

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																																														
Inovasi Produk Perangkat Lunak		5510003029	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=3	P=0	ECTS=6.72	3	21 April 2025																																																																																																																														
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																																															
		Ricky Eka Putra		Ricky Eka Putra			Dr. Ir. Ricky Eka Putra, S.Kom., M.Kom.																																																																																																																															
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																																					
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																																					
	CPL-5	Menguasai dan mengaplikasikan teori-teori, konsep, prinsip, dan teknologi terkini dalam bidang Teknik Informatika, termasuk Data Sains, Kecerdasan Artifisial, Jaringan Cerdas, Rekayasa Perangkat Lunak, serta Sistem dan Teknologi Informasi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui riset dan penciptaan karya inovatif.																																																																																																																																				
	CPL-6	Merencanakan, mengelola, dan mengontrol proyek-proyek di bidang Teknik Informatika, memastikan keberhasilan dalam pelaksanaan dan pencapaian tujuan proyek.																																																																																																																																				
	CPL-7	Menganalisis kebutuhan dan menyelesaikan masalah yang kompleks dalam berbagai bidang Teknik Informatika, menggunakan metode analitis dan pendekatan ilmiah.																																																																																																																																				
	CPL-8	Mengevaluasi kinerja sistem dan teknologi informasi serta mengimplementasikan perbaikan berkelanjutan berdasarkan data dan analisis.																																																																																																																																				
	CPL-9	Mengembangkan solusi inovatif untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas organisasi dengan memanfaatkan teknologi informasi terbaru.																																																																																																																																				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																																					
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menguasai konsep dasar inovasi dalam pengembangan perangkat lunak dan memahami siklus inovasi teknologi.																																																																																																																																				
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan pengguna dan merumuskan strategi pengembangan produk perangkat lunak yang relevan dan berkelanjutan.																																																																																																																																				
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu merancang prototipe produk perangkat lunak inovatif berdasarkan tren teknologi terkini dan kebutuhan pasar.																																																																																																																																				
CPMK - 4	Mahasiswa mampu menerapkan metode evaluasi produk perangkat lunak dan menyusun rencana peningkatan produk berdasarkan hasil umpan balik.																																																																																																																																					
CPMK - 5	Mahasiswa mampu mengelola pengembangan produk perangkat lunak secara kolaboratif dan profesional sesuai prinsip manajemen proyek inovatif.																																																																																																																																					
Matrik CPL - CPMK																																																																																																																																						
	<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-5</td><td>CPL-6</td><td>CPL-7</td><td>CPL-8</td><td>CPL-9</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>								CPMK	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPMK-1	✓					CPMK-2			✓			CPMK-3					✓	CPMK-4				✓		CPMK-5		✓																																																																																													
CPMK	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9																																																																																																																																	
CPMK-1	✓																																																																																																																																					
CPMK-2			✓																																																																																																																																			
CPMK-3					✓																																																																																																																																	
CPMK-4				✓																																																																																																																																		
CPMK-5		✓																																																																																																																																				
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																																						
	<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td></tr></table>																CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓	✓															CPMK-2			✓	✓													CPMK-3					✓	✓	✓										CPMK-4									✓	✓	✓						CPMK-5												✓	✓	✓	✓	
CPMK	Minggu Ke																																																																																																																																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																																																						
CPMK-1	✓	✓																																																																																																																																				
CPMK-2			✓	✓																																																																																																																																		
CPMK-3					✓	✓	✓																																																																																																																															
CPMK-4									✓	✓	✓																																																																																																																											
CPMK-5												✓	✓	✓	✓																																																																																																																							

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Inovasi Produk Perangkat Lunak pada jenjang S2 program studi Informatika bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman konseptual dan keterampilan praktis dalam menciptakan solusi perangkat lunak yang inovatif dan bernilai tambah. Mahasiswa akan mempelajari metodologi inovasi, strategi pengembangan produk, serta integrasi teknologi mutakhir dalam proses penciptaan perangkat lunak. Ruang lingkup mata kuliah mencakup analisis kebutuhan pengguna, studi kasus pengembangan produk inovatif, eksplorasi tren teknologi terkini, serta identifikasi faktor keberhasilan dan tantangan dalam inovasi produk perangkat lunak. Dengan pendekatan berbasis proyek, mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan rancangan produk perangkat lunak yang orisinal, relevan, dan berdaya saing tinggi sesuai dengan kebutuhan industri dan masyarakat.						
Pustaka	Utama :						
	1. Tidd, J., Bessant, J., & Pavitt, K. (2018). Managing Innovation: Integrating Technological, Market and Organizational Change (6th ed.). Wiley. 2. Schilling, M. A. (2020). Strategic Management of Technological Innovation (6th ed.). McGraw-Hill. 3. Pressman, R. S. (2014). Software Engineering: A Practitioner's Approach (8th ed.). McGraw-Hill. 4. Cooper, R. G. (2019). Winning at New Products: Creating Value Through Innovation (4th ed.). Basic Books.						
	Pendukung :						
	1. Rogers, E. M. (2003). Diffusion of Innovations (5th ed.). Free Press.						
Dosen Pengampu							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Menjelaskan konsep dasar inovasi dan siklus hidup produk perangkat lunak	Pemahaman konsep inovasi dan siklus	Kriteria: Ketepatan dan kelengkapan penjelasan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan Diskusi 2 x 50	Video Conference dan Forum Diskusi 1 x 50	Materi: The Dynamics of Technological Innovation Pustaka: <i>Schilling, M. A. (2020). Strategic Management of Technological Innovation (6th ed.). McGraw-Hill.</i> Materi: Elements of Diffusion Pustaka: <i>Rogers, E. M. (2003). Diffusion of Innovations (5th ed.). Free Press.</i>	5%
2	Mengidentifikasi faktor pendorong dan penghambat inovasi perangkat lunak	Analisis pendekatan inovasi	Kriteria: Relevansi analisis terhadap kasus Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi dan Studi Kasus 2 x 50	Forum Diskusi dan Video Materi 1 x 50	Materi: Types and Patterns of Innovation Pustaka: <i>Schilling, M. A. (2020). Strategic Management of Technological Innovation (6th ed.). McGraw-Hill.</i> Materi: Innovation and Change Pustaka: <i>Tidd, J., Bessant, J., & Pavitt, K. (2018). Managing Innovation: Integrating Technological, Market and Organizational Change (6th ed.). Wiley.</i>	5%

3	Menganalisis kebutuhan pengguna dalam konteks pengembangan produk perangkat lunak	Kemampuan menjelaskan metode	Kriteria: Kelengkapan dan logika argumen Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi Studi Kasus dan Simulasi 2 x 50	Forum Diskusi dan Video Pembelajaran 1 x 50	Materi: Understanding Customer Need Pustaka: Cooper, R. G. (2019). <i>Winning at New Products: Creating Value Through Innovation</i> (4th ed.). Basic Books. Materi: Search Strategies Pustaka: Tidd, J., Bessant, J., & Pavitt, K. (2018). <i>Managing Innovation: Integrating Technological, Market and Organizational Change</i> (6th ed.). Wiley.	5%
4	Menyusun strategi pengembangan inovatif perangkat lunak berdasarkan kebutuhan pengguna	Relevansi strategi dengan kebutuhan	Kriteria: Ketepatan pendekatan inovatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi Tim dan Brainstorming 2 x 50	Kolaborasi Daring dan Forum Grup 1 x 50	Materi: Defining the Organization's Strategic Direction Pustaka: Schilling, M. A. (2020). <i>Strategic Management of Technological Innovation</i> (6th ed.). McGraw-Hill. Materi: Strategic Selection Pustaka: Tidd, J., Bessant, J., & Pavitt, K. (2018). <i>Managing Innovation: Integrating Technological, Market and Organizational Change</i> (6th ed.). Wiley.	5%

5	Mengkaji tren teknologi dan inovasi dalam perangkat lunak	Relevansi tren yang dikaji	Kriteria: Ketepatan penarikan insight Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi dan Studi Literatur 2 x 50	Diskusi Forum dan Eksplorasi Daring 1 x 50	Materi: Implementation Strategies Pustaka: Tidd, J., Bessant, J., & Pavitt, K. (2018). <i>Managing Innovation: Integrating Technological, Market and Organizational Change</i> (6th ed.). Wiley. Materi: Managing Innovation Teams Pustaka: Schilling, M. A. (2020). <i>Strategic Management of Technological Innovation</i> (6th ed.). McGraw-Hill.	5%
6	Mendesain ide inovasi produk perangkat lunak berbasis tren teknologi	Keunikan dan kelayakan ide	Kriteria: Kreativitas dan kelengkapan prototipe Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Workshop Desain dan Simulasi 2 x 50	Tools Kolaboratif dan Studi Video 1 x 50	Materi: Concept Development Pustaka: Cooper, R. G. (2019). <i>Winning at New Products: Creating Value Through Innovation</i> (4th ed.). Basic Books. Materi: Building the Innovation Case Pustaka: Tidd, J., Bessant, J., & Pavitt, K. (2018). <i>Managing Innovation: Integrating Technological, Market and Organizational Change</i> (6th ed.). Wiley.	5%

7	Menyusun prototipe awal produk inovatif	Kelengkapan dan fungsionalitas prototipe	Kriteria: Ketepatan fitur terhadap ide awal Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi Tim 2 x 50	Demo Aplikasi Daring 1 x 50	Materi: Design Concepts Pustaka: <i>Pressman, R. S. (2014). Software Engineering: A Practitioner's Approach (8th ed.). McGraw-Hill.</i> Materi: Developing New Products Pustaka: <i>Tidd, J., Bessant, J., & Pavitt, K. (2018). Managing Innovation: Integrating Technological, Market and Organizational Change (6th ed.). Wiley.</i>	5%
---	---	--	--	-----------------------	--------------------------------	---	----

8	Mampu menjelaskan dengan lebih baik materi-materi dari minggu ke-1 s.d. ke-7	1.Menerapkan konsep yang telah dipelajari 2.Mengalisis dan memecahkan masalah 3.Menjawab soal esai dan studi kasus	Kriteria: 1.Kedalaman jawaban 2.Kejelasan analisis 3.Ketepatan solusi Bentuk Penilaian : Tes	Menyelesaikan soal ujian Sub-Sumatif 3 x 50		Materi: Materi-materi dari minggu ke-1 s.d. ke-7 Pustaka: <i>Tidd, J., Bessant, J., & Pavitt, K. (2018). Managing Innovation: Integrating Technological, Market and Organizational Change (6th ed.). Wiley.</i> Materi: Materi-materi dari minggu ke-1 s.d. ke-7 Pustaka: <i>Schilling, M. A. (2020). Strategic Management of Technological Innovation (6th ed.). McGraw-Hill.</i> Materi: Materi-materi dari minggu ke-1 s.d. ke-7 Pustaka: <i>Pressman, R. S. (2014). Software Engineering: A Practitioner's Approach (8th ed.). McGraw-Hill.</i> Materi: Materi-materi dari minggu ke-1 s.d. ke-7 Pustaka: <i>Cooper, R. G. (2019). Winning at New Products: Creating Value Through Innovation (4th ed.). Basic Books.</i> Materi: Materi-materi dari minggu ke-1 s.d. ke-7 Pustaka: <i>Rogers, E. M. (2003). Diffusion of Innovations (5th ed.). Free Press.</i>	15%
---	--	--	---	--	--	---	-----

9	Menjelaskan konsep evaluasi produk perangkat lunak	Argumentasi studi kasus	Kriteria: Ketepatan penjelasan indikator Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Interaktif, Diskusi, dan Analisis Kasus 2 x 50	Forum Diskusi 1 x 50	Materi: Learning and Improving Pustaka: <i>Tidd, J., Bessant, J., & Pavitt, K. (2018). Managing Innovation: Integrating Technological, Market and Organizational Change (6th ed.). Wiley.</i>	5%
10	Menerapkan teknik evaluasi usability dan performa produk	Ketepatan metode evaluasi	Kriteria: Kejelasan dokumentasi hasil Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Simulasi dan Evaluasi Pengguna 2 x 50	Tool Evaluasi Daring 1 x 50	Materi: Testing and Validation Pustaka: <i>Cooper, R. G. (2019). Winning at New Products: Creating Value Through Innovation (4th ed.). Basic Books.</i>	5%
11	Mengembangkan rencana peningkatan produk berdasarkan umpan balik pengguna	Ketepatan analisis umpan balik	Kriteria: Kelayakan rencana peningkatan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi Tim dan Revisi Desain 2 x 50	Kolaborasi Dokumen Daring 1 x 50	Materi: Metrics and Feedback Pustaka: <i>Tidd, J., Bessant, J., & Pavitt, K. (2018). Managing Innovation: Integrating Technological, Market and Organizational Change (6th ed.). Wiley.</i>	5%
12	Menerapkan manajemen proyek inovatif dalam pengembangan perangkat lunak	Rencana peluncuran	Kriteria: Efektivitas pembagian tugas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Simulasi Proyek dan Diskusi Kelompok 2 x 50	Tools Manajemen dan Penugasan Daring 1 x 50	Materi: Project Management Concepts Pustaka: <i>Pressman, R. S. (2014). Software Engineering: A Practitioner's Approach (8th ed.). McGraw-Hill.</i>	5%
13	Menyusun timeline, milestone, dan dokumentasi proyek	Kelengkapan dokumen proyek	Kriteria: Kesesuaian rencana dan kebutuhan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Simulasi proyek 2 x 50	Review dokumen proyek 1 x 50	Materi: Process and Project Metrics Pustaka: <i>Pressman, R. S. (2014). Software Engineering: A Practitioner's Approach (8th ed.). McGraw-Hill.</i>	5%

14	Presentasi hasil pengembangan produk inovatif	Kejelasan, struktur, dan visual	Kriteria: Inovasi, kelengkapan, dan argumentasi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi Individu/Kelompok 2 x 50	Video Presentasi 1 x 50	Materi: Presentasi hasil pengembangan produk inovatif Pustaka: <i>Tidd, J., Bessant, J., & Pavitt, K. (2018). Managing Innovation: Integrating Technological, Market and Organizational Change (6th ed.). Wiley.</i> Materi: Presentasi hasil pengembangan produk inovatif Pustaka: <i>Schilling, M. A. (2020). Strategic Management of Technological Innovation (6th ed.). McGraw-Hill.</i> Materi: Presentasi hasil pengembangan produk inovatif Pustaka: <i>Pressman, R. S. (2014). Software Engineering: A Practitioner's Approach (8th ed.). McGraw-Hill.</i> Materi: Presentasi hasil pengembangan produk inovatif Pustaka: <i>Cooper, R. G. (2019). Winning at New Products: Creating Value Through Innovation (4th ed.). Basic Books.</i> Materi: Presentasi hasil pengembangan produk inovatif Pustaka: <i>Rogers, E. M. (2003). Diffusion of Innovations (5th ed.). Free Press.</i>	5%
----	---	---------------------------------	---	--	----------------------------	--	----

15	Refleksi proses inovasi dan pengembangan produk	Kedalaman analisis reflektif	Kriteria: Relevansi dan orisinalitas ide Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Diskusi Reflektif 2 x 50	Forum Refleksi 1 x 50	Materi: Leadership for Innovation Pustaka: <i>Tidd, J., Bessant, J., & Pavitt, K. (2018). Managing Innovation: Integrating Technological, Market and Organizational Change (6th ed.). Wiley.</i>	5%
----	---	------------------------------	---	-----------------------------	--------------------------	--	----

16	Mampu menjelaskan dengan lebih baik materi-materi dari minggu ke-9 s.d. ke-15	Mengintegrasikan seluruh materi Inovasi Produk Perangkat Lunak yang telah dipelajari dalam mata kuliah	Kriteria: Kemampuan menyelesaikan soal terkait semua CPMK Bentuk Penilaian : Tes	Menyelesaikan soal Ujian Sumatif 3 x 50		Materi: Materi-materi dari minggu ke-9 s.d. ke-15 Pustaka: <i>Tidd, J., Bessant, J., & Pavitt, K. (2018). Managing Innovation: Integrating Technological, Market and Organizational Change (6th ed.). Wiley.</i> Materi: Materi-materi dari minggu ke-9 s.d. ke-15 Pustaka: <i>Schilling, M. A. (2020). Strategic Management of Technological Innovation (6th ed.). McGraw-Hill.</i> Materi: Materi-materi dari minggu ke-9 s.d. ke-15 Pustaka: <i>Pressman, R. S. (2014). Software Engineering: A Practitioner's Approach (8th ed.). McGraw-Hill.</i> Materi: Materi-materi dari minggu ke-9 s.d. ke-15 Pustaka: <i>Cooper, R. G. (2019). Winning at New Products: Creating Value Through Innovation (4th ed.). Basic Books.</i> Materi: Materi-materi dari minggu ke-9 s.d. ke-15 Pustaka: <i>Rogers, E. M. (2003). Diffusion of Innovations (5th ed.). Free Press.</i>	15%
----	---	--	---	---	--	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	15%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50%
3.	Penilaian Portofolio	5%
4.	Tes	30%
		100%

Catatan

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

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 23 April 2025

Koordinator Program Studi S2
Informatika



Dr. Ir. Ricky Eka Putra, S.Kom.,
M.Kom.
NIDN 0716018704

UPM Program Studi S2
Informatika



I Made Suartana, S.Kom.,
M.Kom.
NIDN 0024118405



File PDF ini digenerate pada tanggal 7 Juli 2025 Jam 01:56 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa