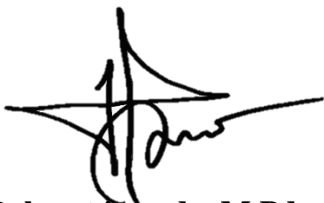
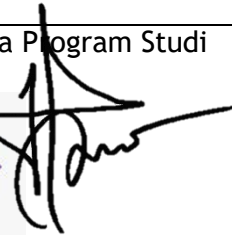

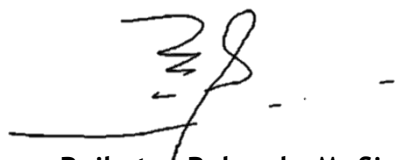




UNIVERSITAS NAHDHATUL ULAMA SUNAN GIRI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI S1 SISTEM KOMPUTER

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE MATA KULIAH	BOBOT (SKS)	SEMESTER	TANGGAL PENGESAHAN
Sistem Digital	MKK 205	3	Ganjil 2021/2022	12 Februari 2022
Otoritas / Pengesahan	Dosen Pengembang RPS  Rahmat irsyada, M.Pd	Ketua Program Studi   Rahmat Irsyada, M. Pd.	Unit Kendali Mutu Prodi  Roihatur Rohmah, M. Si.	

1. Program Studi	S1 Sistem Komputer
2. Matakuliah	Sistem Digital
3. Kode Matakuliah	MKK 205
4. Bobot SKS	3
5. Semester	Ganjil 2021/2022
6. Matakuliah Prasyarat	-
7. Dosen Pengampu	Rahmat irsyada, M.Pd

8. Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki pengetahuan terhadap alat bantu, pre-processing, pemrosesan dan post-processing terhadap data dengan melakukan analisis, memodelkan masalah dan mengimplementasikan solusi yang tepat terkait dengan pemrosesan data berbasis sistem cerdas untuk menghasilkan sistem cerdas yang adaptable, efektif, efisien, aman, dan optimal. - Memiliki pengetahuan terhadap alat bantu, pre-processing, pemrosesan dan post-processing terhadap data dengan melakukan analisis, memodelkan masalah dan mengimplementasikan solusi yang tepat terkait dengan pemrosesan data berbasis sistem cerdas untuk menghasilkan sistem cerdas yang adaptable, efektif, efisien, aman, dan optimal.
9. Bahan Kajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Software: Digital Works, dan presentasi. 2. Hardware: Personal Computer, dan LCD Projector.

ACARA PEMBELAJARAN

Pertemuan ke	Specific Learning Objective (Sub-Kompetensi)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Indikator Pencapaian	Aktivitas Pembelajaran Mhs. [Estimasi waktu]	Asesmen	
					Bentuk/Unsur	Bobot

1-2	<ul style="list-style-type: none"> memahami sistem perkuliahan, sistem penilaian, dan tata tertib kuliah . Mampu memahami konsep sistem bilangan. Mampu memahami konsep dan teknik aljabar boolean dan gerbang logika. 	<ul style="list-style-type: none"> Kontrak Kuliah <ul style="list-style-type: none"> Motivasi belajar - Rencana Pembelajaran Aturan belajar <ul style="list-style-type: none"> Sistem Bilangan Aljabar Boolean dan Gerbang Logika 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman Sistem Digital Dapat menjelaskan pengertian Sistem Digital. Sikap menghargai dalam menyampaikan dan menerima pendapat selama diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan <i>brainstorming</i> [TM: 2x(4x50'')] Ceramah: 1x50' Diskusi: 3x50' (memaparkan presentasi sistem bilangan dan aljabar boolean) Belajar Mandiri: 4x60' Membaca referensi studi kasus Sistem Digital Tugas: 4x60' Menyiapkan presentasi tentang sistem bilangan dan aljabar boolean 	Non tes: <ul style="list-style-type: none"> Diskusi 	5%
3	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami konsep dan teknik penyederhanaan fungsi boolean 	<ul style="list-style-type: none"> Penyederhanaan Fungsi Boolean 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman Sistem Digital Dapat menjelaskan fungsi Boolean Sikap menghargai dalam menyampaikan dan menerima pendapat selama diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan <i>brainstorming</i> [TM: 1x(4x50'')] Ceramah: 2x50' Presentasi: 2x50' (memaparkan penyederhanaan fungsi boolean) 	Non tes: <ul style="list-style-type: none"> Presentasi 	5%
4	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami konsep dan teknik rangkaian logika kombinasional 	<ul style="list-style-type: none"> Rangkaian Logika Kombinasional 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman Sistem Digital Memahami rangkaian logika kombinasional 	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan <i>brainstorming</i> [TM: 1x(4x50'')] Ceramah: 2x50' Tugas 2x60' 	Non tes:	

Perte muan ke	Spesific Learning Objective (Sub-Kompetensi)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Indikator Pencapaian	Aktivitas Pembelajaran Mhs. [Estimasi waktu]	Asesmen	
					Bentuk/Unsur	Bobot

Perte	Spesific Learning	Materi Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Aktivitas Pembelajaran	Asesmen	
5-8	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami konsep dan teknik rangkaian logika urutan Mampu memahami konsep dan teknik rangkaian logika sekuensial Mampu memahami konsep dan teknik encoder decoder Mampu memahami konsep dan teknik Aritmatic Logical Unit 	<ul style="list-style-type: none"> Rangkaian Logika Urutan Rangkaian Logika Sekuensial Encoder Decoder Aritmatic Logical Unit (ALU) 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman manfaat RPL beserta contohnya Sikap menghargai dalam menyampaikan dan menerima pendapat selama diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat kelompok. Kuliah dan <i>brainstorming</i> [TM: 1x(4x50'')] Tugas 2x60' Prestasi dan membuat progres tugas 	Non tes:	
9-11	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami konsep dan teknik aritmatika Biner Mampu memahami konsep dan teknik Flip Flop Mampu memahami konsep Multiplex, Demultiplex dan Komparator 	<ul style="list-style-type: none"> Aritmatika Biner Flip Flop Multiplex, Demultiplex dan Komparator 	<ul style="list-style-type: none"> Kemajuan laporan progres Sikap menghargai dalam menyampaikan dan menerima pendapat selama diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Bimbingan [TM: 1x(4x50'')] 	Tes: <ul style="list-style-type: none"> Non-tertulis UTS 	40%
12-14	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami konsep dan teknik Rangkaian Register. Mampu memahami konsep dan teknik Rangkaian Counter. 	<ul style="list-style-type: none"> Rangkaian Register Rangkaian Counter Programable Logic Controller (PLC) 	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan memaparkan hasil kerja kelompok Sikap menghargai dalam menyampaikan dan 	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan diskusi metode PSTI [TM: 1x(4x50'')] Tugas 2x60': (presentasi gagasan ide) 	Tes: <ul style="list-style-type: none"> Final Project UAS 	50%

muan ke	Objective (Sub-Kompetensi)	[Pustaka]		Mhs. [Estimasi waktu]	Bentuk/Unsur	Bobot
	<ul style="list-style-type: none"> Mampu Memahami konsep dan teknik Programable Logic Controller 		menerima pendapat selama diskusi			

REFERENSI

1. Sandige, R.S, Sandige, M.L, Fundamentals of Digital and Computer Design with VHDL. New York: McGraw Hill, 2012.
2. A.K. Maini, Digital Electronics: principles, devices and applications. New York: John Wiley & Sons, 2007. **
3. M. M. Mano and C. R. Kime, Logic and Computer Fundamentals, 4th ed. New Jersey: Pearson Prentice Hall, 2008. **

Mengetahui,
Kaprodi Sistem computer

Bojonegoro, 6 Februari 2018
Dosen Pengampu

Rahmat Irsyada, M.Pd

Rahmat irsyada, M.Pd



**UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI
(UNUGIRI BOJONEGORO)
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI SISTEM KOMPUTER**

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH			
KODE MK	MKK 205	SKS	3
DOSEN PENGAMPU	Rahmat Irsyada, M.Pd.		
BENTUK TUGAS	Tugas Mandiri (individu)		
MINGGU KE	1	TUGAS KE	1
JUDUL TUGAS	Analisis penerapan sistem digital		
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	Mahasiswa mampu merencanakan penerapan Sistem Digital dalam kehidupan nyata .		
TUJUAN TUGAS	Mahasiswa mampu menerapkan system digital dalam kehidupan nyata		
DESKRIPSI TUGAS			
Obyek Garapan	Hasil analisis penerapan sistem digital		
Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan referensi yang membahas sistem digital 2. Merangkum referensi yang membahas sistem digital 3. Mengunggah hasilnya ke elearning 		
Metode/cara mengerjakan tugas, acuan yang digunakan	<p>Metode/cara mengerjakan tugas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan referensi terkait topik 2. Merangkum referensi, 3. Diketik dalam format MS Word pada size A4 4. Mencantumkan sumber kutipan pada akhir kalimat yang dikutip dengan format (nama, tahun: halaman) 5. Diunggah ke <i>elearning</i>, paling lambat 1 jam sebelum jam kuliah pertemuan minggu kedua <p>Acuan yang digunakan: Rujukan yang tercantum dalam pustaka tersebut atau referensi lain yang relevan dengan pokok bahasan</p>		
Deskripsi luaran tugas yang dikerjakan	Hasil rangkuman arti penting studi dan sejarah pemerintahan daerah masing mahasiswa diunggah ke <i>elearning</i> UNUGIRI		
KRITERIA PENILAIAN	<ol style="list-style-type: none"> a. Soal Obyektif : 40 % b. Soal Essay : 60 % 		