	Universitas Negeri Surabaya **Fakultas Teknik** **Program Studi S2 Informatika**	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Studi Lapangan	5510002005	Mata Kuliah Wajib Kurikulum - Institusional	T=0	P=0	ECTS=0	3	16 Januari 2025

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	.....	Dr. Ir. Ricky Eka Putra, S.Kom., M.Kom.	Dr. Ir. Ricky Eka Putra, S.Kom., M.Kom.

Model Pembelajaran	**Project Based Learning**	
Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.
	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 melalalui 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.
	CPL-11	Mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja dengan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan, serta mampu melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau mendapatkan sertifikat profesi.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	Matrik CPL - CPMK	

CPMK	CPL-2	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-11

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

CPMK	Minggu Ke															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

Deskripsi Singkat MK	Matakuliah Studi Lapangan pada jenjang S2 program studi Informatika bertujuan untuk memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari di dalam kelas ke dalam situasi nyata di lapangan. Mahasiswa akan terlibat dalam proyek lapangan yang relevan dengan bidang Informatika, seperti pengembangan perangkat lunak, analisis data, keamanan informasi, atau topik lainnya yang sesuai dengan kebutuhan industri. Ruang lingkup mata kuliah ini mencakup pemahaman mendalam tentang tantangan dan solusi yang dihadapi dalam proyek lapangan, serta pengembangan kemampuan berkolaborasi, berkomunikasi, dan memecahkan masalah secara efektif dalam tim. Melalui matakuliah ini, diharapkan mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan praktis yang dapat meningkatkan kesiapan mereka dalam menghadapi dunia kerja di industri Informatika.	
Pustaka	**Utama :**	
	Pendukung :	
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							5%
2							5%
3							5%
4							5%
5							5%
6							5%
7							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	Menyelesaikan soal ujian Sub-Sumatif 3 x 50			15%
9							5%
10							5%
11							5%
12							5%
13							5%
14							5%
15							5%
16	Mampu menjelaskan dengan lebih baik materi-materi dari minggu ke-9 s.d. ke-15	Mengintegrasikan seluruh materi Data Mining yang telah dipelajari dalam mata kuliah	**Kriteria:** Kemampuan menyelesaikan soal terkait semua CPMK **Bentuk Penilaian** : Tes	Menyelesaikan soal Ujian Sumatif 3 x 50			15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Tes	15%
		15%

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, ketrampulan 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.

File PDF ini digenerate pada tanggal 7 Juli 2025 Jam 22:03 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa