

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
MATA KULIAH : LOGIKA INFORMATIKA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

A IDENTITAS

| | | |
|---|-------------------------|--|
| 1 | Prodi | Teknologi Informasi |
| 2 | Kode Mata kuliah | 2032TI012 |
| 3 | Nama Mata kuliah | Logika Informatika |
| 4 | Semester/SKS | 2 / 3 sks |
| 5 | Jenis Mata Kuliah | MK KEAHLIAN DAN KETRAMPILAN (MKK) |
| 6 | Koordinator Mata Kuliah | 2004018303 Hendri Ahmadian, S.Si., M.I.M. |
| 7 | Dosen Pengampu | Hendri Ahmadian, S.Si., M.I.M. Muhajir, M.T Raihan Islamadina, S.T., M.T |

B CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL-Prodi)

- 1 Sikap
 - a Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious (S1)
 - b Mampu menginternalisasi dan Mengaktualisasi nilai, norma, etika dan Integritas akademik (S7)
 - c Mampu menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaannya secara mandiri (S8)
- 2 Pengetahuan
 - a Memahami pola penerapan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya (P2)
 - b Menguasai teori dan konsep-konsep dasar yang mendasari keilmuan teknologi Informasi (P9)
- 3 Keterampilan Umum
 - a Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur (KU1)
 - b Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahlian Teknologi Informasi, berdasarkan hasil analisis informasi dan data (KU4)
 - c Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahlian Teknologi Informasi (KU18)
- 4 Keterampilan Khusus
 - a Mampu menerapkan konsep matematis dan logis sebagai domain dan suplemen materi teknologi informasi (KK2)

C CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

- 1 Mahasiswa dapat memahami, menguasai dan mengembangkan kemampuan penalaran tentang argumen-argumen berdasarkan hukum logika yang berlaku

D DESKRIPSI MATA KULIAH

Logika, memegang peran yang sangat penting di bidang ilmu komputer atau teknik informatika. Logika, bersama dengan komputasi numerik dan matematika diskrit, adalah pondasi dasar dalam pemrograman. Mata kuliah ini membahas dasar-dasar matematis suatu perangkat lunak, digunakan untuk memformalkan semantik bahasa pemrograman dan spesifikasi program, dan menguji ketepatan suatu program. Logika dalam ilmu komputer digunakan sebagai dasar untuk belajar bahasa pemrograman, struktur data, kecerdasan buatan, teknik/ sistem digital, basis data, teori komputasi, rekayasa perangkat lunak, sistem pakar, jaringan saraf tiruan, dan lainnya yang mempergunakan logika secara intensif.

E MATRIKS KEGIATAN PEMBELAJARAN

| NO | Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK) | Bahan Kajian/Materi Perkuliahan | Bentuk Pembelajaran | | | Metode Pembelajaran | Alokasi Waktu | Pengalaman Belajar Mahasiswa | Penilaian (kriteria, indikator dan bobot) | Referensi |
|----|---|--|---------------------|--------|---------|---|---------------|--|---|--|
| | | | Luring | Daring | Blanded | | | | | |
| 1 | Memahami dan memiliki wawasan tentang materi-materi yang akan diajarkan dalam satu semester, gambaran umum tentang pembelajaran logika dan penalaran validitas argumen. | Pengenalan Logika Informatika <ul style="list-style-type: none"> • Pendahuluan • Argumen • Validitas argumen • Logika klasik • Logika modern • Logika banyak Nilai | X | | | Ceramah, Diskusi, dan Latihan | 3x50 menit | Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa diharapkan dapat: Memahami metode, tujuan, instruksi, hasil, dan tata cara perkuliahan. Memahami logika dasar, argumen, dan validitas argumen | Bentuk Penilaian: - Tes Lisan - Latihan tertulis - Sikap (Komunikasi dan santun), - Keaktifan dalam menjawab Kriteria dan Indikator penilaian adalah ketepatan dan sistematis berupa - Ketepatan dalam menjelaskan definisi. - Mampu menyelesaikan soal sesuai langkah-langkah sistematis. | 1. F. Soesianto dan Djoni Dwijono, Logika matematika untuk ilmu komputer, 2006, Penerbit ANDI, Yogyakarta. 2. Suprpto, Logika Informatika, 2003, Gava Media, Yogyakarta 3. Manno, M Morris and Kime, Charles, Logic anf Computer Design Fundamentals 4th edition, Pearson Education Limited 4. Srivastava, S. M, A Course on Mathematical Logic 2nd edition, Springer |
| 2 | Memahami dan memiliki wawasan tentang logika proposisional, argumen, proposisi-proposisi dan pemberian nilai | Pengantar Logika Proposisional <ul style="list-style-type: none"> - Pendahuluan - Argumen-argumen - Proposisi-proposisi | X | | | - Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan | 3x50 menit | - Mendapat penjelasan tentang bentuk logika formal dan kaidah dasar - Mendapat penjelasan tentang bentuk argumen dan validitasnya - Mendapat penjelasan tentang variabel dan konstanta proposisional | Bentuk Penilaian: - Tes Lisan - Latihan tertulis - Sikap (Komunikasi dan santun), - Keaktifan dalam menjawab Kriteria dan Indikator penilaian adalah ketepatan dan sistematis berupa - Memahami bentuk logika formal dan kaidah dasar - Menguasai bentuk argumen dan validitasnya - Mengerti variabel dan konstanta proposisional | 1. F. Soesianto dan Djoni Dwijono, Logika matematika untuk ilmu komputer, 2006, Penerbit ANDI, Yogyakarta. 2. Suprpto, Logika Informatika, 2003, Gava Media, Yogyakarta 3. Manno, M Morris and Kime, Charles, Logic anf Computer Design Fundamentals 4th edition, Pearson Education Limited |

| NO | Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK) | Bahan Kajian/Materi Perkuliahan | Bentuk Pembelajaran | | | Metode Pembelajaran | Alokasi Waktu | Pengalaman Belajar Mahasiswa | Penilaian (kriteria, indikator dan bobot) | Referensi |
|----|--|---|---------------------|--------|---------|---|---------------|--|---|---|
| | | | Luring | Daring | Blanded | | | | | |
| 3 | Memahami dan memiliki wawasan tentang tabel kebenaran dan penggunaannya dalam validitas argumen. | Tabel kebenaran - Pendahuluan - Tabel kebenaran - Operator - Operator khusus | X | | | - Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan | 3x50 menit | - Mendapat penjelasan tentang tabel kebenaran - Mendapat penjelasan tentang operator | Bentuk Penilaian: - Tes Lisan - Latihan tertulis - Sikap (Komunikasi dan santun), - Keaktifan dalam menjawab Kriteria dan Indikator penilaian adalah ketepatan dan sistematis berupa - Memahami bentuk tabel kebenaran - Menguasai bentuk tabel kebenaran | 1. F. Soesianto dan Djoni Dwijono, Logika matematika untuk ilmu komputer, 2006, Penerbit ANDI, Yogyakarta. 2. Suprpto, Logika Informatika, 2003, Gava Media, Yogyakarta 3. Manno, M Morris and Kime, Charles, Logic anf Computer Design Fundamentals 4th edition, Pearson Education Limited |
| 4 | Memahami dan memiliki wawasan tentang proposisi majemuk, ekspresi logika dan analisisnya. | Proposisi Majemuk - Pendahuluan - Ekspresi logika - Skema - Analisis proposisi majemuk - Aturan pengurutan | X | | | - Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan | 3x50 menit | - Mendapat penjelasan tentang proposisi majemuk - Mendapat penjelasan tentang ekspresi logika dan analisisnya | Bentuk Penilaian: - Tes Lisan - Latihan tertulis - Sikap (Komunikasi dan santun), - Keaktifan dalam menjawab Kriteria dan Indikator penilaian adalah ketepatan dan sistematis berupa - Memahami bentuk proposisi majemuk - Menguasai bentuk proposisi majemuk | 1. F. Soesianto dan Djoni Dwijono, Logika matematika untuk ilmu komputer, 2006, Penerbit ANDI, Yogyakarta. 2. Suprpto, Logika Informatika, 2003, Gava Media, Yogyakarta 3. Manno, M Morris and Kime, Charles, Logic anf Computer Design Fundamentals 4th edition, Pearson Education Limited |
| 5 | Memahami dan memiliki wawasan tentang tautologi dan evaluasi validitas argumen. | Tautologi - Pendahuluan - Evaluasi validitas argumen - Tautologi - Kontradiksi - Contingent - Pemanfaatan tautologi | X | | | - Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan | 3x50 menit | - Mendapat penjelasan tentang tautologi - Mendapat penjelasan tentang evaluasi validitas argumen | Bentuk Penilaian: - Tes Lisan - Latihan tertulis - Sikap (Komunikasi dan santun), - Keaktifan dalam menjawab Kriteria dan Indikator penilaian adalah ketepatan dan sistematis berupa - Memahami bentuk tautologi - Menguasai bentuk tautologi | 1. F. Soesianto dan Djoni Dwijono, Logika matematika untuk ilmu komputer, 2006, Penerbit ANDI, Yogyakarta. 2. Suprpto, Logika Informatika, 2003, Gava Media, Yogyakarta 3. Manno, M Morris and Kime, Charles, Logic anf Computer Design Fundamentals 4th edition, Pearson Education Limited |

| NO | Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK) | Bahan Kajian/Materi Perkuliahan | Bentuk Pembelajaran | | | Metode Pembelajaran | Alokasi Waktu | Pengalaman Belajar Mahasiswa | Penilaian (kriteria, indikator dan bobot) | Referensi |
|----|--|---|---------------------|--------|---------|---|---------------|---|---|---|
| | | | Luring | Daring | Blanded | | | | | |
| 6 | Memahami dan memiliki wawasan tentang ekuivalensi logis, hukum logika dan sifat komutatif asosiatif. | Ekuivalensi logis - Pendahuluan - Ekuivalensi logis - Komutatif - Asosiatif - Hukum logika | X | | | - Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan | 3x50 menit | - Mendapat penjelasan tentang Ekuivalensi logis - Mendapat penjelasan tentang hukum logika | Bentuk Penilaian: - Tes Lisan - Latihan tertulis - Sikap (Komunikasi dan santun), - Keaktifan dalam menjawab Kriteria dan Indikator penilaian adalah ketepatan dan sistematis berupa - Memahami bentuk Ekuivalensi logis - Menguasai bentuk hukum logika | 1. F. Soesianto dan Djoni Dwijono, Logika matematika untuk ilmu komputer, 2006, Penerbit ANDI, Yogyakarta. 2. Suprpto, Logika Informatika, 2003, Gava Media, Yogyakarta 3. Manno, M Morris and Kime, Charles, Logic anf Computer Design Fundamentals 4th edition, Pearson Education Limited |
| 7 | Memahami dan memiliki wawasan tentang metode penyederhanaan untuk penyelesaian permasalahan dalam ekspresi logika. | Penyederhanaan - Pendahuluan - Operasi penyederhanaan - Menghilangkan perangkai \rightarrow dan \leftrightarrow - Perangkai dasar | X | | | - Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan | 3x50 menit | - Mendapat penjelasan tentang metode penyederhanaan dalam permasalahan dalam ekspresi logika | Bentuk Penilaian: - Tes Lisan - Latihan tertulis - Sikap (Komunikasi dan santun), - Keaktifan dalam menjawab Kriteria dan Indikator penilaian adalah ketepatan dan sistematis berupa - Memahami bentuk metode penyederhanaan - Menguasai bentuk metode penyederhanaan | 1. F. Soesianto dan Djoni Dwijono, Logika matematika untuk ilmu komputer, 2006, Penerbit ANDI, Yogyakarta. 2. Suprpto, Logika Informatika, 2003, Gava Media, Yogyakarta 3. Manno, M Morris and Kime, Charles, Logic anf Computer Design Fundamentals 4th edition, Pearson Education Limited |
| 8 | Mahasiswa mampu menjawab soal ujian terhadap materi yang sudah diajarkan minimal 85% | Evaluasi Materi ajar 1-7 | X | | | Evaluasi Tengah Semester | 3x50 menit | Mahasiswa menjawab soal-soal yang diujikan secara tertulis | Ketepatan dalam menemukan jawaban pada soal yang diberikan | 1. F. Soesianto dan Djoni Dwijono, Logika matematika untuk ilmu komputer, 2006, Penerbit ANDI, Yogyakarta. 2. Suprpto, Logika Informatika, 2003, Gava Media, Yogyakarta 3. Manno, M Morris and Kime, Charles, Logic anf Computer Design Fundamentals 4th edition, Pearson Education Limited |

| NO | Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK) | Bahan Kajian/Materi Perkuliahan | Bentuk Pembelajaran | | | Metode Pembelajaran | Alokasi Waktu | Pengalaman Belajar Mahasiswa | Penilaian (kriteria, indikator dan bobot) | Referensi |
|----|--|---|---------------------|--------|---------|---|---------------|---|---|---|
| | | | Luring | Daring | Blanded | | | | | |
| 9 | Memahami dan memiliki wawasan tentang metode strategi pembalikan dan model counter model sebagai alat validitas argumen. | Strategi pembalikan - Pendahuluan - Konsistensi - Operasi sistem pembalikan - Model dan counter model | X | | | - Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan | 3x50 menit | - Mendapat penjelasan tentang strategi pembalikan dan operasi sistem pembalikan | Bentuk Penilaian: - Tes Lisan - Latihan tertulis - Sikap (Komunikasi dan santun), - Keaktifan dalam menjawab Kriteria dan Indikator penilaian adalah ketepatan dan sistematis berupa - Memahami bentuk strategi pembalikan - Menguasai bentuk strategi pembalikan | 1. F. Soesianto dan Djoni Dwijono, Logika matematika untuk ilmu komputer, 2006, Penerbit ANDI, Yogyakarta. 2. Suprpto, Logika Informatika, 2003, Gava Media, Yogyakarta 3. Manno, M Morris and Kime, Charles, Logic anf Computer Design Fundamentals 4th edition, Pearson Education Limited |
| 10 | Memahami dan memiliki wawasan tentang metode tablo semantik sebagai alat validitas argumen strategi pembalikan. | Tablo semantik - Pendahuluan - Tablo semantik - Aturan tablo semantik - Tablo semantik himpunan ekspresi logika - Pembenaran aturan tablo semantik - Tablo semantik pada argumen | X | | | - Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan | 3x50 menit | - Mendapat penjelasan tentang Tablo semantik - Mendapat penjelasan tentang Tablo semantik himpunan ekspresi logika | Bentuk Penilaian: - Tes Lisan - Latihan tertulis - Sikap (Komunikasi dan santun), - Keaktifan dalam menjawab Kriteria dan Indikator penilaian adalah ketepatan dan sistematis berupa - Memahami bentuk Tablo semantik - Menguasai bentuk metode Tablo semantik | 1. F. Soesianto dan Djoni Dwijono, Logika matematika untuk ilmu komputer, 2006, Penerbit ANDI, Yogyakarta. 2. Suprpto, Logika Informatika, 2003, Gava Media, Yogyakarta 3. Manno, M Morris and Kime, Charles, Logic anf Computer Design Fundamentals 4th edition, Pearson Education Limited |
| 11 | Memahami dan memiliki wawasan tentang metode tablo semantik sebagai alat validitas argumen strategi pembalikan. | Tablo semantik (bagian 2) - Pendahuluan - Tablo semantik - Aturan tablo semantik - Tablo semantik himpunan ekspresi logika - Pembenaran aturan tablo semantik - Tablo semantik pada argumen | X | | | - Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan | 3x50 menit | - Mendapat penjelasan tentang Tablo semantik - Mendapat penjelasan tentang Tablo semantik himpunan ekspresi logika | Bentuk Penilaian: - Tes Lisan - Latihan tertulis - Sikap (Komunikasi dan santun), - Keaktifan dalam menjawab Kriteria dan Indikator penilaian adalah ketepatan dan sistematis berupa - Memahami bentuk Tablo semantik - Menguasai bentuk metode Tablo semantik | 1. F. Soesianto dan Djoni Dwijono, Logika matematika untuk ilmu komputer, 2006, Penerbit ANDI, Yogyakarta. 2. Suprpto, Logika Informatika, 2003, Gava Media, Yogyakarta 3. Manno, M Morris and Kime, Charles, Logic anf Computer Design Fundamentals 4th edition, Pearson Education Limited |

| NO | Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK) | Bahan Kajian/Materi Perkuliahan | Bentuk Pembelajaran | | | Metode Pembelajaran | Alokasi Waktu | Pengalaman Belajar Mahasiswa | Penilaian (kriteria, indikator dan bobot) | Referensi |
|----|---|---|---------------------|--------|---------|---|---------------|--|---|---|
| | | | Luring | Daring | Blanded | | | | | |
| 12 | Memahami dan memiliki wawasan tentang perubahan bentuk ekspresi logika ke dalam bentuk normalnya. | Bentuk Normal - Pendahuluan - Bentuk normal - CNF - DNF - Bentuk normal dan tabel kebenaran - Klausa - Mengubah ke CNF - CNF dan komplementas | X | | | - Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan | 3x50 menit | - Mendapat penjelasan tentang Bentuk Normal | Bentuk Penilaian: - Tes Lisan - Latihan tertulis - Sikap (Komunikasi dan santun), - Keaktifan dalam menjawab Kriteria dan Indikator penilaian adalah ketepatan dan sistematis berupa - Memahami bentuk Naormal - Menguasai bentuk Normal | 1. F. Soesianto dan Djoni Dwijono, Logika matematika untuk ilmu komputer, 2006, Penerbit ANDI, Yogyakarta. 2. Suprpto, Logika Informatika, 2003, Gava Media, Yogyakarta 3. Manno, M Morris and Kime, Charles, Logic anf Computer Design Fundamentals 4th edition, Pearson Education Limited |
| 13 | Memahami dan memiliki wawasan tentang metode resolusi sebagai alat validitas argumen. | Resolusi - Pendahuluan - Resolving argumen - Himpunan klausa - Resolvent - Resolusi - Contoh validitas | X | | | - Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan | 3x50 menit | - Mendapat penjelasan tentang resolusi sebagai alat validitas argumen. | Bentuk Penilaian: - Tes Lisan - Latihan tertulis - Sikap (Komunikasi dan santun), - Keaktifan dalam menjawab Kriteria dan Indikator penilaian adalah ketepatan dan sistematis berupa - Memahami bentuk resolusi sebagai alat validitas argumen - Menguasai bentuk metode resolusi | 1. F. Soesianto dan Djoni Dwijono, Logika matematika untuk ilmu komputer, 2006, Penerbit ANDI, Yogyakarta. 2. Suprpto, Logika Informatika, 2003, Gava Media, Yogyakarta 3. Manno, M Morris and Kime, Charles, Logic anf Computer Design Fundamentals 4th edition, Pearson Education Limited |
| 14 | Memahami dan memiliki wawasan tentang metode deduksi alami untuk pembuktian validitas suatu argumen | Deduksi alami - Pendahuluan - Falsum - Aturan deduksi alami - Pembuktian teorema - Sistem derivasi | X | | | - Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan | 3x50 menit | - Mendapat penjelasan tentang deduksi alami. | Bentuk Penilaian: - Tes Lisan - Latihan tertulis - Sikap (Komunikasi dan santun), - Keaktifan dalam menjawab Kriteria dan Indikator penilaian adalah ketepatan dan sistematis berupa - Memahami bentuk deduksi alami - Menguasai bentuk metode deduksi alami | 1. F. Soesianto dan Djoni Dwijono, Logika matematika untuk ilmu komputer, 2006, Penerbit ANDI, Yogyakarta. 2. Suprpto, Logika Informatika, 2003, Gava Media, Yogyakarta 3. Manno, M Morris and Kime, Charles, Logic anf Computer Design Fundamentals 4th edition, Pearson Education Limited |

| NO | Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK) | Bahan Kajian/Materi Perkuliahan | Bentuk Pembelajaran | | | Metode Pembelajaran | Alokasi Waktu | Pengalaman Belajar Mahasiswa | Penilaian (kriteria, indikator dan bobot) | Referensi |
|----|--|--|---------------------|--------|---------|---|---------------|--|---|---|
| | | | Luring | Daring | Blanded | | | | | |
| 15 | Mahasiswa mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan penerapan logika fuzzy | Penerapan logika fuzzy dan integrasi dengan metode data mining pada prediksi saham | X | | | - Kuliah - Diskusi - Tanya jawab - Penugasan | 3x50 menit | Mendapat penjelasan tentang logika fuzzy dan integrasi dengan metode data mining | Bentuk Penilaian: - Sikap (Komunikasi dan santun), - Keaktifan dalam menjawab Kriteria dan Indikator penilaian adalah ketepatan dan sistematis berupa - Memahami penerapan teori fuzzy pada prediksi saham | Fitriani, R. R., Ernastuti, E., & Swedia, E. R. (2019). Algoritma Learning Vector Quantization Dan Fuzzy K-Nn Untuk Prediksi Saham Berdasarkan Pesaing. <i>Jurnal Ilmiah Teknologi dan Rekayasa</i> , 24(1), 1-9. |
| 16 | Mahasiswa mampu menjawab soal ujian terhadap materi yang sudah diajarkan minimal 85% | Materi ajar 9-15 | X | | | Evaluasi Akhir Semester | 3x50 menit | Mahasiswa menjawab soal-soal yang diujikan dengan baik dan benar | Ketepatan dalam menemukan jawaban pada soal yang diberikan | 1. F. Soesianto dan Djoni Dwijono, Logika matematika untuk ilmu komputer, 2006, Penerbit ANDI, Yogyakarta. 2. Suprpto, Logika Informatika, 2003, Gava Media, Yogyakarta 3. Manno, M Morris and Kime, Charles, Logic anf Computer Design Fundamentals 4th edition, Pearson Education Limited |
| 17 | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | |

F REFERENSI

1 Wajib

- a 1. F. Soesianto dan Djoni Dwijono, Logika matematika untuk ilmu komputer, 2006, Penerbit ANDI, Yogyakarta.
2. Suprpto, Logika Informatika, 2003, Gava Media, Yogyakarta
3. Manno, M Morris and Kime, Charles, Logic anf Computer Design Fundamentals 4th edition, Pearson Education Limited
4. Srivastava, S. M, A Course on Mathematical Logic 2nd edition, Springer

2 Pendukung

- a Fitriani, R. R., Ernastuti, E., & Swedia, E. R. (2019). Algoritma Learning Vector Quantization Dan Fuzzy K-Nn Untuk Prediksi Saham Berdasarkan Pesaing. *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Rekayasa*, 24(1), 1-9.

Mengetahui:
Ketua Prodi Teknologi Informasi

Banda Aceh, 08 Januari 2024
Koordinator/Dosen Mata Kuliah

Ima Dwitawati, M.B.A.
NIDN : 0113108204

Hendri Ahmadian, S.Si., M.I.M.
NIDN : 2004018303

TUGAS KEGIATAN TERSTRUKTUR (TKT)

Nama Mata Kuliah Logika Informatika
Kode mata Kuliah 2032TI012
Semester/SKS 2/3 sks

1 Tujuan Tugas

2 Uraian Tugas

- a Obyek garapan
- b Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan
- c Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan
- d Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan

3 Kriteria Penilaian

- a Ketepatan penyerahan tugas
- b Kesempurnaan substansi/isi tugas
- c Desain tugas

Mengetahui:
Ketua Prodi Teknologi Informasi

Ima Dwitawati, M.B.A.
NIDN : 0113108204

Banda Aceh, 08 Januari 2024
Koordinator/Dosen Mata Kuliah

Hendri Ahmadian, S.Si., M.I.M.
NIDN : 2004018303

TUGAS KEGIATAN MANDIRI (TKM)

Nama Mata Kuliah Logika Informatika
Kode mata Kuliah 2032TI012
Semester/SKS 2/3 sks

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

- 1 Mahasiswa dapat memahami, menguasai dan mengembangkan kemampuan penalaran tentang argumen-argumen berdasarkan hukum logika yang berlaku

Jenis Tugas :

Mengetahui:
Ketua Prodi Teknologi Informasi

Ima Dwitawati, M.B.A.
NIDN : 0113108204

Banda Aceh, 08 Januari 2024
Koordinator/Dosen Mata Kuliah

Hendri Ahmadian, S.Si., M.I.M.
NIDN : 2004018303

PENILAIAN SIKAP, PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN

A. PENILAIAN SIKAP (RUBRIK)

| Prediket | Skor Angka | Deskripsi Perilaku |
|----------|------------|--------------------|
|----------|------------|--------------------|

Keterangan :

Prediket :

Diisi dengan deskripsi tingkatan nilai, dengan jumlah tingkat yang kerinciannya sesuai dengan yang dikehendaki (sangat baik, baik, cukup, kurang, gagal).

Skor Angka :

Diisi dengan rentang angka yang sesuai dengan tingkat nilai pada kolom jenjang.

B. KRITERIA PENILAIAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN

| Nilai Huruf (NH) | Nilai Bobot (NB) | Nilai Angka (NA) | Predikat |
|------------------|------------------|------------------|--------------------|
| A | 4.00 | 90-100 | Sangat Baik Sekali |
| A- | 3.67 | 85-89 | Sangat Baik |
| B+ | 3.33 | 78-84 | Baik |
| B | 3.00 | 72-77 | Agak Baik |
| B- | 2.67 | 68-71 | Cukup |
| C+ | 2.33 | 65-67 | Agak Kurang Baik |
| C | 2.00 | 60-64 | Kurang Baik |
| D | 1.00 | 50-59 | Sangat Kurang Baik |
| E | 0 | 0-49 | Gagal |

Mengetahui:
Ketua Prodi Teknologi Informasi

Banda Aceh, 08 Januari 2024
Koordinator/Dosen Mata Kuliah

Ima Dwitawati, M.B.A.
NIDN : 0113108204

Hendri Ahmadian, S.Si., M.I.M.
NIDN : 2004018303