

	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																																																																																																																															
Teknologi Blockchain	5510003021		T=3	P=0	ECTS=6.72	2	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-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-10	Memiliki kecakapan umum yang dibutuhkan sebagai dasar untuk penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi serta bidang kerja yang relevan, seperti kemampuan manajerial, etika profesional, dan kepemimpinan.																																																																																																																																				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																																					
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip dasar teknologi blockchain, struktur blok, dan mekanisme konsensus dalam sistem terdistribusi.																																																																																																																																				
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan sistem dan menentukan arsitektur blockchain yang sesuai dalam berbagai skenario.																																																																																																																																				
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu mengevaluasi dan memilih protokol keamanan serta algoritma kriptografi dalam implementasi blockchain.																																																																																																																																				
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu merancang dan membangun aplikasi berbasis smart contract menggunakan platform blockchain.																																																																																																																																				
	CPMK - 5	Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil proyek blockchain secara profesional dengan memperhatikan aspek etika dan keamanan teknologi informasi.																																																																																																																																				
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																																					
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-5</th> <th>CPL-7</th> <th>CPL-8</th> <th>CPL-9</th> <th>CPL-10</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </table>						CPMK	CPL-5	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPMK-1	✓					CPMK-2		✓				CPMK-3			✓			CPMK-4				✓		CPMK-5					✓																																																																																											
	CPMK	CPL-5	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10																																																																																																																																
	CPMK-1	✓																																																																																																																																				
	CPMK-2		✓																																																																																																																																			
CPMK-3			✓																																																																																																																																			
CPMK-4				✓																																																																																																																																		
CPMK-5					✓																																																																																																																																	
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																																						
	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> <th>9</th> <th>10</th> <th>11</th> <th>12</th> <th>13</th> <th>14</th> <th>15</th> <th>16</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </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 Teknologi Blockchain pada jenjang S2 Program Studi Informatika bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai konsep dasar, arsitektur, dan implementasi teknologi blockchain dalam berbagai sektor. Mahasiswa akan mempelajari prinsip kerja blockchain, mekanisme konsensus, kriptografi yang mendasari sistem terdistribusi, serta pengembangan aplikasi berbasis smart contract. Ruang lingkup mata kuliah mencakup studi tentang blockchain publik dan privat, teknologi ledger terdistribusi, interoperabilitas antar blockchain, serta integrasi blockchain dengan teknologi lain seperti Internet of Things (IoT) dan Artificial Intelligence (AI). Dengan pendekatan teoritis dan praktis berbasis proyek, mahasiswa diharapkan mampu merancang dan mengimplementasikan solusi inovatif berbasis blockchain secara profesional dan beretika sesuai dengan kebutuhan industri dan masyarakat.					
Pustaka		Utama :					
		1. Mougayar, W. (2016). The Business Blockchain: Promise, Practice, and Application of the Next Internet Technology. Wiley. 2. Bashir, I. (2018). Mastering Blockchain: Unlocking the Power of Cryptocurrencies, Smart Contracts, and Decentralized Applications. Packt Publishing. 3. Nakamoto, S. (2008). Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System. Retrieved from https://bitcoin.org/bitcoin.pdf 4. Dannen, C. (2017). Introducing Ethereum and Solidity: Foundations of Cryptocurrency and Blockchain Programming for Beginners. Apress.					
		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	Menjelaskan konsep dasar teknologi blockchain dan aplikasinya dalam berbagai bidang	Pemahaman konsep dasar blockchain	Kriteria: Ketepatan menjelaskan dan memberi contoh aplikasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan Diskusi 2 x 50	Video Pembelajaran dan Forum Diskusi 1 x 50	Materi: Pengantar Blockchain dan Aplikasinya Pustaka: Mougayar, W. (2016). The Business Blockchain: Promise, Practice, and Application of the Next Internet Technology. Wiley. Materi: Pengantar Blockchain dan Aplikasinya Pustaka: Nakamoto, S. (2008). Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System. Retrieved from https://bitcoin.org/.....	5%
2	Menjelaskan arsitektur dan komponen utama dalam sistem blockchain	Identifikasi komponen dan fungsinya	Kriteria: Ketepatan identifikasi dan penyusunan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Ceramah dan Penugasan 2 x 50	Forum Diskusi dan Bacaan Mandiri 1 x 50	Materi: Arsitektur Blockchain Pustaka: Mougayar, W. (2016). The Business Blockchain: Promise, Practice, and Application of the Next Internet Technology. Wiley.	5%
3	Menganalisis konsensus algoritma: Proof-of-Work dan Proof-of-Stake	Ketepatan analisis dan perbandingan algoritma	Kriteria: Analisis logis dan argumentatif Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Studi Kasus dan Diskusi Kelompok 2 x 50	Presentasi Online 1 x 50	Materi: Konsensus Blockchain Pustaka: Mougayar, W. (2016). The Business Blockchain: Promise, Practice, and Application of the Next Internet Technology. Wiley. Materi: Konsensus Blockchain Pustaka: Bashir, I. (2018). Mastering Blockchain: Unlocking the Power of Cryptocurrencies, Smart Contracts, and Decentralized Applications. Packt Publishing	5%

4	Menggunakan smart contract sederhana dengan Ethereum	Kode berfungsi sesuai tugas	Kriteria: Validasi fungsi dan dokumentasi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Demonstrasi dan Studi Kasus Mandiri 2 x 50	Simulasi Online 1 x 50	Materi: Smart Contract di Ethereum Pustaka: Bashir, I. (2018). <i>Mastering Blockchain: Unlocking the Power of Cryptocurrencies, Smart Contracts, and Decentralized Applications</i> . Packt Publishing. Materi: Smart Contract di Ethereum Pustaka: Dannen, C. (2017). <i>Introducing Ethereum and Solidity: Foundations of Cryptocurrency and Blockchain Programming for Beginners</i> . Apress.	5%
5	Mendesain dan mengembangkan struktur data untuk transaksi blockchain	Kesesuaian struktur data dan efektivitas penyimpanan	Kriteria: Efisiensi dan dokumentasi kode Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Diskusi Proyek 2 x 50	Penggunaan Google Colab dan Coding Online 1 x 50	Materi: Struktur Transaksi Blockchain Pustaka: Bashir, I. (2018). <i>Mastering Blockchain: Unlocking the Power of Cryptocurrencies, Smart Contracts, and Decentralized Applications</i> . Packt Publishing.	5%
6	Mengevaluasi aspek keamanan dalam sistem blockchain	Identifikasi celah keamanan	Kriteria: Akurasi dan justifikasi teknis Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Studi Kasus dan Ceramah 2 x 50	Umpan Balik Online 1 x 50	Materi: Keamanan Blockchain Pustaka: Mougayar, W. (2016). <i>The Business Blockchain: Promise, Practice, and Application of the Next Internet Technology</i> . Wiley. Materi: Keamanan Blockchain Pustaka: Bashir, I. (2018). <i>Mastering Blockchain: Unlocking the Power of Cryptocurrencies, Smart Contracts, and Decentralized Applications</i> . Packt Publishing.	5%
7	Menganalisis dampak blockchain terhadap sistem terdistribusi	Relevansi dan validitas argumen	Kriteria: Argumentasi berbasis literatur Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Diskusi Kritis 2 x 50	Forum Diskusi 1 x 50	Materi: Blockchain sebagai Sistem Terdistribusi Pustaka: Mougayar, W. (2016). <i>The Business Blockchain: Promise, Practice, and Application of the Next Internet Technology</i> . Wiley.	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: Mougayar, W. (2016). <i>The Business Blockchain: Promise, Practice, and Application of the Next Internet Technology</i> . Wiley. Materi: Materi-materi dari minggu ke-1 s.d. ke-7 Pustaka: Bashir, I. (2018). <i>Mastering Blockchain: Unlocking the Power of Cryptocurrencies, Smart Contracts, and Decentralized Applications</i> . Packt Publishing. Materi: Materi-materi dari minggu ke-1 s.d. ke-7 Pustaka: Nakamoto, S. (2008). <i>Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System</i> . Retrieved from https://bitcoin.org/... Materi: Materi-materi dari minggu ke-1 s.d. ke-7 Pustaka: Dannen, C. (2017). <i>Introducing Ethereum and Solidity: Foundations of Cryptocurrency and Blockchain Programming for Beginners</i> . Apress.	15%
9	Mengembangkan solusi inovatif berbasis blockchain dalam sektor publik atau privat	Kesesuaian solusi dan inovasi	Kriteria: Rubrik inovasi dan relevansi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Studi Proyek 2 x 50	1 x 50	Materi: Blockchain untuk Inovasi Pustaka: Mougayar, W. (2016). <i>The Business Blockchain: Promise, Practice, and Application of the Next Internet Technology</i> . Wiley.	5%
10	Menilai keberlanjutan solusi blockchain dari aspek teknis dan sosial	Ketepatan aspek teknis dan sosial	Kriteria: Rubrik evaluasi 360 derajat Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah Interaktif 2 x 50	Presentasi Mandiri 1 x 50	Materi: SDG Reports – Blockchain for SDGs Pustaka: Mougayar, W. (2016). <i>The Business Blockchain: Promise, Practice, and Application of the Next Internet Technology</i> . Wiley.	5%

11	Mengembangkan strategi adopsi blockchain dalam organisasi	Ketepatan strategi dan pertimbangan risiko	Kriteria: Strategi aplikatif dan kolaboratif Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Simulasi Rapat dan Roleplay 2 x 50	Umpan Balik 1 x 50	Materi: Strategi Adopsi Pustaka: Bashir, I. (2018). <i>Mastering Blockchain: Unlocking the Power of Cryptocurrencies, Smart Contracts, and Decentralized Applications</i> . Packt Publishing. Materi: Strategi Adopsi Pustaka: Mougayar, W. (2016). <i>The Business Blockchain: Promise, Practice, and Application of the Next Internet Technology</i> . Wiley.	5%
12	Mengkaji etika dan regulasi teknologi blockchain di Indonesia dan global	Kedalaman argumentasi hukum dan etika	Kriteria: Referensi dan pemahaman kontekstual Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah 2 x 50	1 x 50	Materi: Sumber Regulasi OJK/BI Pustaka: Nakamoto, S. (2008). <i>Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System</i> . Retrieved from https://bitcoin.org/...	5%
13	Menyusun laporan studi kasus blockchain untuk pengambilan keputusan	Kualitas sistematika dan konten	Kriteria: Rubrik penulisan ilmiah Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Workshop Penulisan 2 x 50	Review Draft Online 1 x 50	Materi: Template Laporan Penelitian Pustaka: Mougayar, W. (2016). <i>The Business Blockchain: Promise, Practice, and Application of the Next Internet Technology</i> . Wiley.	5%

14	Mempresentasikan solusi blockchain dalam bentuk pitch project	Struktur pitch, ketepatan konten, desain visual	Kriteria: Rubrik pitch Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi 2 x 50	Live Pitch 1 x 50	Materi: Solusi Blockchain Dalam Bentuk Pitch Project Pustaka: Mougayar, W. (2016). <i>The Business Blockchain: Promise, Practice, and Application of the Next Internet Technology</i> . Wiley. Materi: Solusi Blockchain Dalam Bentuk Pitch Project Pustaka: Bashir, I. (2018). <i>Mastering Blockchain: Unlocking the Power of Cryptocurrencies, Smart Contracts, and Decentralized Applications</i> . Packt Publishing. Materi: Solusi Blockchain Dalam Bentuk Pitch Project Pustaka: Nakamoto, S. (2008). <i>Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System</i> . Retrieved from https://bitcoin.org/... Materi: Solusi Blockchain Dalam Bentuk Pitch Project Pustaka: Dannen, C. (2017). <i>Introducing Ethereum and Solidity: Foundations of Cryptocurrency and Blockchain Programming for Beginners</i> . Apress.	5%
----	---	---	---	----------------------	----------------------	---	----

15	Evaluasi proyek antar kelompok: Peer Review	Objektivitas dan argumentasi evaluasi	Kriteria: Rubrik evaluasi kritis Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Forum Evaluasi 2 x 50	Peer Grading 1 x 50	Materi: Evaluasi Proyek antar Kelompok: Dokumen Peer Review Pustaka: Mougayar, W. (2016). <i>The Business Blockchain: Promise, Practice, and Application of the Next Internet Technology</i> . Wiley. Materi: Evaluasi Proyek antar Kelompok: Dokumen Peer Review Pustaka: Bashir, I. (2018). <i>Mastering Blockchain: Unlocking the Power of Cryptocurrencies, Smart Contracts, and Decentralized Applications</i> . Packt Publishing. Materi: Evaluasi Proyek antar Kelompok: Dokumen Peer Review Pustaka: Nakamoto, S. (2008). <i>Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System</i> . Retrieved from https://bitcoin.org/... Materi: Evaluasi Proyek antar Kelompok: Dokumen Peer Review Pustaka: Dannen, C. (2017). <i>Introducing Ethereum and Solidity: Foundations of Cryptocurrency and Blockchain Programming for Beginners</i> . Apress.	5%
----	---	---------------------------------------	---	--------------------------	------------------------	--	----

16	Mampu menjelaskan dengan lebih baik materi-materi dari minggu ke-9 s.d. ke-15	Mengintegrasikan seluruh materi Teknologi Blockchain 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: Mougayar, W. (2016). <i>The Business Blockchain: Promise, Practice, and Application of the Next Internet Technology</i> . Wiley. Materi: Materi-materi dari minggu ke-9 s.d. ke-15 Pustaka: Bashir, I. (2018). <i>Mastering Blockchain: Unlocking the Power of Cryptocurrencies, Smart Contracts, and Decentralized Applications</i> . Packt Publishing. Materi: Materi-materi dari minggu ke-9 s.d. ke-15 Pustaka: Nakamoto, S. (2008). <i>Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System</i> . Retrieved from https://bitcoin.org/... Materi: Materi-materi dari minggu ke-9 s.d. ke-15 Pustaka: Dannen, C. (2017). <i>Introducing Ethereum and Solidity: Foundations of Cryptocurrency and Blockchain Programming for Beginners</i> . Apress.	15%
----	---	--	---	---	--	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	55%
3.	Penilaian Portofolio	10%
4.	Tes	30%
		100%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- 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 25 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 07:03 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

