

PORTOFOLIO MATA KULIAH

Nama Mata Kuliah : Pemrograman Mobile

Kode Mata Kuliah : IKP6403

Tim Dosen : 1. 1683 Ir. Agung Sedyono, M.T., Ph.D.

Kelas : 01

Dosen : 1683 Ir. Agung Sedyono, M.T., Ph.D.

Semester : Genap 2023/2024 (R)

Tahun Akademik : 2023/2024

Jumlah Mahasiswa : 26 mahasiswa



Program Studi INFORMATIKA
Fakultas TEKNOLOGI INDUSTRI
Universitas Trisakti
Aug 2024

PORTOFOLIO MATA KULIAH

NAMA MATA KULIAH	: Pemrograman Mobile
KODE MATA KULIAH	: IKP6403
KELAS	: TIF-01
SEMESTER	: Genap 2023/2024 (R)
DOSEN PENGAMPU	: 1683 Ir. Agung Sedyono, M.T., Ph.D.
NAMA DOSEN/TIM DOSEN	: 1. 1683 Ir. Agung Sedyono, M.T., Ph.D.
NAMA KOORDINATOR MATA KULIAH	: 1683 Ir. Agung Sedyono, M.T., Ph.D.

1. HALAMAN PENGESAHAN PORTOFOLIO

	PORTOFOLIO MATA KULIAH PEMROGRAMAN MOBILE Tahun Akademik: Genap 2023/2024 (R) Program Studi INFORMATIKA Fakultas TEKNOLOGI INDUSTRI		
Kode: IKP6403	Bobot (sks): 4.00 sks	Rumpun MK:	Semester: GENAP
Penanggungjawab	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Koordinator MK			1683 Ir. Agung Sedyono, M.T., Ph.D.
Koordinator Bidang Keahlian/Ilmu			
Ketua Program Studi			2641 Binti Solihah, S.T., M.Kom.

DAFTAR ISI

1. HALAMAN PENGESAHAN PORTOFOLIO	
2. CAPAIAN PEMBELAJARAN PROGRAM STUDI	
3. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)	
3.1. Muatan RPS	
3.1. Sosialisasi RPS	
4. RENCANA PENILAIAN & RUBRIK	
4.1. Rencana Penilaian CPMK	
4.2. Rubrik Penilaian (UTS, UAS, Praktikum, Tugas)	
5. EVALUASI DAN ANALISIS HASIL PROSES PEMBELAJARAN	
5.1. Nilai Akhir Mata Kuliah dan Distribusinya	
5.2. Analisis Distribusi Nilai per CPMK	
5.3. Analisis Distribusi Nilai Per Teknik Penilaian (UTS, UAS, Tugas, Quiz, Laporan Praktikum, dsb).....	
5.4. Analisis Distribusi Nilai per Mahasiswa	
6. REKOMENDASI TINDAK LANJUT	
7. LAMPIRAN:	

2. CAPAIAN PEMBELAJARAN PROGRAM STUDI

Tabel 1. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi

KODE	DESKRIPSI CPL
S.1	Mahasiswa mampu menunjukkan sikap Tri Krama Universitas Trisakti: Takwa Tekun Terampil, Asah Asih Asuh, Satria, Setia Sportif dan berjiwa wirausaha (S.a)
S.2	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila (S.b)
P.1	Mahasiswa mampu menjelaskan cara kerja sistem komputer dan menerapkan/menggunakan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu industri. (P.a)
P.2	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika dalam mendesain dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat. (P.b)
KU.1	Mahasiswa mampu menganalisis persoalan komputasi kompleks untuk mengidentifikasi solusi pengelolaan proyek teknologi bidang informatika/ilmu komputer dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin. (KU.a)
KU.2	Mahasiswa mampu berpikir logis, kritis serta sistematis dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan informatika/ ilmu komputer untuk menyelesaikan masalah nyata. (KU.b)
KU.3	Mahasiswa mampu belajar mandiri sepanjang hayat, kreatif inovatif, berkomunikasi, bekerja sama, dan berperan secara efektif sebagai anggota atau pemimpin tim sesuai bidang ilmu dalam berbagai konteks profesional. (KU.c)
KK.1	Mahasiswa mampu mengimplementasi kebutuhan komputasi dengan mempertimbangkan berbagai metode/algoritma yang sesuai (KK.a)
KK.2	Mahasiswa mampu menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin (KK.b)
KK.3	Mahasiswa mampu mendesain, mengimplementasi dan mengevaluasi solusi berbasis komputasi multi-platform yang memenuhi kebutuhan-kebutuhan industri (KK.c)
KK.4	Mahasiswa mampu memecahkan masalah di dunia industri dengan pendekatan sistem cerdas menggunakan algoritma kompleks (KK.d)

Tabel 2. Capaian Pembelajaran Lulusan yang Dibebankan pada Mata Kuliah

KODE	DESKRIPSI CPL
KK.3	Mahasiswa mampu mendesain, mengimplementasi dan mengevaluasi solusi berbasis komputasi multi-platform yang memenuhi kebutuhan-kebutuhan industri (KK.c)

P.1	Mahasiswa mampu menjelaskan cara kerja sistem komputer dan menerapkan/menggunakan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu industri. (P.a)
KK.2	Mahasiswa mampu menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin (KK.b)

Tabel 3. Pemetaan Keterkaitan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah dengan CPL

KODE CPL	KODE CPMK	DESKRIPSI CPMK
P.1	P1.CPMK-1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi, menjelaskan dan mendiskusikan konsep serta elemen-elemen mobile programming
P.1	P1.CPMK-2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi, mempraktekkan, dan mengembangkan skrip pemrograman berbasis mobile
KK.2	KK2.CPMK-3	Mahasiswa mampu membuat, mengimplementasikan dan mengevaluasi penerapan aplikasi mobile
KK.3	KK3.CPMK-4	Mahasiswa mampu merancang, mengidentifikasi dan memperbaiki tampilan aplikasi mobile
KK.3	KK3.CPMK-5	Mahasiswa mampu menciptakan, menunjukkan dan mempresentasikan aplikasi mobile

Tabel 4. Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

KODE CPL	KODE CPMK	DESKRIPSI Sub CPMK	
P.1	P1.CPMK-1	P1.CPMK-1.1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan konsep dasar mobile programming, teknologi dan perkembangannya
P.1	P1.CPMK-2	P1.CPMK-2.1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mempraktekkan konsep Android serta prosedur penerapannya dalam tools Android Studio
		P1.CPMK-2.2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi, dan menerapkan berbagai tipe penyimpanan pada OS Android
		P1.CPMK-2.3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi, membedakan dan mempraktekkan perintah CRUD pada database SQLite
		P1.CPMK-2.4	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menerapkan perintah pengaksesan sensor / hardware pada Android

KK.2	KK2.CPMK-3	KK2.CPMK-3.1	Mahasiswa mampu membuat dan membedakan Activity, Fragment serta Intents pada aplikasi mobile
		KK2.CPMK-3.2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi, mempraktekkan dan mengevaluasi mekanisme peta navigasi Android
		KK2.CPMK-3.3	Mahasiswa mampu mempraktekan pengambilan foto dan video
KK.3	KK3.CPMK-4	KK3.CPMK-4.1	Mahasiswa mampu merancang, membuat dan mempraktekkan berbagai objek User Interface Android Studio
KK.3	KK3.CPMK-5	KK3.CPMK-5.1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mempraktekkan tahapan publikasi aplikasi Android
		KK3.CPMK-5.2	Mahasiswa mampu merancang, membuat dan menunjukkan hasil proyek aplikasi Android mobile secara berkelompok

3. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

3.1 Muatan RPS



Tabel 5. Format dan Muatan RPS

**UNIVERSITAS TRISAKRI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Kode : DU1.2.4-KUR-04.RPS/IKP6403

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Program Studi : INFORMATIKA	Semester : Genap 2023/2024 (R); Jenis Mata Kuliah : Wajib IKP6403 SKS : 4.00	Kode Mata Kuliah :
Mata Kuliah : Pemrograman Mobile		
MK Prasyarat : 1. IKL6309 Algoritma dan Pemrograman 2. IKS6404 Pemrograman Berorientasi Objek 3. IKS6323 Analisis dan Pemodelan Perangkat Lunak		
Dosen : 1. 1683 Ir. Agung Sedyono, M.T., Ph.D.		

#Session	SLO	Learning Material	Learning Methods	Time in Minute	Std Experience	Reference	Assessment

1	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan konsep dasar mobile programming, teknologi dan perkembangannya 2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mempraktekkan konsep Android serta prosedur penerapannya dalam tools Android Studio	Konsep dasar & Pengenalan Mobile Programming ; Pengertian mobile programming, sejarah mobile, generasi mobile, arsitektur komunikasi mobile phone, klasifikasi service mobile phone, arsitektur umum mobile phone, bahasa pemrograman mobile (Python, C, J2ME, Java Android, Kotlin). Android Studio Environment: AVD, AVD Manager, Konfigurasi Hardware AVD, Konfigurasi API Level AVD, Running AVD, IDE Android Studio, Publishing Apps.	• Tutorial (80) • Diskusi (20)	240.00	Mengumpulkan informasi, Memberi dan menerima umpan balik, Mengetahui contoh contoh skrip pemrograman berbasis mobile	• B'Far, R.(2005)	• Quiz 1 (1) - 1.00 % • Ujian Tengah Semester (2) - 2.00 % • Praktikum 1 - 1.00 %
---	---	---	---	--------	---	---	---

2	1. Mahasiswa mampu membuat dan membedakan Activity, Fragment serta Intents pada aplikasi mobile	Perancangan UI/UX: themes, components, and UI patterns. Activity, Activity Life Cycle, Activity Event, Default Activity, Default Layout, Unit of Measure, Android Manifest, Pengenalan Fragment, Method Fragment, Pengenalan Intents, Explicit Intents, Implicit Intents, contoh Activity Fragment dan Intent.	• Tutorial (50) • Percobaan (10) • Diskusi (20) • Diskusi Online (20)	240.00	Mahasiswa mengenali dan mempraktekan pembuatan UI di platform mobile		• Quiz 1 (1) - 1.00 % • Praktikum 2 - 2.00 % • Ujian Tengah Semester - 2.00 %
3	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi, dan menerapkan berbagai tipe penyimpanan pada OS Android	Android Storage ; Pengenalan Storage pada Android, SharedPreferences, Internal Storage, External Storage, Traditional File System	• Tutorial (70) • Percobaan (10) • Diskusi (20)	240.00	Mengumpulkan informasi konsep Android, Membuat skrip internal storage Android	• Jakob Iversen & Michael Eierman(2014)	• Quiz 2 (1) - 1.00 % • Ujian Tengah Semester - 2.00 % • Praktikum 3 - 2.00 %

4	1. Mahasiswa mampu merancang, membuat dan mempraktekkan berbagai objek User Interface Android Studio	Perancangan UI/UX dinamik: Pengenalan user interface Android, Design & Text View, Linier Layout, Relative Layout, Table Layout, Warna, ViewGroups, Basic View	• Tutorial (50) • Percobaan (20) • Diskusi (30)	240.00	Mahasiswa mempraktekan perancangan UI/UX dengan Compose		• Quiz 2 (1) - 1.00 % • Ujian Tengah Semester - 4.00 % • Praktikum 4 - 2.00 %
5	1. Mahasiswa mampu merancang, membuat dan mempraktekkan berbagai objek User Interface Android Studio	Perancangan UI/UX dinamik: List View, Dropdown View, datetime picker View, Card View, Table View, View Model	• Tutorial (50) • Percobaan (30) • Diskusi (20)	240.00	Mengumpulkan informasi konsep Android, membuat skrip dinamik UI dengan Compose		• Quiz 1 (1) - 1.00 % • Ujian Tengah Semester - 2.00 % • Praktikum 5 - 2.00 %
6	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi, membedakan dan mempraktekkan perintah CRUD pada database SQLite	Database Android; Pengenalan SQLite database, SQLiteOpenHelper, SQLite Access, DB Browser untuk SQLite, perintah SQL, Tabel SQLite, CRUD (Create, Read, Update, Delete) pada SQLite.	• Tutorial (70) • Percobaan (20) • Diskusi (10)	240.00	Mengumpulkan informasi konsep Android, Membuat skrip external storage Android ROOM		• Praktikum 6 - 3.00 % • Ujian Tengah Semester - 2.00 % • Quiz 1 - 1.00 %

7	1. Mahasiswa mampu merancang, membuat dan menunjukkan hasil proyek aplikasi Android mobile secara berkelompok	Hasil proyek perancangan UI/UX platform Mobile dan Penyimpanan Data	• Pemecahan Masalah (100)	240.00	Mengumpulkan informasi, Memecahkan masalah pemrograman		• Presentasi 1 - 5.00 % • Produk - 15.00 %
8	1. Mahasiswa mampu mempraktekan pengambilan foto dan video	Camera Android: Preview, Capturing, Analisis	• Tutorial (70) • Percobaan (20) • Diskusi (10)	240.00	Mengumpulkan informasi konsep Android. Memperagakan pengambilan foto dan video di platform mobile		• Quiz 2 - 1.00 % • Ujian Akhir Semester - 2.00 % • Praktikum 7 - 3.00 %
9	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan konsep dasar mobile programming, teknologi dan perkembangannya	Konsep Location-Based Service(LBS), prosedur LBS, Maps API Key, Zoom control, GoogleMap Class, Geocoding, reverse Geocoding, Location sensor	• Tutorial (80) • Percobaan (10) • Diskusi (10)	240.00	Mengumpulkan informasi konsep peta pada Android		• Quiz 2 - 1.00 % • Ujian Akhir Semester - 2.00 %
10	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi, mempraktekan dan mengevaluasi mekanisme peta navigasi Android	Maps dan Fragments: Setting up for Maps, Passing data, GPS Sensor, Network Sensor, XML MAP Toolbar	• Tutorial (70) • Percobaan (20) • Diskusi (10)	240.00	Membuat mekanisme peta navigasi pada Android Studio		• Quiz 2 (1) - 1.00 % • Praktikum 8 - 3.00 %

11	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menerapkan perintah pengaksesan sensor / hardware pada Android	Pengenalan sensor dan manager, monitoring battery, akses kompas, akses panggilan telepon, akses kamera, kode-kode Java pengaksesan hardware mobile	• Tutorial (80) • Diskusi (20)	240.00	Mengumpulkan informasi konsep Android, Membuat skrip pengaksesan kamera pada Android	• Quiz 2 (2) - 2.00 % • Ujian Akhir Semester (4) - 4.00 %
12	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mempraktekkan tahapan publikasi aplikasi Android	Konsep dan Tahapan publikasi via Playstore, Android Enterprise Distribution, Testing dan Fragmentation	• Tutorial (60) • Percobaan (30) • Diskusi (10)	240.00	Mengumpulkan informasi konsep Android, Mempraktekkan langkah-langkah publikasi aplikasi Android	• Quiz 2 (1) - 1.00 % • Ujian Akhir Semester (4) - 4.00 % • Praktikum 9 - 2.00 %
13	1. Mahasiswa mampu merancang, membuat dan menunjukkan hasil proyek aplikasi Android mobile secara berkelompok	Peningkatan Kualitas Proyek Aplikasi Mobile	• Pemecahan Masalah (100)	240.00	Mengumpulkan informasi dan menerapkan perbaikan kualitas aplikasi mobile	• Praktikum 11 - 2.00 %
14	1. Mahasiswa mampu merancang, membuat dan menunjukkan hasil proyek aplikasi Android mobile secara berkelompok	Tugas Kelompok: Pembuatan dan Presentasi Aplikasi Mobile	• Diskusi (10) • Presentasi (20) • Proyek (70)	240.00	Mempresentasikan hasil proyek berkelompok	• Produk - 15.00 % • Presentasi 2 - 5.00 %

3.2 Sosialisasi RPS

Tabel 6. Berita Acara Sosialisasi RPS

		PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI UNIVERSITAS TRISAKTI	
Perkuliahan Pertama			Dosen Menyampaikan
Mata Kuliah/SKS	Nama Dosen	Hari Tanggal	
Pemrograman Mobile	1683 Ir. Agung Sedyono, M.T., Ph.D.	; Friday 07:30:00-11:30:00	Status
Visi dan Misi	:	Dosen menyampaikan Visi & Misi, dan menjelaskan keterkaitan Visi & Misi dengan Mata Kuliah yang diampunya kepada mahasiswa	Ya
CPL,CPMK,KAD	:	Dosen menyampaikan keterkaitan Capaian Pembelajaran Lulusan, Capaian Pembelajaran Matakuliah, dan capaian pembelajaran per sesi	Ya
ASSESSMENT	:	Dosen menyampaikan metode pembelajaran dan model penilaian dan bobot penilaian terkait setiap capaian pembelajaran per sesi (kemampuan akhir yang diharapkan), dan kapan penilaian itu akan dilaksanakan	Ya
METODE dan BAHAN AJA	:	Dosen menyampaikan bahan ajar dan sumber bahan ajar untuk setiap sesi	Ya
Peraturan	:	Dosen menyampaikan aturan perkuliahan dan ujian, serta cara mengajukan keberatan penilaian	Ya
Diketahui Program Studi		Dosen Mata Kuliah	Mahasiswa
2641 Binti Solihah, S.T., M.Kom.		1683 Ir. Agung Sedyono, M.T., Ph.D.	
Ketua			

4. RENCANA PENILAIAN & RUBRIK

4.1. Rencana Penilaian CPMK

Tabel 7. Hubungan CPL, CPMK dan Pertemuan Mingguan

Level	CPL	CMPK	Sub CPMK	Minggu Pertemuan dan Assessment
HEIGHT	P.1	P1.CPMK-1	P1.CPMK-1.1	Minggu ke-1 Assessment: Ujian Tengah Semester (1.00%) Minggu ke-1 Assessment: Quiz 1 (1.00%) Minggu ke-9 Assessment: Ujian Akhir Semester (2.00%) Minggu ke-9 Assessment: Quiz 2 (1.00%)
HEIGHT	P.1	P1.CPMK-2	P1.CPMK-2.1	Minggu ke-1 Assessment: Praktikum 1 (1.00%) Minggu ke-1 Assessment: Ujian Tengah Semester (1.00%)
HEIGHT	P.1	P1.CPMK-2	P1.CPMK-2.2	Minggu ke-3 Assessment: Praktikum 3 (2.00%) Minggu ke-3 Assessment: Ujian Tengah Semester (2.00%) Minggu ke-3 Assessment: Quiz 2 (1.00%)
HEIGHT	P.1	P1.CPMK-2	P1.CPMK-2.3	Minggu ke-6 Assessment: Quiz 1 (1.00%) Minggu ke-6 Assessment: Ujian Tengah Semester (2.00%) Minggu ke-6 Assessment: Praktikum 6 (3.00%)
HEIGHT	P.1	P1.CPMK-2	P1.CPMK-2.4	Minggu ke-11 Assessment: Ujian Akhir Semester (4.00%) Minggu ke-11 Assessment: Quiz 2 (2.00%)
HEIGHT	KK.2	KK2.CPMK-3	KK2.CPMK-3.1	Minggu ke-2 Assessment: Ujian Tengah Semester (2.00%) Minggu ke-2 Assessment: Praktikum 2 (2.00%) Minggu ke-2 Assessment: Quiz 1 (1.00%)
HEIGHT	KK.2	KK2.CPMK-3	KK2.CPMK-3.2	Minggu ke-10 Assessment: Praktikum 8 (3.00%) Minggu ke-10 Assessment: Quiz 2 (1.00%)
HEIGHT	KK.2	KK2.CPMK-3	KK2.CPMK-3.3	Minggu ke-8 Assessment: Praktikum 7 (3.00%) Minggu ke-8 Assessment: Ujian Akhir Semester (2.00%) Minggu ke-8 Assessment: Quiz 2 (1.00%)

HEIGHT	KK.3	KK3.CPMK-4	KK3.CPMK-4.1	Minggu ke-4 Assessment: Praktikum 4 (2.00%) Minggu ke-4 Assessment: Ujian Tengah Semester (4.00%) Minggu ke-4 Assessment: Quiz 2 (1.00%) Minggu ke-5 Assessment: Praktikum 5 (2.00%) Minggu ke-5 Assessment: Ujian Tengah Semester (2.00%) Minggu ke-5 Assessment: Quiz 1 (1.00%)
HEIGHT	KK.3	KK3.CPMK-5	KK3.CPMK-5.1	Minggu ke-12 Assessment: Praktikum 9 (2.00%) Minggu ke-12 Assessment: Ujian Akhir Semester (4.00%) Minggu ke-12 Assessment: Quiz 2 (1.00%)
HEIGHT	KK.3	KK3.CPMK-5	KK3.CPMK-5.2	Minggu ke-14 Assessment: Presentasi 2 (5.00%) Minggu ke-14 Assessment: Produk (15.00%) Minggu ke-7 Assessment: Produk (15.00%) Minggu ke-7 Assessment: Presentasi 1 (5.00%) Minggu ke-13 Assessment: Praktikum 11 (2.00%)

Tabel 8. Rincian Bobot Penilaian UTS dan Sesi Pertemuan

UTS										
Materi Sesi			M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	TOTAL
CPL	CPMK	Sub CPMK	#A1	#A2	#A3	#A4	#A5	#A6	#A7	
P.1	P1.CPMK-1	P1.CPMK-1.1	1.00%							1%
P.1	P1.CPMK-2	P1.CPMK-2.1	1.00%							1%
P.1	P1.CPMK-2	P1.CPMK-2.2			2.00%					2%
P.1	P1.CPMK-2	P1.CPMK-2.3						2.00%		2%
KK.2	KK2.CPMK-3	KK2.CPMK-3.1		2.00%						2%
KK.3	KK3.CPMK-4	KK3.CPMK-4.1				4.00%	2.00%			6%
TOTAL										14%

Tabel 9. Rincian Bobot Penilaian UAS dan Sesi Pertemuan

UAS										
Materi Sesi			M8	M9	M10	M11	M12	M13	M14	TOTAL
CPL	CPMK	Sub CPMK	#A8	#A9	#A10	#A11	#A12	#A13	#A14	
P.1	P1.CPMK-1	P1.CPMK-1.1		2.00%						2%
P.1	P1.CPMK-2	P1.CPMK-2.4				4.00%				4%
KK.2	KK2.CPMK-3	KK2.CPMK-3.3	2.00%							2%
KK.3	KK3.CPMK-5	KK3.CPMK-5.1					4.00%			4%
TOTAL										12%

Tabel 10. Rincian Bobot Penilaian Laporan Praktikum dan Sesi Pertemuan

PRAKTIKUM

Materi Sesi			M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M13	M14	TOTAL
CPL	CPMK	Sub CPMK	#A1	#A2	#A3	#A4	#A5	#A6	#A7	#A8	#A9	#A10	#A11	#A12	#A13	#A14	
TOTAL																	0%

Tabel 11. Rincian Bobot Penilain Tugas dan Sesi Pertemuan

TUGAS																	
Materi Sesi			M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M13	M14	TOTAL
CPL	CPMK	Sub CPMK	#A1	#A2	#A3	#A4	#A5	#A6	#A7	#A8	#A9	#A10	#A11	#A12	#A13	#A14	
TOTAL																	0%

Tabel 12. Pemetaan Rencana Penilaian Setiap Instrument Penilaian

Materi Sesi			Minggu Ke -																																	
			M1			M9		M3			M6			M11		M2			M10		M8			M4			M5			M12			M14			
Komponen			UTS	Q1	PRK1	UAS	Q2	PRK3	UTS	Q2	Q1	UTS	PRK6	UAS	Q2	UTS	PRK2	Q1	PRK8	Q2	PRK7	UAS	Q2	PRK4	UTS	Q2	PRK5	UTS	Q1	PRK9	UAS	Q2	PR2	Produk	Pr	
CPL	CPMK	Sub CPMK	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15	A16	A17	A18	A19	A20	A21	A22	A23	A24	A25	A26	A27	A28	A29	A30	A31	A32	A33	
P.1	P1.CPMK-1	P1.CPMK-1.1	1.00%	1.00%		2.00%	1.00%																													
P.1	P1.CPMK-2	P1.CPMK-2.1	1.00%		1.00%																															
P.1	P1.CPMK-2	P1.CPMK-2.2						2.00%	2.00%	1.00%																										
P.1	P1.CPMK-2	P1.CPMK-2.3									1.00%	2.00%	3.00%																							
P.1	P1.CPMK-2	P1.CPMK-2.4												4.00%	2.00%																					
KK.2	KK2.CPMK-3	KK2.CPMK-3.1														2.00%	2.00%	1.00%																		
KK.2	KK2.CPMK-3	KK2.CPMK-3.2																	3.00%	1.00%																
KK.2	KK2.CPMK-3	KK2.CPMK-3.3																			3.00%	2.00%	1.00%													
KK.3	KK3.CPMK-4	KK3.CPMK-4.1																						2.00%	4.00%	1.00%	2.00%	2.00%	1.00%							
KK.3	KK3.CPMK-5	KK3.CPMK-5.1																												2.00%	4.00%	1.00%				

Tabel 13. Rencana Penilaian dan Instrument Penilaian

CPL	CMPK	Sub CPMK	Instrument
P.1	P1.CPMK-1	P1.CPMK-1.1	UTS Q1 UAS Q2
P.1	P1.CPMK-2	P1.CPMK-2.1	PRK1 UTS
P.1	P1.CPMK-2	P1.CPMK-2.2	PRK3 UTS Q2
P.1	P1.CPMK-2	P1.CPMK-2.3	Q1 UTS PRK6
P.1	P1.CPMK-2	P1.CPMK-2.4	UAS Q2
KK.2	KK2.CPMK-3	KK2.CPMK-3.1	UTS PRK2 Q1
KK.2	KK2.CPMK-3	KK2.CPMK-3.2	PRK8 Q2
KK.2	KK2.CPMK-3	KK2.CPMK-3.3	PRK7 UAS Q2
KK.3	KK3.CPMK-4	KK3.CPMK-4.1	PRK4 UTS Q2 PRK5 UTS Q1
KK.3	KK3.CPMK-5	KK3.CPMK-5.1	PRK9 UAS Q2
KK.3	KK3.CPMK-5	KK3.CPMK-5.2	PR2 Produk Produk PR1 PRK11

Tabel 14. Indikator Penilaian

Kategori Penilaian	Range Penilaian	Nilai
Sangat Baik	≥ 80	4
Baik	68 - 79,99	3
Cukup	56 - 67,99	2
Kurang	$<$	1

4.2. Rubrik Penilaian (UTS, UAS, Praktikum, Tugas)

Tabel 15. Rubrik Penilaian UTS

UTS			
CPL	CMPK	Sub CPMK	Rubrik / Rubric
P.1	P1.CPMK-1	P1.CPMK-1.1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan konsep dasar mobile programming, teknologi dan perkembangannya
Indikator Kinerja: Menjelaskan konsep dasar mobile programming, teknologi dan perkembangannya dengan benar, serta keaktifan dalam berpendapat/bertanya di kelas <i>Performance Indicator: Explain the basic concepts of mobile programming, technology and its development correctly, as well as being active in expressing opinions/asking questions in class</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
P.1	P1.CPMK-2	P1.CPMK-2.1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mempraktekkan konsep Android serta prosedur penerapannya dalam tools Android Studio
Indikator Kinerja: Kesesuaian menjelaskan konsep Android, keaktifan bertanya di dalam kelas, dan ketepatan instalasi Android Studio <i>Performance Indicator: Compatibility in explaining Android concepts, activeness in asking questions in class, and correct installation of Android Studio</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
P.1	P1.CPMK-2	P1.CPMK-2.2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi, dan menerapkan berbagai tipe penyimpanan pada OS Android
Indikator Kinerja: Kesesuaian menjelaskan konsep Android, keaktifan bertanya di dalam kelas, dan ketepatan instalasi Android Studio <i>Performance Indicator: Compatibility in explaining Android concepts, activeness in asking questions in class, and correct installation of Android Studio</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Kesesuaian membedakan dan menerapkan tipe storage <i>Performance Indicator: Compatibility of differentiating and applying storage types</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
P.1	P1.CPMK-2	P1.CPMK-2.3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi, membedakan dan mempraktekkan perintah CRUD pada database SQLite

Indikator Kinerja: Kesesuaian menjelaskan konsep Android, keaktifan bertanya di dalam kelas, dan ketepatan instalasi Android Studio <i>Performance Indicator: Compatibility in explaining Android concepts, activeness in asking questions in class, and correct installation of Android Studio</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Kesesuaian membedakan dan menerapkan tipe storage <i>Performance Indicator: Compatibility of differentiating and applying storage types</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Kesesuaian penerapan perintah CRUD dan keaktifan dalam berdiskusi <i>Performance Indicator: Appropriate implementation of CRUD commands and activeness in discussions</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
KK.2	KK2.CPMK-3	KK2.CPMK-3.1	Mahasiswa mampu membuat dan membedakan Activity, Fragment serta Intents pada aplikasi mobile
Indikator Kinerja: Kesesuaian membedakan Activity, Fragment dan Intents, serta Keaktifan dalam berdiskusi <i>Performance Indicator: Appropriateness distinguishes Activeness, Fragments and Intents, as well as Activeness in discussion</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
KK.3	KK3.CPMK-4	KK3.CPMK-4.1	Mahasiswa mampu merancang, membuat dan mempraktekkan berbagai objek User Interface Android Studio
Indikator Kinerja: Kesesuaian membedakan objek-objek UI dan keaktifan dalam berdiskusi <i>Performance Indicator: Appropriateness differentiates UI objects and activeness in discussion</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian

Tabel 16. Rubrik Penilaian UAS

UAS			
CPL	CMPK	Sub CPMK	Rubrik / Rubric
P.1	P1.CPMK-1	P1.CPMK-1.1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan konsep dasar mobile programming, teknologi dan perkembangannya
Indikator Kinerja: Menjelaskan konsep dasar mobile programming, teknologi dan perkembangannya dengan benar, serta keaktifan dalam berpendapat/bertanya di kelas <i>Performance Indicator: Explain the basic concepts of mobile programming, technology and its development correctly, as well as being active in expressing opinions/asking questions in class</i>			Rubrik Penilaian

Tidak ada rubrik penilaian

P.1	P1.CPMK-2	P1.CPMK-2.4	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menerapkan perintah pengaksesan sensor / hardware pada Android
Indikator Kinerja: Menjelaskan konsep dasar mobile programming, teknologi dan perkembangannya dengan benar, serta keaktifan dalam berpendapat/bertanya di kelas <i>Performance Indicator: Explain the basic concepts of mobile programming, technology and its development correctly, as well as being active in expressing opinions/asking questions in class</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Kesesuaian fungsi pengaksesan kamera dan keaktifan dalam berdiskusi <i>Performance Indicator: Compatibility of camera access function and Active in discussion</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
KK.2	KK2.CPMK-3	KK2.CPMK-3.3	Mahasiswa mampu mempraktekan pengambilan foto dan video
Indikator Kinerja: Menjelaskan konsep dasar mobile programming, teknologi dan perkembangannya dengan benar, serta keaktifan dalam berpendapat/bertanya di kelas <i>Performance Indicator: Explain the basic concepts of mobile programming, technology and its development correctly, as well as being active in expressing opinions/asking questions in class</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Kesesuaian fungsi pengaksesan kamera dan keaktifan dalam berdiskusi <i>Performance Indicator: Compatibility of camera access function and Active in discussion</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Akurasi penerapan fungsi camera dan keaktifan berdiskusi <i>Performance Indicator: Accurate application of camera functions as well as activeness in discussions</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
KK.3	KK3.CPMK-5	KK3.CPMK-5.1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mempraktekan tahapan publikasi aplikasi Android
Indikator Kinerja: Menjelaskan konsep dasar mobile programming, teknologi dan perkembangannya dengan benar, serta keaktifan dalam berpendapat/bertanya di kelas <i>Performance Indicator: Explain the basic concepts of mobile programming, technology and its development correctly, as well as being active in expressing opinions/asking questions in class</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Kesesuaian fungsi pengaksesan kamera dan keaktifan dalam berdiskusi <i>Performance Indicator: Compatibility of camera access function and Active in discussion</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Akurasi penerapan fungsi camera dan keaktifan berdiskusi <i>Performance Indicator: Accurate application of camera functions as well as activeness in discussions</i>			Rubrik Penilaian
			Tidak ada rubrik penilaian
Indikator Kinerja: Kesesuaian langkah-langkah mempublikasi aplikasi Android dan keaktifan dalam berdiskusi <i>Performance Indicator: Compatibility of steps to publish an Android application and Active in discussion</i>			Rubrik Penilaian

Tidak ada rubrik penilaian

Tabel 17. Indikator Penilaian Laporan Praktikum

PRAKTIKUM			
CPL	CMPK	Sub CPMK	Rubrik / <i>Rubric</i>

Tabel 18. Indikator Penilaian Tugas

TUGAS			
CPL	CMPK	Sub CPMK	Rubrik / <i>Rubric</i>

5. EVALUASI DAN ANALISIS HASIL PROSES PEMBELAJARAN

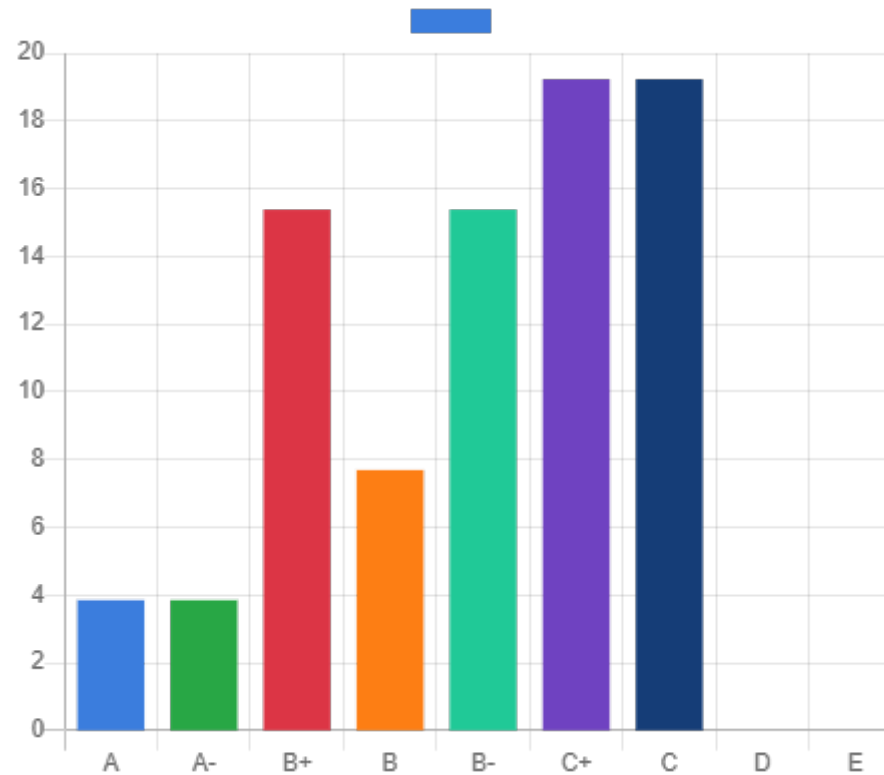
5.1. Nilai Akhir Mata Kuliah dan Distribusinya

Distribusi nilai akhir mahasiswa dapat ditampilkan dalam bentuk tabel atau grafik seperti pada Tabel 19 dan Gambar 2 berikut.

Tabel 19. Distribusi Nilai Akhir Mahasiswa

Nilai	Jumlah	%
A	1	3.85
A-	1	3.85
B+	4	15.38
B	2	7.69
B-	4	15.38
C+	5	19.23
C	5	19.23
D	0	0.00

Distribusi Nilai Akhir Mahasiswa



Gambar 1. Distribusi Nilai Akhir Mahasiswa

5.2. Analisis Distribusi Nilai per CPMK

Analisis distribusi nilai per Sub CPMK :

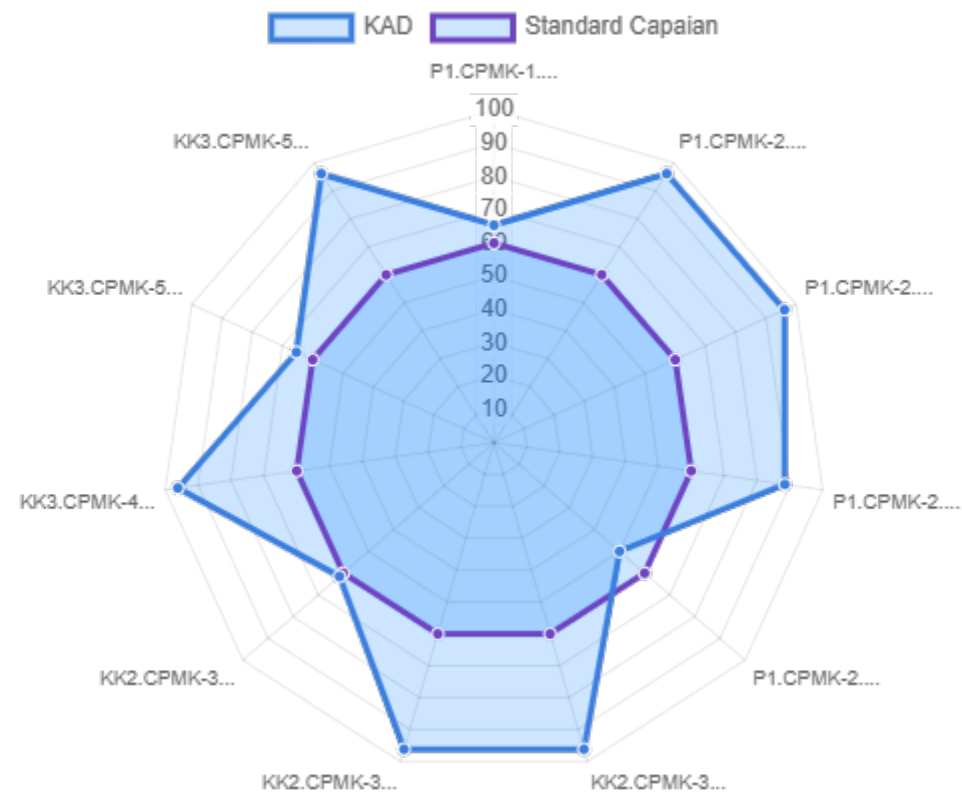
Indikator ketercapaian (achieved) adalah apabila 60% jumlah mahasiswa peserta kuliah berada pada kategori Sub CPMK Sangat Baik, Baik, dan Cukup.

Tabel 20. Analisis Distribusi Nilai Per Sub CPMK

Sub CPMK	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	% Ketercapaian
P1.CPMK-1.1 Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan konsep dasar mobile programming, teknologi dan perkembangannya	5	5	7	9	65.38
P1.CPMK-2.1 Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mempraktekkan konsep Android serta prosedur penerapannya dalam tools Android Studio	11	13	1	1	96.15
P1.CPMK-2.2 Mahasiswa mampu mengidentifikasi, dan menerapkan berbagai tipe penyimpanan pada OS Android	20	2	3	1	96.15
P1.CPMK-2.3 Mahasiswa mampu mengidentifikasi, membedakan dan mempraktekkan perintah CRUD pada database SQLite	3	12	8	3	88.46
P1.CPMK-2.4 Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menerapkan perintah pengaksesan sensor / hardware pada Android	5	4	4	13	50.00
KK2.CPMK-3.1 Mahasiswa mampu membuat dan membedakan Activity, Fragment serta Intents pada aplikasi mobile	11	12	2	1	96.15
KK2.CPMK-3.2 Mahasiswa mampu mengidentifikasi, mempraktekkan dan mengevaluasi mekanisme peta navigasi Android	20	1	4	1	96.15
KK2.CPMK-3.3 Mahasiswa mampu mempraktekan pengambilan foto dan video	1	4	11	10	61.54
KK3.CPMK-4.1 Mahasiswa mampu merancang, membuat dan mempraktekkan berbagai objek User Interface Android Studio	7	13	5	1	96.15
KK3.CPMK-5.1 Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mempraktekkan tahapan publikasi aplikasi Android	5	5	7	9	65.38

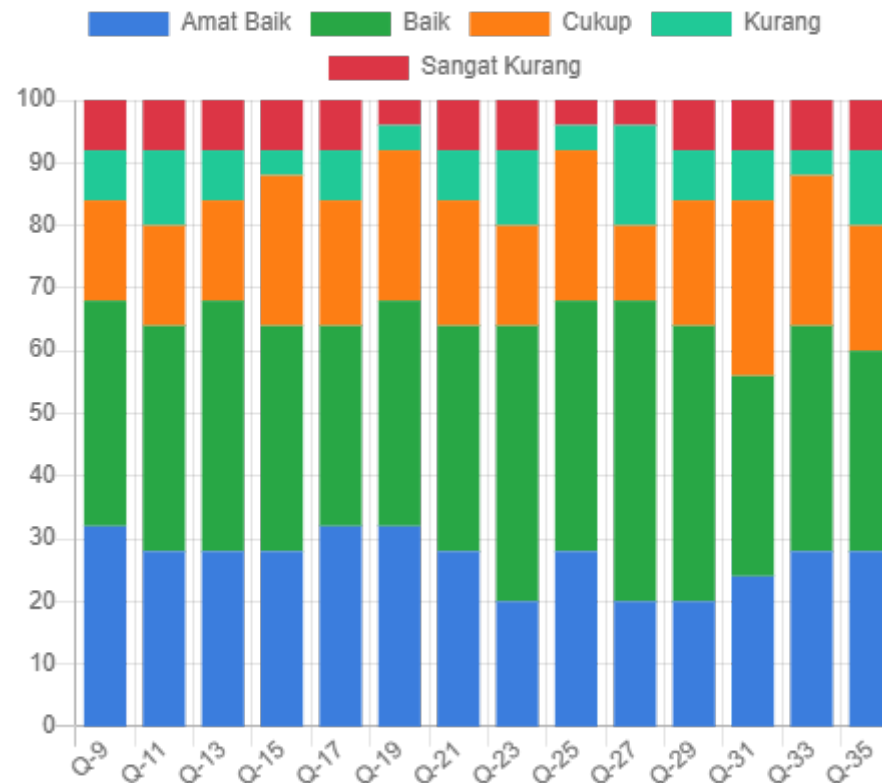
KK3.CPMK-5.2 Mahasiswa mampu merancang, membuat dan menunjukkan hasil proyek aplikasi Android mobile secara berkelompok	8	17	0	1	96.15
---	---	----	---	---	-------

Capaian Sub-CPMK



Gambar 2. Grafik Distribusi Nilai Per Sub CPMK

KEPUASAN MAHASISWA



Gambar 3. Hasil Kuisioner Mahasiswa

Kode

Pertanyaan

- Q-9 Dosen menguasai materi dengan baik
- Q-11 Dosen berkomunikasi/menyampaikan materi dengan baik
- Q-13 Dosen hadir dan menggunakan waktu kuliah dengan baik
- Q-15 Dosen mempersiapkan kuliah dengan baik
- Q-17 Dosen bersikap responsif

- Q-19 Dosen bersedia berdiskusi
- Q-21 Dosen memberikan umpan balik
- Q-23 Dosen memberikan materi dengan jelas
- Q-25 Beban kuliah sesuai dengan standar kompetensi yang ada di RPP/SAP/JUKNIS
- Q-27 Dosen mengajar dengan baik
- Q-29 Media instruksional yang digunakan menarik
- Q-31 Dengan mengikuti perkuliahan, mahasiswa mengerti materi kuliah
- Q-33 Kenyamanan ruang kuliah
- Q-35 Koneksi Internet dalam ruang kelas

5.3. Analisis Distribusi Nilai Per Teknik Penilaian (UTS, UAS, Tugas, Quiz, Laporan Praktikum, dsb)

Yang termasuk dalam parameter ketercapaian adalah nilai yang berada dalam kuadran : Sangat Baik, Baik, dan Cukup.

Tabel 21. Analisis Ketercapaian Nilai Per Teknik Penilaian

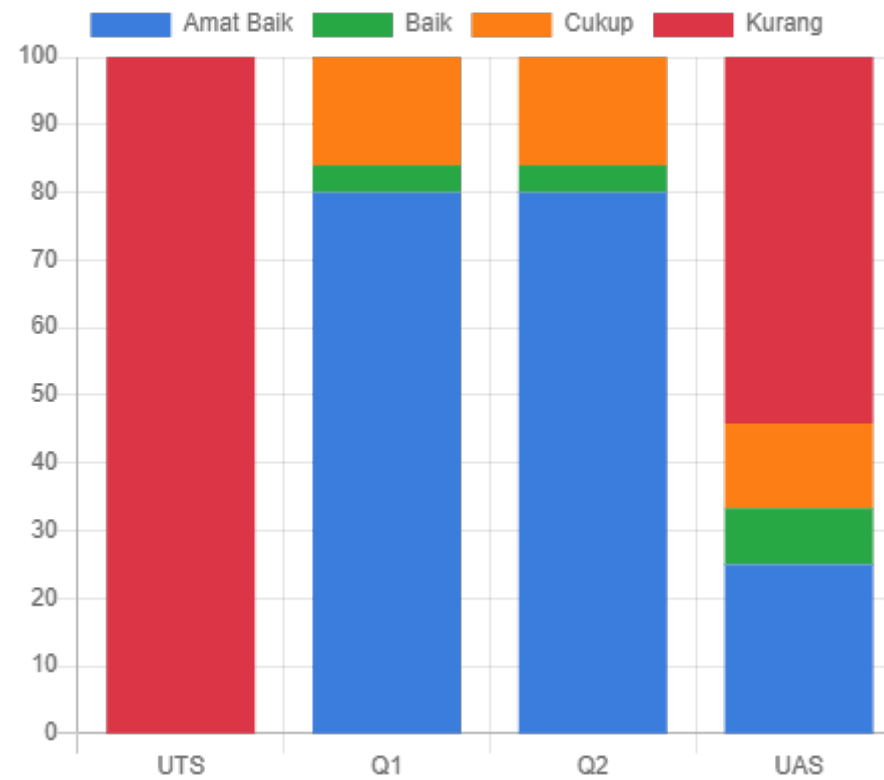
Sub CPMK	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	% Ketercapaian
Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan konsep dasar mobile programming, teknologi dan perkembangannya					
UTS	0	0	0	1 (100.00 %)	0 (0.00 %)
Q1	20 (80.00 %)	1 (4.00 %)	4 (16.00 %)	0	100 (400.00 %)
Q2	20 (80.00 %)	1 (4.00 %)	4 (16.00 %)	0	100 (400.00 %)
UAS	6 (25.00 %)	2 (8.33 %)	3 (12.50 %)	13 (54.17 %)	45.83 (190.96 %)
Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mempraktekkan konsep Android serta prosedur penerapannya dalam tools Android Studio					
UTS	0	0	0	2 (100.00 %)	0 (0.00 %)
PRK1	12 (48.00 %)	13 (52.00 %)	0	0	100 (400.00 %)
Mahasiswa mampu mengidentifikasi, dan menerapkan berbagai tipe penyimpanan pada OS Android					

UTS	0	0	0	1 (100.00 %)	0 (0.00 %)
PRK3	22 (88.00 %)	2 (8.00 %)	1 (4.00 %)	0	100 (400.00 %)
Q2	20 (80.00 %)	1 (4.00 %)	4 (16.00 %)	0	100 (400.00 %)
Mahasiswa mampu mengidentifikasi, membedakan dan mempraktekkan perintah CRUD pada database SQLite					
UTS	0	0	0	2 (100.00 %)	0 (0.00 %)
PRK6	3 (12.00 %)	6 (24.00 %)	14 (56.00 %)	2 (8.00 %)	92 (368.00 %)
Q1	20 (80.00 %)	1 (4.00 %)	4 (16.00 %)	0	100 (400.00 %)
Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menerapkan perintah pengaksesan sensor / hardware pada Android					
Q2	20 (80.00 %)	1 (4.00 %)	4 (16.00 %)	0	100 (400.00 %)
UAS	6 (25.00 %)	2 (8.33 %)	3 (12.50 %)	13 (54.17 %)	45.83 (190.96 %)
Mahasiswa mampu membuat dan membedakan Activity, Fragment serta Intents pada aplikasi mobile					
UTS	0	0	0	1 (100.00 %)	0 (0.00 %)

PRK2	12 (48.00 %)	12 (48.00 %)	1 (4.00 %)	0	100 (400.00 %)
Q1	20 (80.00 %)	1 (4.00 %)	4 (16.00 %)	0	100 (400.00 %)
Mahasiswa mampu mengidentifikasi, mempraktekkan dan mengevaluasi mekanisme peta navigasi Android					
Q2	20 (80.00 %)	1 (4.00 %)	4 (16.00 %)	0	100 (400.00 %)
PRK8	21 (84.00 %)	0	4 (16.00 %)	0	100 (400.00 %)
Mahasiswa mampu mempraktekan pengambilan foto dan video					
Q2	20 (80.00 %)	1 (4.00 %)	4 (16.00 %)	0	100 (400.00 %)
PRK7	0	3 (12.00 %)	20 (80.00 %)	2 (8.00 %)	92 (368.00 %)
UAS	6 (25.00 %)	2 (8.33 %)	3 (12.50 %)	13 (54.17 %)	45.83 (190.96 %)
Mahasiswa mampu merancang, membuat dan mempraktekkan berbagai objek User Interface Android Studio					
UTS	0	0	0	2 (100.00 %)	0 (0.00 %)
PRK4	7 (28.00 %)	14 (56.00 %)	3 (12.00 %)	1 (4.00 %)	96 (384.00 %)

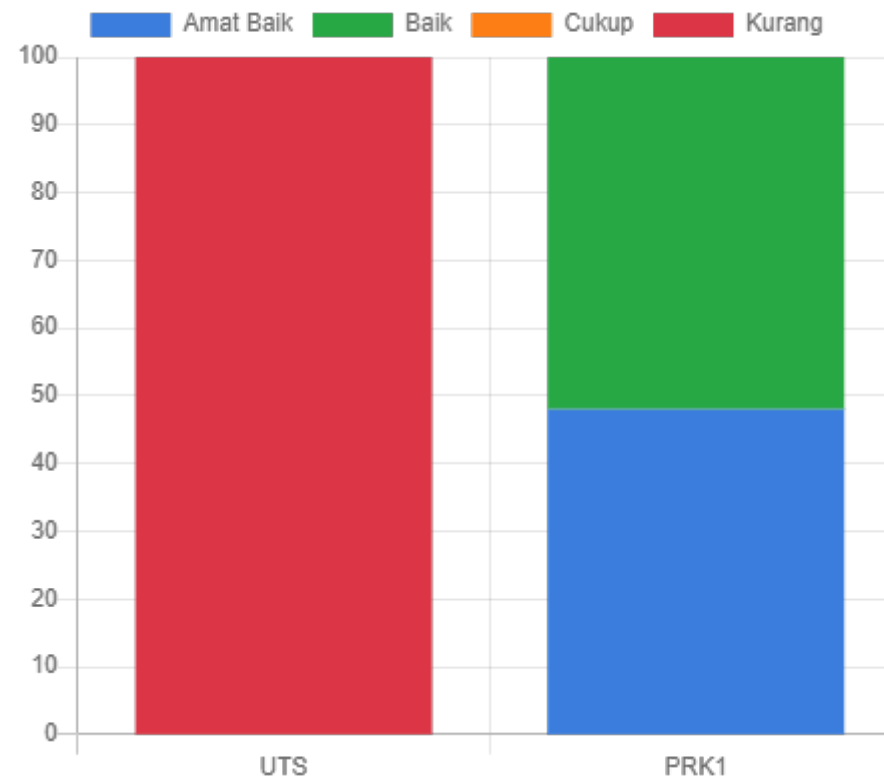
PRK5	8 (32.00 %)	9 (36.00 %)	7 (28.00 %)	1 (4.00 %)	96 (384.00 %)
Q1	20 (80.00 %)	1 (4.00 %)	4 (16.00 %)	0	100 (400.00 %)
Q2	20 (80.00 %)	1 (4.00 %)	4 (16.00 %)	0	100 (400.00 %)
Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mempraktekkan tahapan publikasi aplikasi Android					
PRK9	22 (88.00 %)	0	2 (8.00 %)	1 (4.00 %)	96 (384.00 %)
Q2	20 (80.00 %)	1 (4.00 %)	4 (16.00 %)	0	100 (400.00 %)
UAS	6 (25.00 %)	2 (8.33 %)	3 (12.50 %)	13 (54.17 %)	45.83 (190.96 %)
Mahasiswa mampu merancang, membuat dan menunjukkan hasil proyek aplikasi Android mobile secara berkelompok					
Produk	11 (44.00 %)	14 (56.00 %)	0	0	100 (400.00 %)
PR2	8 (32.00 %)	14 (56.00 %)	3 (12.00 %)	0	100 (400.00 %)
PR1	8 (32.00 %)	14 (56.00 %)	3 (12.00 %)	0	100 (400.00 %)
PRK11	8 (32.00 %)	16 (64.00 %)	1 (4.00 %)	0	100 (400.00 %)

Capaian Sub-CPMK P1.CPMK-1.1 Perpenilaian



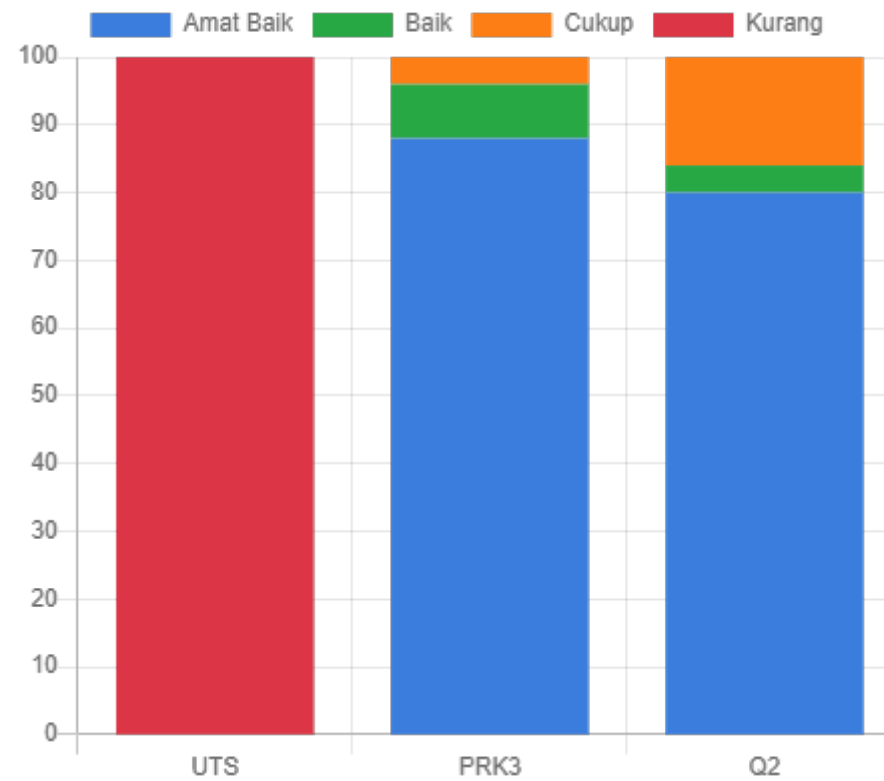
Gambar 4. Analisis Ketercapaian Sub P1.CPMK-1.1 Per Teknik Penilaian

Capaian Sub-CPMK P1.CPMK-2.1 Perpenilaian



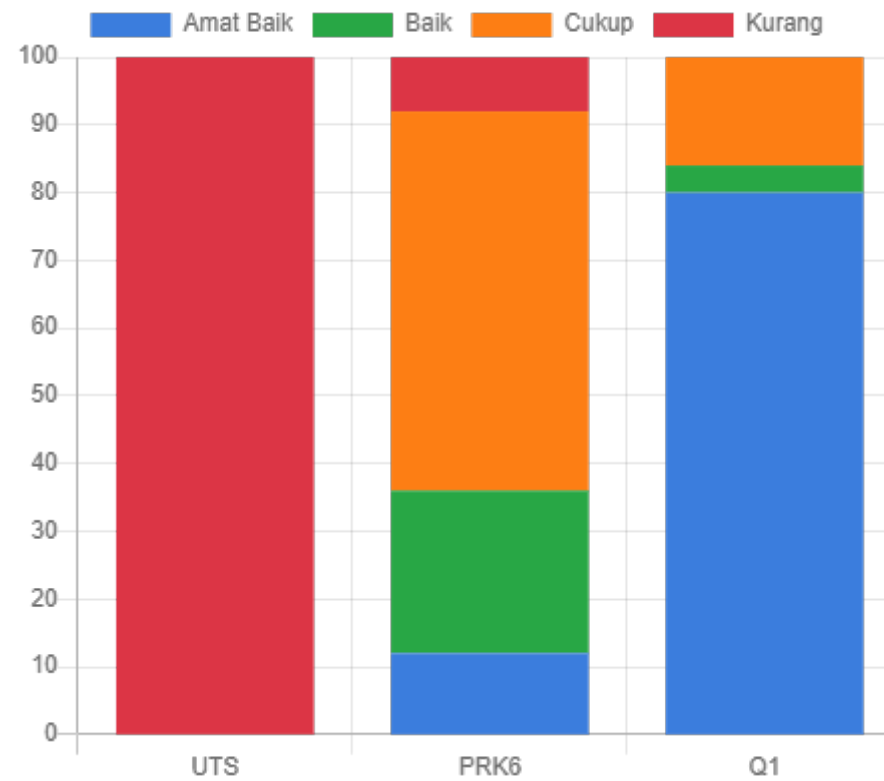
Gambar 5. Analisis Ketercapaian Sub P1.CPMK-2.1 Per Teknik Penilaian

Capaian Sub-CPMK P1.CPMK-2.2 Perpenilaian



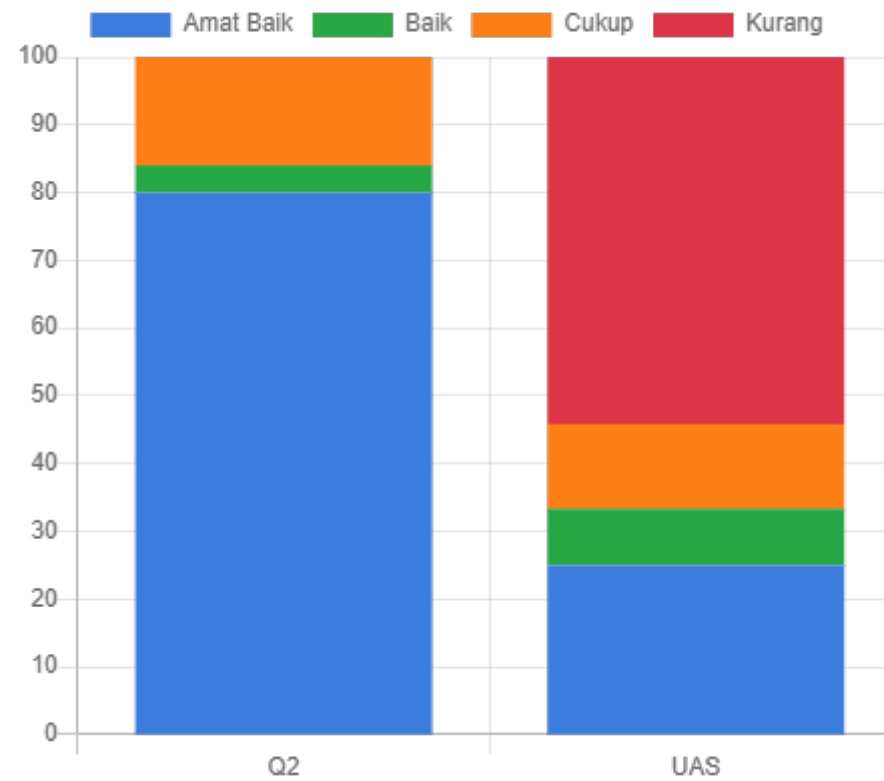
Gambar 6. Analisis Ketercapaian Sub P1.CPMK-2.2 Per Teknik Penilaian

Capaian Sub-CPMK P1.CPMK-2.3 Perpenilaian



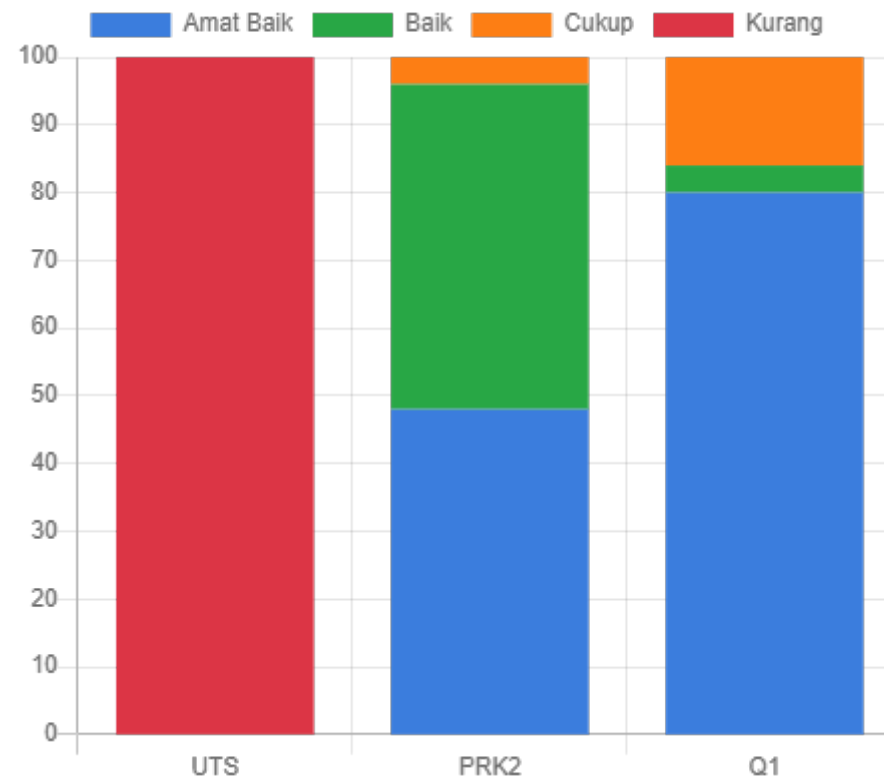
Gambar 7. Analisis Ketercapaian Sub P1.CPMK-2.3 Per Teknik Penilaian

Capaian Sub-CPMK P1.CPMK-2.4 Perpenilaian



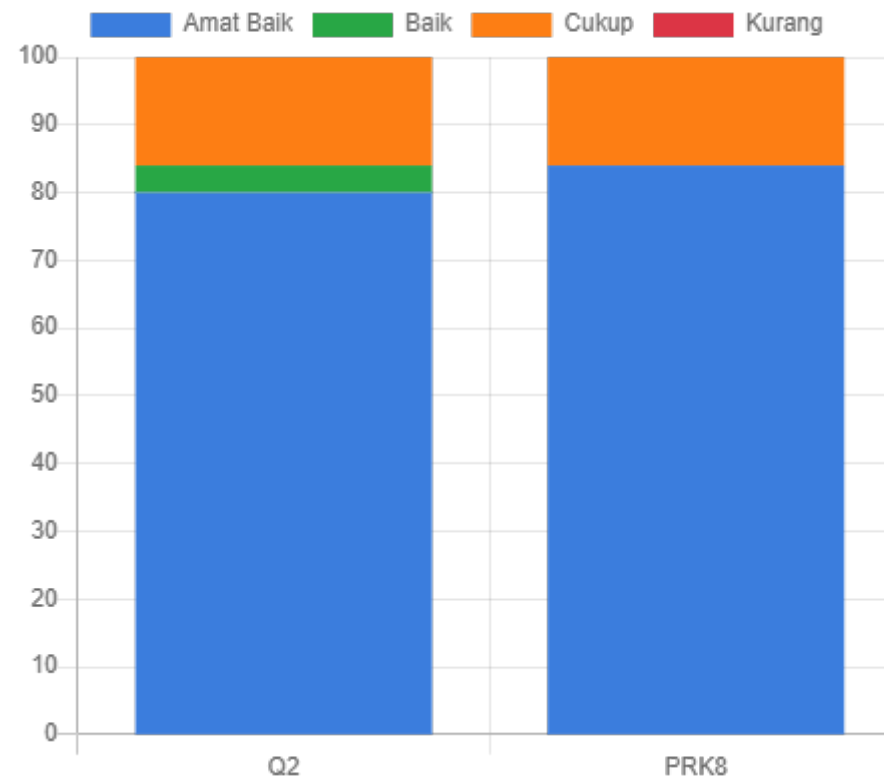
Gambar 8. Analisis Ketercapaian Sub P1.CPMK-2.4 Per Teknik Penilaian

Capaian Sub-CPMK KK2.CPMK-3.1 Perpenilaian



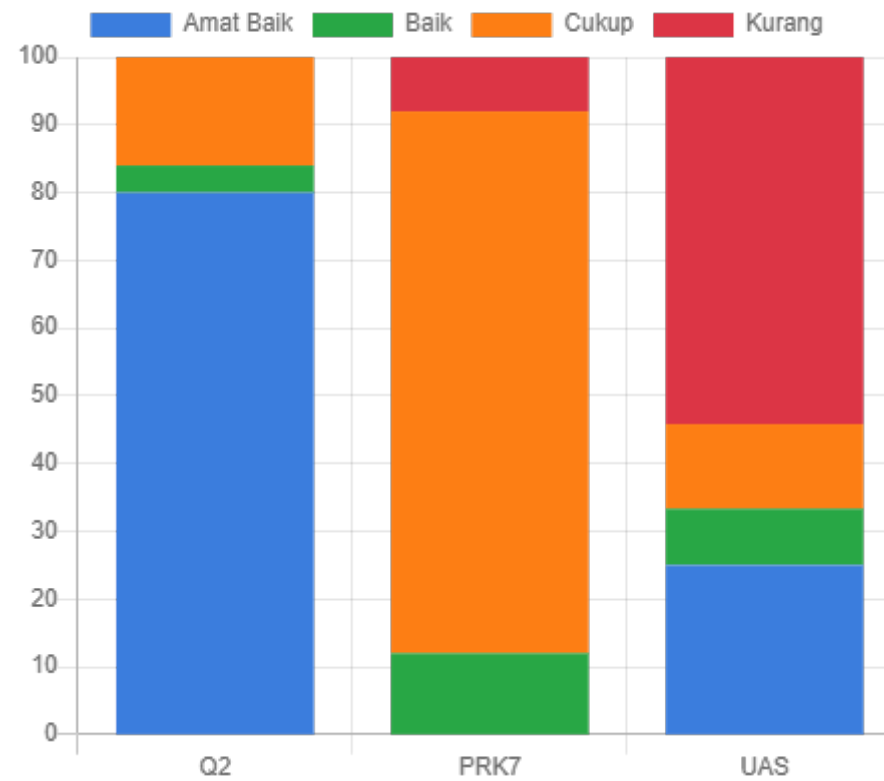
Gambar 9. Analisis Ketercapaian Sub KK2.CPMK-3.1 Per Teknik Penilaian

Capaian Sub-CPMK KK2.CPMK-3.2 Perpenilaian



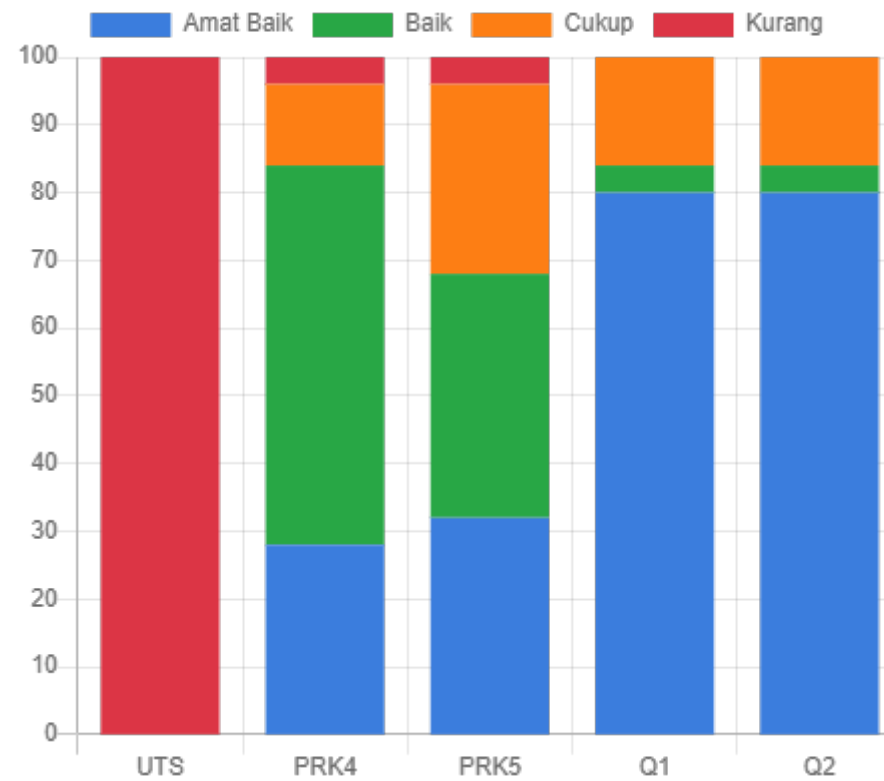
Gambar 10. Analisis Ketercapaian Sub KK2.CPMK-3.2 Per Teknik Penilaian

Capaian Sub-CPMK KK2.CPMK-3.3 Perpenilaian



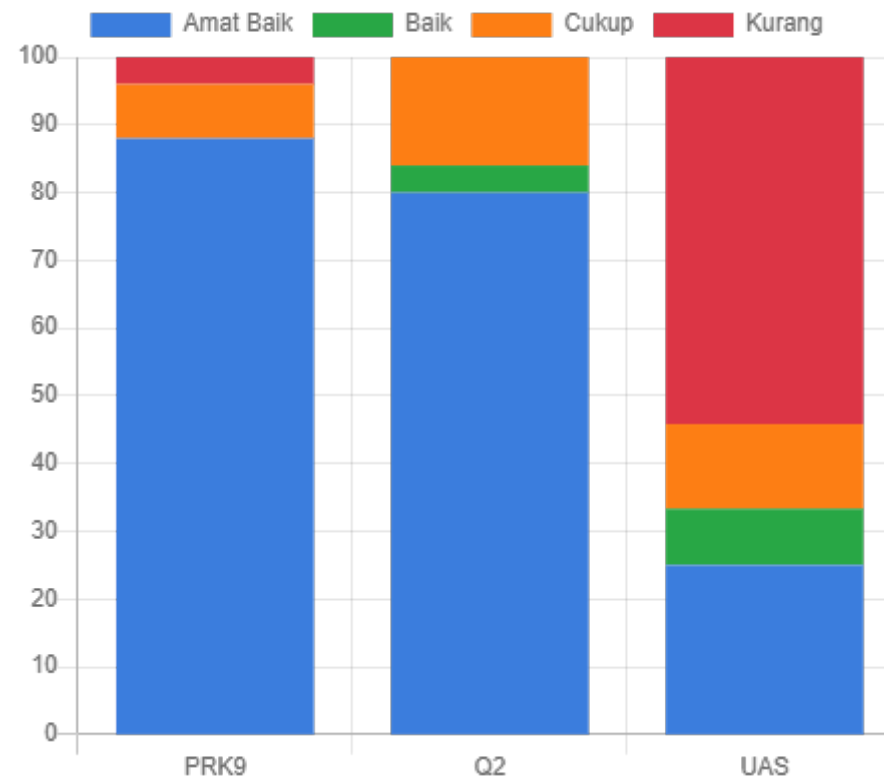
Gambar 11. Analisis Ketercapaian Sub KK2.CPMK-3.3 Per Teknik Penilaian

Capaian Sub-CPMK KK3.CPMK-4.1 Perpenilaian



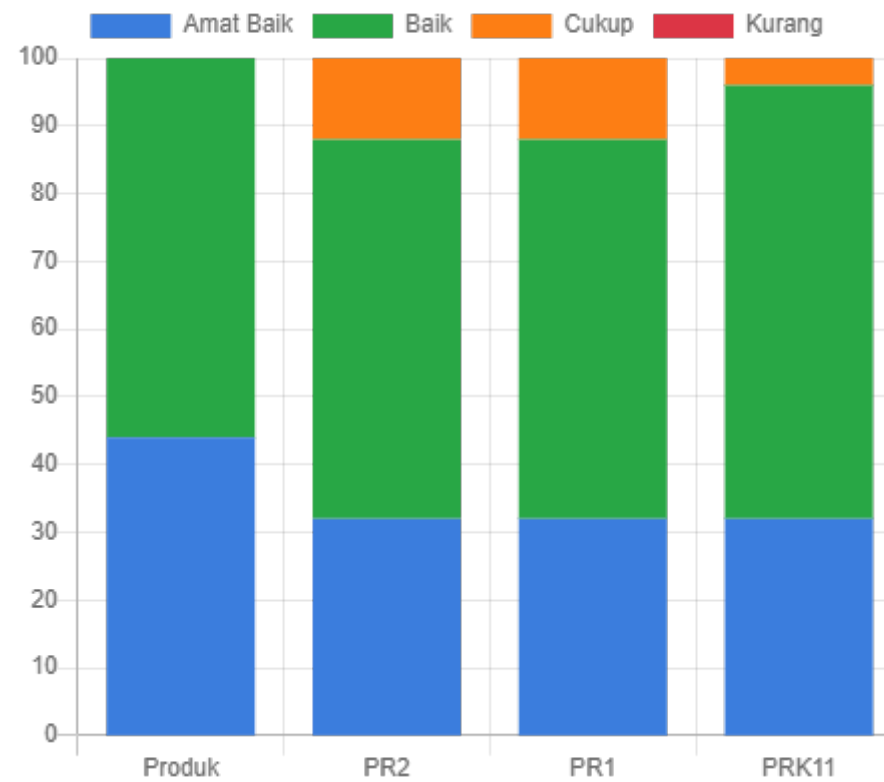
Gambar 12. Analisis Ketercapaian Sub KK3.CPMK-4.1 Per Teknik Penilaian

Capaian Sub-CPMK KK3.CPMK-5.1 Perpenilaian



Gambar 13. Analisis Ketercapaian Sub KK3.CPMK-5.1 Per Teknik Penilaian

Capaian Sub-CPMK KK3.CPMK-5.2 Perpenilaian



Gambar 14. Analisis Ketercapaian Sub KK3.CPMK-5.2 Per Teknik Penilaian

5.4. Analisis Distribusi Nilai per Mahasiswa

Berikut distribusi capaian nilai mahasiswa per Sub CPMK.

Tabel 22. Analisis Distribusi Pencapaian Nilai Mahasiswa Per Sub CPMK

No.	NIM	Nama	% Pencapaian										
			P1.CPMK-1.1 Std. Mark: 56.00	P1.CPMK-2.1 Std. Mark: 56.00	P1.CPMK-2.2 Std. Mark: 56.00	P1.CPMK-2.3 Std. Mark: 56.00	P1.CPMK-2.4 Std. Mark: 56.00	KK2.CPMK-3.1 Std. Mark: 56.00	KK2.CPMK-3.2 Std. Mark: 56.00	KK2.CPMK-3.3 Std. Mark: 56.00	KK3.CPMK-4.1 Std. Mark: 56.00	KK3.CPMK-5.1 Std. Mark: 56.00	KK3.CPMK-5.2 Std. Mark: 56.00
1	064001900005	SYALOOM JEREMIA TOGAR TUA	40.00	40.00	40.00	40.00	0.00	40.00	0.00	0.00	40.00	0.00	0.00
2	064002100029	RIDHO BAIHAQI	80.00	70.00	80.00	68.75	80.00	73.33	80.00	70.00	70.00	80.00	70.00
3	064002200002	JOSUA WARMAN SIGALINGGING	60.00	75.00	60.00	52.50	60.00	63.33	60.00	55.00	56.67	57.14	74.29
4	064002200005	GELLENT ARDIANSYAH	65.00	80.00	76.67	66.25	63.33	76.67	62.50	61.67	73.33	67.14	70.00
5	064002200013	EVANDA MANGGANI	75.00	80.00	80.00	72.50	73.33	80.00	80.00	69.17	83.33	74.29	70.00
6	064002200014	KANZUL JUDHISTIRA PANCAPUTRA ADHIATIEN	70.00	85.00	80.00	76.25	66.67	83.33	80.00	63.33	78.33	68.57	80.00
7	064002200016	RADEA AJI PRASOJO	65.00	85.00	80.00	76.25	60.00	83.33	80.00	67.50	83.33	62.86	80.00
8	064002200017	ADAM HIDAYAT	80.00	85.00	80.00	80.00	80.00	83.33	80.00	75.00	83.33	80.00	70.00
9	064002200018	AGI PRIYONO	60.00	80.00	80.00	76.25	53.33	80.00	80.00	56.67	83.33	57.14	70.00
10	064002200019	AHMAD RIFQI AZIS	85.00	65.00	80.00	62.50	86.67	80.00	80.00	73.33	63.33	85.71	80.00
11	064002200023	I WAYAN TRISNA ARDIKA	40.00	80.00	80.00	68.75	26.67	80.00	80.00	43.33	76.67	34.29	70.00
12	064002200025	MUHAMMAD ZIDDAN FADILLAH	40.00	90.00	80.00	76.25	26.67	86.67	80.00	45.83	80.00	34.29	70.00
13	064002200028	TENGKU RABIH RAZZAN	85.00	90.00	80.00	87.50	86.67	86.67	80.00	80.83	86.67	85.71	80.00
14	064002200029	TOMMY ANDRIAN	35.00	75.00	73.33	67.50	26.67	70.00	75.00	43.33	66.67	37.14	70.00
15	064002200031	ALBIHAN	70.00	70.00	66.67	52.50	73.33	66.67	60.00	61.67	65.00	71.43	74.76
16	064002200032	HASHEMI RALF KOIZUMI	60.00	75.00	80.00	68.75	53.33	76.67	80.00	56.67	71.67	57.14	70.00

17	064002200034	MAULANA HAFIZH ARIPUTRA	60.00	75.00	80.00	65.00	53.33	76.67	80.00	56.67	76.67	57.14	70.00
18	064002200037	MENDARI PERTIWI	45.00	75.00	80.00	65.00	33.33	76.67	80.00	46.67	70.00	40.00	80.00
19	064002200038	GISYELLE ALVANCA DESTHANATA RUMAINUM	80.00	75.00	80.00	68.75	80.00	76.67	80.00	65.00	71.67	80.00	80.00
20	064002200039	ALDI SURYA PRANATA	40.00	75.00	80.00	65.00	26.67	76.67	80.00	43.33	76.67	34.29	70.00
21	064002200043	ADRIAN HALIM	70.00	75.00	66.67	63.75	73.33	70.00	60.00	66.67	65.00	71.43	74.76
22	064002200044	DELVIANO ARIE PRABOWO	75.00	75.00	80.00	68.75	73.33	76.67	80.00	66.67	70.00	74.29	80.00
23	064002200045	ALFAREZA GIOVANI	40.00	80.00	80.00	68.75	26.67	80.00	80.00	43.33	76.67	34.29	80.00
24	064002200046	ADRIANSYAH MAULANA PUTRA	60.00	75.00	80.00	68.75	53.33	76.67	80.00	56.67	73.33	57.14	70.00
25	064002200049	RODRICK KIEDIES	40.00	75.00	80.00	65.00	26.67	76.67	80.00	43.33	73.33	34.29	70.00
26	064002300037	NAUFAL FAWWAZ	40.00	85.00	80.00	80.00	26.67	83.33	80.00	43.33	80.00	34.29	70.00

6. EVALUASI DAN ANALISIS HASIL PROSES PEMBELAJARAN

Sebutkan faktor dari DOSEN yang mungkin menyebabkan ketidaktercapaian CPMK (silakan pilih lebih dari 1)

Jumlah kehadiran dosen dalam tatap muka perkuliahan

Apa rencana tindak lanjut perbaikan dari faktor DOSEN yang mungkin menyebabkan ketidaktercapaian CPMK mata kuliah anda? (silakan pilih lebih dari 1)

Menyiapkan dan mengupload materi setidaknya sampai dengan tatap muka ke-7 ke LMS/GCR

Memberikan kuliah pengganti sesegera mungkin saat ada kegiatan mendadak yang menyebabkan tidak dapat hadir mengajar

Sebutkan faktor dari MAHASISWA yang mungkin menyebabkan ketidaktercapaian CPMK (silakan pilih lebih dari 1)

Motivasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan dan mengumpulkan tugas

Kemampuan analisis dan sintesis

Apa usulan/rencana tindak lanjut perbaikan dari faktor MAHASISWA yang mungkin menyebabkan ketidaktercapaian CPMK mata kuliah anda? (silakan pilih lebih dari 1)

Memberikan lebih banyak tugas membaca untuk meningkatkan kemampuan literasi

Sebutkan faktor PENDUKUNG PERKULIAHAN yang mungkin menyebabkan ketidaktercapaian CPMK (silakan pilih lebih dari 1)

Kualitas bahan ajar

Apa usulan/rencana tindak lanjut perbaikan dari faktor PENDUKUNG PERKULIAHAN yang mungkin menyebabkan ketidaktercapaian CPMK mata kuliah anda? (silakan pilih lebih dari 1)

Mengupayakan dan memberikan bahan ajar yang cukup JUMLAH DAN RAGAMNYA , seperti handout, modul, artikel ilmiah, video pembelajaran, buku ajar, dll

EVALUASI TAMBAHAN

mahasiswa lemah dikemampuan pemrograman

TINDAK LANJUT

perlu pendekatan baru terkait dengan pembelajaran pemrograman

7. LAMPIRAN:

Berkas berikut dapat dilampirkan pada portofolio mata kuliah :

- 1) [Daftar hadir mahasiswa](#)
- 2) [Berita acara perkuliahan](#)
- 3) Soal tugas, [UTS](#) , [UAS](#) , kuiz dll.
- 4) Contoh hasil tugas mahasiswa (nilai terendah , tengah , tertinggi)
- 5) Contoh hasil kuis mahasiswa (nilai terendah , tengah , tertinggi)
- 6) Contoh hasil UTS mahasiswa (nilai terendah , tengah , tertinggi)
- 7) Contoh hasil UAS mahasiswa (nilai terendah , tengah , tertinggi)

Jakarta,11-08-2024

Dosen Mata Kuliah,

(1683 Ir. Agung Sedyono, M.T., Ph.D.)

Dokumen ini dibuat secara elektronik dari sistem informasi Universitas Trisakti, tanda tangan tidak diperlukan sebagai pengesahan