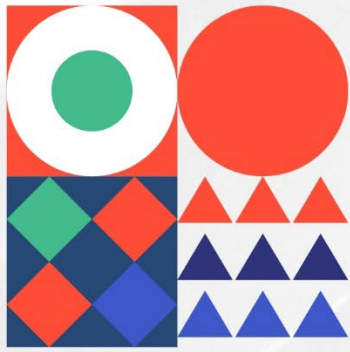
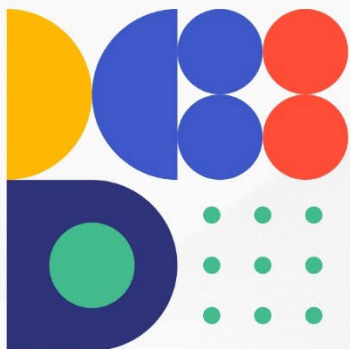




PETUNJUK PENGISIAN eRPS KKNI



PETUNJUK PENGISIAN RPS KKNi Sistem eRPS LPAIP UKDW

1. Login di <https://rps.ukdw.ac.id>
2. Masuk pada menu Draft RPS
3. Buatlah Draft RPS baru, isikan nama matakuliah, Versi Kurikulum. Isikan juga rumpun mata kuliah, tanggal penyusunan, koordinator RMK, tahun ajaran, semester dan mata kuliah.

Membuat Draft RPS baru

Nama Draft RPS*	Pilih Versi Kurikulum*	
Kecerdasan Buatan	Kurikulum Sarjana Informatika 2021	
Rumpun Mata Kuliah*	Koordinator RMK: -	
-		
Tanggal penyusunan*		
8/7/2024		
Tahun Ajaran	Semester	Pilih mata kuliah
2022/2023	Genap	TI0263 - A - KECERDASAN BUATAN

Membuat RPS

4. Klik Buka.
5. Pada bagian tab RPS akan muncul hal-hal sebagai berikut:

RPS	Detail Pertemuan	Rubrik Penilaian	RPP
Refresh			
Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Rumpun Mata Kuliah	Bobot (SKS)
KECERDASAN BUATAN	TI0263	-	3
Otorisasi	Dosen Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua Prodi
	John Doe (LPAIP's Test Account)	-	Joko Purwadi, S.Kom, M.Kom
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL	CP-MK	Model Evaluasi
Deskripsi Singkat Mata Kuliah			
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan			
Pustaka			

- a. Mata kuliah : diisi nama mata kuliah (otomatis)
- b. Kode: diisi kode mata kuliah (otomatis)
- c. Rumpun: diisi rumpun mata kuliah (otomatis)
- d. Bobot: SKS mata kuliah yang dibebankan (otomatis)
- e. Semester: diisi semester mata kuliah (otomatis)
- f. Tanggal Penyusunan: diisi tanggal penyusunan oleh dosen
- g. Dosen pengampu: otomatis
- h. Koordinator RMK: diisi dengan koordinator RMK (otomatis diset oleh admin prodi)
- i. Ketua Prodi: diisi dengan kaprodi (otomatis diset oleh admin prodi)
- j. CPL: diisi dengan CPL oleh dosen



6. Isikan CPMK sesuai dengan CPMK mata kuliah masing-masing dan relasikan dengan CPL yang sesuai.
 - a. Isikan semua hingga lengkap.

Kode

M1

Rumusan

Paragraph

B*I*

Mahasiswa mampu mengikuti perkembangan teknologi di bidang informasi dan komunikasi

Mengelola CPMK

Kode	Rumusan	CPL	Model Evaluasi	Action
M1	Mahasiswa mampu mengikuti perkembangan teknologi di bidang informasi dan komunikasi	PG-02		

Menambahkan/menghapus model evaluasi CPMK : M1

Model evaluasi

Tugas 1 



Hasilnya sebagai berikut:

CP-MK		Model Evaluasi
M1	Mahasiswa mampu mengikuti perkembangan teknologi di bidang informasi dan komunikasi (PG-02)	Tugas 1
M2	Mahasiswa mampu berpikir secara logis, kreatif, kritis, dan sistematis untuk memecahkan permasalahan (PG-02, K-01)	Tugas 1 Tugas 2 Tugas 3

7. Isikan deskripsi mata kuliah seperti biasa

Memperbarui deskripsi mata kuliah

Paragraph
B
I
@
:=
!:=
≡
≡

↶
↷

Heading

Mata kuliah Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence [AI]) memperkenalkan kepada mahasiswa mengenai bidang studi Kecerdasan Buatan. Materi perkuliahan mencakup definisi, pendekatan untuk membangun sistem cerdas, serta hubungannya dengan disiplin ilmu lain selain Ilmu Komputer, terutama Filosofi, Psikologi, Linguistik, dan Ilmu Syaraf. Mahasiswa juga diperkenalkan tentang konsep dan komponen dasar sistem cerdas, seperti representasi pengetahuan, metode pencarian, serta beberapa bidang ilmu lain yang mengaplikasikan atau berkaitan erat dengan Kecerdasan Buatan yakni Ilmu Kognitif, Sistem Pakar, Jaringan Syaraf Tiruan, Logika Fuzzy, Ontologi, Machine Learning, Text/Web Mining, dan Internet of Things. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa diberi kesempatan untuk mendiskusikan, menganalisis, dan mengevaluasi aplikasi berbasis cerdas serta artikel-artikel ilmiah yang terkait. Mahasiswa juga diberi kesempatan untuk mengimplementasikan pengetahuan dalam bentuk perancangan dan pembangunan sebuah sistem cerdas. Pada akhir mata kuliah ini, mahasiswa dapat mengevaluasi berbagai aplikasi sesuai dengan prinsip dasar kecerdasan buatan.

Simpan

8. Isikan materi pembelajaran seperti biasa.

Memperbarui materi pembelajaran

Paragraph
B
I
@
:=
!:=
≡
≡

↶
↷

1. Pengantar Kecerdasan Buatan: Definisi, sejarah, komponen dasar, pendekatan, dan contoh aplikasi serta penelitian di area Kecerdasan Buatan 2. Ilmu Kognitif: Definisi, hubungan Kecerdasan Buatan dengan bidang studi Filosofi, Psikologi, Linguistik, dan Ilmu Syaraf 3. Representasi Pengetahuan: Definisi dan metode representasi pengetahuan 4. Problem Solving dan Uninformed Search: Definisi dan metode uninformed search 5. Heuristik dan Informed Search: Fungsi heuristik, metode heuristik, dan informed search 6. Optimization method: Definisi dan metode optimasi 7. Pengenalan beberapa bidang ilmu lain yang mengaplikasikan atau berkaitan erat dengan Kecerdasan Buatan

Simpan



9. Isikan pustaka seperti biasa dengan cara membuat sumber pustaka terlebih dahulu seperti membuat sumber sitasi pada MS Word.

The screenshot shows a library management interface. On the left, there is a search bar with the text "Buat Baru" and "Search". Below the search bar, there is a list of books with their titles and authors. On the right, there is a section titled "Pustaka" (Library) which contains a list of books. Below this, there is a section titled "Penelitian/Pengabdian Dosen" (Research/Service to the Community) which contains a list of research papers. At the bottom right, there are two buttons: "Simpan" (Save) and "Cancel".

10. Isikan media pembelajaran, persyaratan mata kuliah (terisi otomatis), komponen penilaian. Komponen penilaian dapat diisi dengan cara memilih metode penilaian yang diambilkan dari Model Evaluasi yang sudah diisi di CPMK lalu mengisi Ratio dalam per seratus.

Mengelola penilaian

Bobot: 0%

Nama komponen penilaian

Bobot

Action

Metode penilaian tidak ditemukan pada RPS

Menambahkan penilaian

Metode penilaian (data diambil dari Model Evaluasi CPMK)

Tugas 1

Rasio (dalam per seratus)

30

Tambahkan



11. Isikan metode pembelajaran, dan standar acuan penilaian. Metode pembelajaran dapat dipilih sebagai berikut:

Memilih metode pembelajaran

Kode	Metode Pembelajaran	Action
001	Kuliah/Transfer Knowledge (TCL)	
002	Small Group Discussion	
014	Luring	
006	Self-Directed Learning (SDL)	

Hasil akhir bagian ini adalah sebagai berikut:

Komponen Penilaian	- Proyek Akhir (15.5%) - UTS (20%) - UAS (25%) - PGE (2.5%) 
Metode Pembelajaran	- Kuliah/Transfer Knowledge (TCL) (0) ✗ - Small Group Discussion (0) ✗ - Discovery Learning (DL) (0) ✗ - Self-Directed Learning (SDL) (0) ✗ - Cooperative Learning (CL) (0) ✗ - Contextual Instruction (CI) (0) ✗ - Project Based Learning (PjBL) (0) - Bobot : 0 ✗ - Problem Based Learning and Inquiry (PBL) (0) ✗ - Luring (0) ✗ 
Standar Acuan Penilaian	A : ≤ 85 A- : $80 \leq \text{Nilai} < 85$ B+ : $75 \leq \text{Nilai} < 80$ B : $70 \leq \text{Nilai} < 75$ B- : $65 \leq \text{Nilai} < 70$ C+ : $60 \leq \text{Nilai} < 65$ C : $55 \leq \text{Nilai} < 60$ D : $45 \leq \text{Nilai} < 55$ E : < 45 Total nilai terkait PjBL = Tugas (37%) + TAM (15,5%) = 52,5%

Contoh jika menggunakan PjBL maka nanti akan ditotal jumlah bobot penilaiannya dari detail pertemuan yang memakai metode pembelajaran PjBL, minimal 50% sesuai dengan peraturan PermenDikti.



Metode pembelajaran yang sudah dipilih harus terpakai minimal 1 kali di detail pertemuan.

Metode Pembelajaran	- Kuliah/Transfer Knowledge (TCL) (2) ✓ - Small Group Discussion (2) ✓ - Discovery Learning (DL) (2) ✓ - Self-Directed Learning (SDL) (3) ✓ - Cooperative Learning (CL) (2) ✓ - Contextual Instruction (CI) (2) ✓ - Project Based Learning (PjBL) (1) - Bobot : 50 ✓ - Problem Based Learning and Inquiry (PBL) (3) ✓ - Luring (1) ✓
---------------------	--

12. Pindah ke Tab Detail Pertemuan dan isikan detail pertemuan seperti biasa.

- Isikan tanggal pertemuan
- Isikan Sub-CPMK dan Indikator Pertemuan

1 Tanggal

2 Sub-CPMK & Indikator

Sub-CPMK

Paragraph
B
I
Link
List
List
List
List
Image
Quote
Table
Video
Undo
Redo

Mahasiswa mengenali aplikasi berbasis kecerdasan buatan

Indikator

Choose heading
B
I
Link
List
List
List
List
Image
Quote
Table
Video
Undo
Redo

1. Ketepatan menunjukkan adegan film yang menunjukkan implementasi dari sistem berbasis AI
2. Kemampuan menjelaskan konsep dasar dari sistem berbasis AI



- c. Lalu Isikan Materi Pembelajaran dan Metode Pembelajaran dari daftar metode pembelajaran yang sudah dipilih di awal.

Materi Pembelajaran

Paragraph **B** *I*

Materi:
Kontrak Perkuliahan

Pustaka:

1. Russell and Norvig (2010), Bab 1: Introduction
2. Negnevitsky (2011), Bab 1: Introduction to Knowledge-Based Intelligent Systems
3. Film-film dan aplikasi-aplikasi berkaitan dengan AI

Metode Pembelajaran [Refresh](#)

Klik refresh jika Metode Pembelajaran belum muncul

☒ Contextual Instruction (CI)

☒ Cooperative Learning (CL)

☒ Discovery Learning (DL)

☒ Kuliah/Transfer Knowledge (TCL)

- d. Isikan Metode Penilaian dan Bobot. Jika sudah klik simpan

Metode Penilaian

Paragraph **B** *I*

Kriteria:
Ketepatan dan penguasaan

Bentuk non-tes:

- Masuk dalam grup WA sesuai grup kelasnya
- Membuat kelompok kerja

Bobot
50

Sebelumnya

Simpan



- e. Isikan baris-baris pertemuan selanjutnya sebanyak total 16x pertemuan yang direncanakan.

Minggu (1)	Sub-CPMK (2)	Indikator (3)	Kriteria & Bentuk Penilaian (4)	Metode Pembelajaran (5)	Materi Pembelajaran (6)	Bobot Penilaian (7)
1 (7 Februari 2022)	Mahasiswa mengenali aplikasi berbasis kecerdasan buatan	1. Ketepatan menunjukkan adegan film yang menunjukkan implementasi dari sistem berbasis AI 2. Kemampuan menjelaskan konsep dasar dari sistem berbasis AI	Kriteria: Ketepatan dan penguasaan Bentuk non-tes: • Masuk dalam grup WA sesuai grup kelasnya • Membuat kelompok kerja	Contextual Instruction (CI) Cooperative Learning (CL) Discovery Learning (DL) Kuliah/Transfer Knowledge (TCL) Luring Problem Based Learning and Inquiry (PBL) Project Based Learning (PjBL) Self Directed Learning (SDL) Small Group Discussion	Materi: Kontak Perkuliahan Pustaka: 1. Russell and Norvig (2010), Bab 1: Introduction 2. Negnevitsky (2011), Bab 1: Introduction to Knowledge-Based Intelligent Systems 3. Film-film dan aplikasi-aplikasi berkaitan dengan AI	50
2 (14 Februari 2022)	Mahasiswa mengenali aplikasi berbasis kecerdasan buatan	1. Ketepatan menunjukkan adegan film yang menunjukkan implementasi dari sistem berbasis AI 2. Kemampuan menjelaskan konsep dasar dari sistem berbasis AI	Kriteria: Ketepatan dan penguasaan Bentuk non-tes: • Masuk dalam grup WA sesuai grup kelasnya • Membuat kelompok kerja Bentuk tes: Tugas 1	Self-Directed Learning (SDL) Problem Based Learning and Inquiry (PBL) Discovery Learning (DL) Cooperative Learning (CL)	Materi: Introduction to AI Pustaka: 1. Russell and Norvig (2010), Bab 1: Introduction 2. Negnevitsky (2011), Bab 1: Introduction to Knowledge-Based Intelligent Systems 3. Film-film dan aplikasi-aplikasi berkaitan dengan AI	

13. Pindah ke Tab Rubrik Penilaian dan isikan rubrik penilaian.

RPS

Detail Pertemuan

Rubrik Penilaian

RPP

Buat Tabel

Refresh

Presentasi

Kriteria	Cukup	Baik
Kemampuan presentasi dan menjelaskan	Tidak bisa menjelaskan dan menyampaikan presentasi (0-1 poin)	Kemampuan presentasi dan penjelasan baik (2-3 poin)
Studi kasus yang dibuat	Jumlah studi kasus < 50% dari sub bab yang dibahas (0-3 pt)	Jumlah studi kasus 60 - 100% (4 - 7 poin)
Penguasaan materi dari tanya jawab	Jawaban benar <= 50% (0-2 poin)	Jawaban benar > 50% (2.5 - 5 poin)

Cara membuat rubrik penilaian adalah dengan membuat tabel dan kemudian menentukan berapa baris dan kolom. Kemudian isikan header kolom dan cell tiap bagiannya.



14. Pindah ke Tab RPP dan isikan RPP yang akan digunakan. Kita hanya perlu mengisi skenario pembelajaran, instrumen Evaluasi dan pustaka yang digunakan dengan cara mencheck acuan referensi yang digunakan pada pertemuan tertentu.

Pertemuan 1 - (07 August 2024)

1. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mengenali aplikasi berbasis kecerdasan buatan

2. Metode Pembelajaran

- Collaborative Learning (CbL)
- Project Based Learning (PjBL)

3. Skenario Pembelajaran (20 Menit)

1. Kontrak perkuliahan (20 Menit)

4. Instrumen Evaluasi pada Akhir Pertemuan

- ☒ Tugas 1
- ☐ Tugas 2
- ☒ Tugas 3

[Add Other](#)

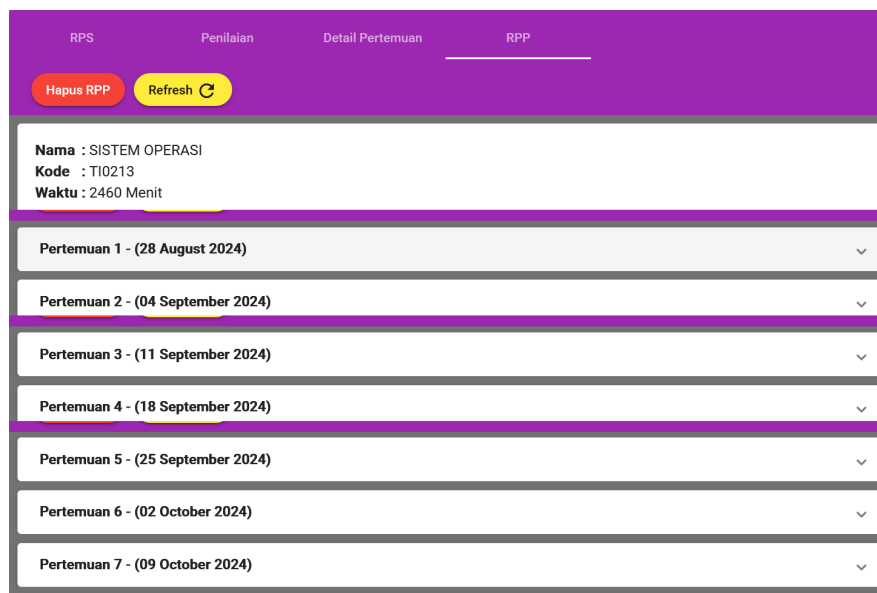
5. Materi

Kontrak Perkuliahan

6. Referensi

- ☒ Goodrich, M., Tamassia, R., & Goldwasser, M. (2013). *Data Struc*
- ☐ Laksmana, A.C., & Kristanto, H. (2023). Compensation, perceptic

Hasil akhir RPP secara lengkap:



Setelah itu RPS sudah bisa disubmit ke koordinator RMK dan kemudian lanjut ke Prodi. Selamat mengerjakan

