CPMK-1 – CPL03)                                                                                                                                                                                                                                                 | • Class & Object<br><br>Referensi Utama [1] | Bentuk: Kuliah tatap Muka<br><br>Metode:                  | TM<br>1 x (3 x 50’’)<br><br>TT<br>1 x (3 x 60’’)<br><br>BM                   | • Mahasiswa dapat membedakan antara class & objek<br><br>• Mahasiwa dapat                           | Kriteria: Ketepatan penjabaran dan contoh penerapan class & object                                  | Keaktifan mahasiswa dalam berdiskusi, menyampaikan ide dan | 5       |

|   |                |                                                                                                                                          |                                                                                                                                        |                                                                                    |                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                |                                                                                                                                                                        |   |
|---|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
|   |                |                                                                                                                                          |                                                                                                                                        | Ceramah;<br>Diskusi<br>Kelompok;                                                   | 1 x (3 x 60")                                                             | memberikan<br>contoh<br>mengenai class<br>dan object                                                                                                                                                                                       | Bentuk:<br>Quiz/Tugas                                                                                          | Mahasiswa<br>mencatat proses<br>dan hasil<br>kegiatan ini<br>dengan baik<br>pada Logbook/                                                                              |   |
| 3 | September 2023 | Mahasiswa mampu<br>mengevaluasi<br>penggunaan atribut<br>dan model data<br>dalam class (C5 –<br>CPMK-2 – CPL03)                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>Atribut dan Model<br/>pada<br/>pemrograman<br/>object</li> </ul> <p>Referensi Utama<br/>[1]</p> | Bentuk:<br>Kuliah tatap<br>Muka<br><br>Metode:<br>Ceramah;                         | TM<br>1 x (3 x 50")<br><br>TT<br>1 x (3 x 60")<br><br>BM<br>1 x (3 x 60") | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa<br/>memberikan<br/>contoh<br/>penggunaan<br/>Atribut dan<br/>model</li> </ul>                                                                                                             | Kriteria:<br>Akurasi<br>implementasi<br>atribut dan<br>struktur class<br><br>Bentuk:<br>Tugas praktikum        | Ketepatan<br>dalam<br>memberikan<br>contoh atribut<br>dan model                                                                                                        | 5 |
| 4 | September 2023 | Mahasiswa mampu<br>mengklasifikasi<br>macam-macam<br>parameter dan<br>penggunaannya<br>dalam pemrograman<br>OOP (C4 – CPMK-2<br>– CPL03) | <ul style="list-style-type: none"> <li>Parameter</li> </ul> <p>Referensi Utama<br/>[1,2]</p>                                           | Bentuk:<br>Kuliah tatap<br>Muka<br><br>Metode:<br>Ceramah;                         | TM<br>1 x (3 x 50")<br><br>TT<br>1 x (3 x 60")<br><br>BM<br>1 x (3 x 60") | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa<br/>memberikan<br/>contoh<br/>penggunaan<br/>Parameter</li> </ul>                                                                                                                         | Kriteria:<br>Ketepatan<br>parameter dan<br>output fungsi<br>sesuai<br>kebutuhan<br><br>Bentuk:<br>Latihan kode | Ketepatan<br>dalam<br>menjelaskan<br>penggunaan<br>parameter                                                                                                           | 5 |
| 5 | Oktober 2023   | Mahasiswa mampu<br>menerapkan struktur<br>kontrol seleksi dan<br>percabangan dalam<br>logika program OOP<br>(C6 – CPMK-2 –<br>CPL03)     | <ul style="list-style-type: none"> <li>Seleksi dan<br/>Percabangan</li> </ul> <p>Referensi Utama<br/>[1]</p>                           | Bentuk:<br>Kuliah tatap<br>Muka<br><br>Metode:<br>Ceramah;<br>Diskusi<br>Kelompok; | TM<br>1 x (3 x 50")<br><br>TT<br>1 x (3 x 60")<br><br>BM<br>1 x (3 x 60") | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa<br/>Memberikan<br/>contoh<br/>penggunaan<br/>seleksi dan<br/>percabangan</li> <li>Mahasiswa<br/>menyelesaikan<br/>kasus dengan<br/>menggunakan<br/>seleksi dan<br/>percabangan</li> </ul> | Kriteria:<br>Alur logika yang<br>benar dan<br>efisiensi sintaks<br><br>Bentuk:<br>Latihan<br>pemrograman       | Keaktifan<br>mahasiswa<br>dalam<br>berdiskusi,<br>menyampaikan<br>ide dan<br>Mahasiswa<br>mencatat proses<br>dan hasil<br>kegiatan ini<br>dengan baik<br>pada Logbook/ | 5 |
| 6 | Oktober 2023   | Mahasiswa mampu<br>mengevaluasi<br>pengelolaan ruang                                                                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>Perulangan</li> </ul>                                                                           | Bentuk:<br>Kuliah tatap<br>Muka                                                    | TM<br>1 x (3 x 50")                                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa<br/>memberikan<br/>contoh dan</li> </ul>                                                                                                                                                  | Kriteria:<br>Ketelitian<br>deklarasi variabel                                                                  | Ketepatan<br>dalam<br>memberikan                                                                                                                                       | 5 |

|    |               |                                                                                                                       |                                                             |                                                   |                                                                           |                                                                                  |                                                                                                  |                                                                                |    |
|----|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|----|
|    |               | lingkup (scoping) dalam pemrograman OOP (C5 – CPMK-2 – CPL03)                                                         | Referensi Utama [1]                                         | Metode: Ceramah;                                  | TT<br>1 x (3 x 60")<br><br>BM<br>1 x (3 x 60")                            | menyelesaikan kasus mennggunaan perulangan                                       | dan struktur lokal/global<br><br>Bentuk: Praktikum                                               | contoh Perulangan                                                              |    |
| 7  | Oktober 2023  | Mahasiswa mampu menganalisis pemahaman konsep melalui quiz komprehensif (C4 – CPMK-1 s.d. 3 – CPL03)                  | • Tanya jawab serta latihan soal<br><br>Referensi Utama [1] | Bentuk: Kuliah tatap Muka                         | TM<br>1 x (3 x 50")<br><br>TT<br>1 x (3 x 60")<br><br>BM<br>1 x (3 x 60") | • Menyelesaikan Tugas-tugas.                                                     | Kriteria: Akurasi jawaban dan logika penyelesaian<br><br>Bentuk: Quiz                            | Ketepatan dalam menjawab soal-soal                                             | 5  |
| 8  | Oktober 2023  | <b>MID</b>                                                                                                            |                                                             |                                                   |                                                                           |                                                                                  |                                                                                                  |                                                                                | 18 |
| 9  | November 2023 | Mahasiswa mampu menerapkan konsep inheritance untuk membangun hierarki class yang efisien (C6 – CPMK-2 – CPL05)       | • Inheritance atau pewarisan<br><br>Referensi Utama [2]     | Bentuk: Kuliah tatap Muka<br><br>Metode: Ceramah; | TM<br>1 x (3 x 50")<br><br>TT<br>1 x (3 x 60")<br><br>BM<br>1 x (3 x 60") | • Mahasiswa memberikan menjelaskan dan memberikan contoh penggunaan inheritance. | Kriteria: Hierarki class sesuai kebutuhan dan fungsionalitas program<br><br>Bentuk: Praktik kode | Ketepatan dalam memberikan contoh penggunaan Inheritance                       | 5  |
| 10 | November 2023 | Mahasiswa mampu mengevaluasi penggunaan abstract class dan interface untuk fleksibilitas desain (C5 – CPMK-5 – CPL10) | • Class abstract dan interface<br><br>Referensi Utama [1,3] | Bentuk: Kuliah tatap Muka<br><br>Metode: Ceramah; | TM<br>1 x (3 x 50")<br><br>TT<br>1 x (3 x 60")<br><br>BM<br>1 x (3 x 60") | • Mahasiswa memberikan contoh dan menjelaskan penggunaan abstract dan interface  | Kriteria: Struktur inheritance/interf ace dan alasan desain<br><br>Bentuk: Koding dan analisis   | Ketepatan dalam menguasai dan memberikan contoh penggunaan abstract dan object | 5  |
| 11 | November 2023 | Mahasiswa mampu mengimplementasikan polymorphism dalam penyelesaian                                                   | Polymorpism<br><br>Referensi Utama [1,2]                    | Bentuk: Kuliah tatap Muka                         | TM<br>1 x (3 x 50")<br><br>TT                                             | • Mahasiswa menjelaskan penggunaan polymorphism                                  | Kriteria: Variasi output dan efisiensi kode berbasis                                             | Ketepatan dalam menguasai penggunaan                                           | 5  |

|    |               |                                                                                                                  |                                                                                                |                                                                         |                                                                           |                                                                                                                    |                                                                                               |                                                        |   |
|----|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|---|
|    |               | masalah program berbasis objek (C6 – CPMK-5 – CPL10)                                                             |                                                                                                | Metode:<br>Ceramah;                                                     | 1 x (3 x 60")<br><br>BM<br>1 x (3 x 60")                                  |                                                                                                                    | metode<br>override/overload<br><br>Bentuk:<br>Tugas mini<br>project                           | polymorphism<br>dalam<br>pemrograman<br>objek          |   |
| 12 | November 2023 | Mahasiswa mampu mensimulasikan penyelesaian studi kasus OOP berdasarkan kebutuhan pengguna (C6 – CPMK-3 – CPL05) |                                                                                                | Bentuk:<br>Kuliah tatap Muka<br><br>Metode:<br>Diskusi Kelompok;        | TM<br>1 x (3 x 50")<br><br>TT<br>1 x (3 x 60")<br><br>BM<br>1 x (3 x 60") | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa menyelesaikan control kasus</li> </ul>                            | Kriteria:<br>Relevansi solusi terhadap permasalahan praktis<br><br>Bentuk:<br>Proyek kelompok | Ketepatan dalam menyelesaikan tugas berupa studi kasus | 5 |
| 13 | November 2023 | Mahasiswa mampu bekerja sama dalam tim kecil membuat proyek pemrograman OOP awal (C6 – CPMK-6 – CPL10)           | <ul style="list-style-type: none"> <li>Contoh Proyek OOP</li> </ul> <p>Referensi Utama [3]</p> | Bentuk:<br>Kuliah tatap Muka<br><br>Metode:<br>Ceramah; Kerja Kelompok; | TM<br>1 x (3 x 50")<br><br>TT<br>1 x (3 x 60")<br><br>BM<br>1 x (3 x 60") | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa membuat analisis dan perancangan sesuai kebutuhan user</li> </ul> | Kriteria:<br>Kolaborasi tim dan distribusi tanggung jawab<br><br>Bentuk:<br>Proyek tim        | Ketepatan dalam menyelesaikan tugas                    | 5 |
| 14 | Desember 2023 | Mahasiswa mampu mengelola proyek OOP hingga tahap finalisasi produk kecil berbasis objek (C6 – CPMK-4 – CPL10)   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Contoh Proyek OOP</li> </ul> <p>Referensi Utama [3]</p> | Bentuk:<br>Kuliah tatap Muka<br><br>Metode:<br>Ceramah; Kerja Kelompok; | TM<br>1 x (3 x 50")<br><br>TT<br>1 x (3 x 60")<br><br>BM<br>1 x (3 x 60") | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa membuat analisis dan perancangan sesuai kebutuhan user</li> </ul> | Kriteria:<br>Struktur program, efisiensi, dan dokumentasi<br><br>Bentuk:<br>Proyek tim        | Ketepatan dalam menyelesaikan tugas                    | 5 |
| 15 | Desember 2023 | Mahasiswa mampu mengevaluasi peran anggota tim dan kontribusinya dalam proyek OOP (C5 – CPMK-5 – CPL10)          | <ul style="list-style-type: none"> <li>Contoh Proyek OOP</li> </ul> <p>Referensi Utama [3]</p> | Bentuk:<br>Kuliah tatap Muka<br><br>Metode:<br>Ceramah; Kerja Kelompok; | TM<br>1 x (3 x 50")<br><br>TT<br>1 x (3 x 60")<br><br>BM<br>1 x (3 x 60") | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mengimplementasikan Project yang sudah di buat</li> </ul>         | Kriteria:<br>Refleksi, kejujuran, dan partisipasi aktif<br><br>Bentuk:<br>Presentasi + demo   | Ketepatan dalam implementasi proyek                    | 5 |

|    |               |       |    |
|----|---------------|-------|----|
| 16 | Desember 2023 | Final | 15 |
|----|---------------|-------|----|

## PENILAIAN PEMBELAJARAN

A = 4.00 = Tingkat Pencapaian Kompetensi 90% - 100%  
 A- = 3.75 = Tingkat Pencapaian Kompetensi 85% - 89%  
 B+ = 3.50 = Tingkat Pencapaian Kompetensi 80% - 84%  
 B- = 2.75 = Tingkat Pencapaian Kompetensi 75% - 79%  
 C+ = 2.50 = Tingkat Pencapaian Kompetensi 70% - 74%  
 C = 2.00 = Tingkat Pencapaian Kompetensi 65% - 69%  
 C- = 1.75 = Tingkat Pencapaian Kompetensi 60% - 64%  
 D = 1.00 = Tingkat Pencapaian Kompetensi 50% - 54%  
 E = 0 = Tingkat Pencapaian Kompetensi 0% - 49%

Catatan: 1. Bobot disesuaikan dengan focus penilaian dari setiap Mata Kuliah [total 100%]  
 2. Estimasi waktu disesuaikan dengan SKS Mata Kuliah dan Metode pembelajaran  
 3. TM = Tatap Muka, TT=Tugas terstruktur, BM= Belajar Mandiri

Gowa, 30 Agustus 2023  
 Gugus Mutu Program Studi Teknik Informatika  
 Koordinator



Mustikasari S.Kom, M.Kom.