## **Panduan RPS**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

## PANDUAN UNTUK KAPRODI

- 1. Akses alamat mycampus.umsida.ac.id/baa lalu login
- 2. Kaprodi melakukan input master CPL, Pembebanan CPL ke matakuliah dan Plotting Koordinator MK

an 👻	RPS -	
	Master CPL	
	Pembebanan CPL Ke	MK oard
	Kondie	siswa

3. Untuk input Master CPL, ketik Kode CPL dan CPL Prodi lalu klik Simpan

		Kode A1	Nama CPL Metroliki persektebuan yang memadak lokkat cata kesa kolon komputer komputer kan mangan benerakken teonopukakaa kertekaan metroloki kolon interkentekan metalak paka kesiti komputerakan		
Show	10 🗸	entries	Search		
No †	Kode	Nama		Aksi	
1	A2	Menginternalisasi semangat kemandi	rian, kejuangan, dan kewirausahaan	Edit	Hapus
2	B2	Memiliki pengetahuan yang memadai	terkait cara kerja sistem komputer dan mampu menerapkan/menggunakan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu organisasi.	Edit	Hapus
3	C3	Kemampuan menganalisis, merancar	ng, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin.	Edit	Hapus

4. Untuk Pembebanan CPL Prodi ke matakuliah, pilih matakuliah dan CPL yang dibebankan, lalu klik Simpan

	Matakuliah	n yang dibebankan	Cpl Prodi	
	* SISTEM INFORMASI		x A2 : Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan Simpan	
			k C3. Kenampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengerakuasi user interface dan apikasi interakti dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdispin.	
how	10 v entries		Search	
• +	CPL Beban Matkul	CPL Prodi		Aksi
	INF19213 - BASIS DATA	A2 : Menginternalisasi semangat B2 : Memiliki pengetahuan yang pada suatu organisasi. C3 : Kemampuan menganalisis, perkembangan ilmu transdisiplin.	kemanditan, kejuangan, dan kewirausahaan memadal lerkait cara kerja isaken komputer dan mampu menerapkan menggunakan berbagai algoritmalmetode untuk memecahkan masalah merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan	Edit Hapus
	INF19634 - GRAFIKA KOMPUTER	A2 : Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan C3 : Kenampuan menganalisi, meracang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan turu turaktispiki.		
	INF19214 - BAHASA INGGRIS TEKNIK	B2 : Memiliki pengetahuan yang pada suatu organisasi. C3 : Kemampuan menganalisis, perkembangan imu transdisibilin	memadai lerkait cara kerja sistem komputer dan mampu menerapkan imenggunakan berbagai algoritmai mekode untuk memecahkan masalah merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan memperimbangkan kebutuhan pengguna dan	Edit Hapus

5. Untuk plotting Koordinator MK, silahkan klik plotting matakuliah pada nama dosen lalu klik matakuliah yang ditugaskan

Show 10	v entries	ullan	Pilih Matakuliah		
No 🗍	Nik \$	Nama	BAHASA INDONESIA ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA		<b>^</b>
1	204240	Arif Senja Fitrar	KEMUHAMMADIYAHAN		
	00000		PEMROGRAMAN BERBASIS WEB		
Z	20269	Azmuri Wahyu Az	ALJABAR LINEAR		
3	211451	Hamzah Setiawar	SISTEM OPERASI		
4	201562	Hindarto, S.Kom.,	, MT., Dr.	Lektor Kepala	Plotting Matakuliah
5	211452	Irwan Alnarus Kat	utsar, S.Kom. M.Kom. Ph.D	Lektor	Plotting Matakuliah
6	215512	Khoiri, S.Th.I., M.Pd.I		Asisten Ahli	Plotting Matakuliah
7	210381	Mochamad Alfan Rosid, S.Kom., M.Kom		Asisten Ahli	Edit Plotting Matakuliah
в	16025	Rohman Dijaya, S.Kom. M.Kom		Asisten Ahli	Plotting Matakuliah
		Suhendro Busono, S.ST., M.Kom.		Asisten Ahli	Plotting Matakuliah
9	215524				

## PANDUAN UNTUK KOORDINATOR & DOSEN NON KOORDINATOR

Untuk non koordinator ketika klik menu input/edit jika koordinator sudah mengisi RPS maka data otomatis akan tercopy.

Halaman RPS (Rencana Perkuliahan Semester)

1. Untuk melakukan pengisian RPS klik menu **input/edit** pada halaman RPS (Rencana Perkuliahan Semester)

	≡ SI. AKADEMIK DOSEN	Moch. Fauzan, S.Kom 👻
♂ Beranda ☆ Presensi/Jurnal Mengajar	RPS (RENCANA PERKULIAHAN SEMESTER)	
□ RPS & Soal +	SEMESTER GANJIL 2023/2024	~ ×
SKPI Mahasiswa +	KODE	Find
<ul> <li>Input Nilai</li> <li>Laporan</li> <li>+</li> </ul>	No         NAMA NTK         SKS         SMT         PRODI         INPUT/EDIT         KOR. MK           1         INF19753         PEMROGRAMAN MOBILE         3         7         INFORM         Moch. Fauzan, S.Kom         S.Kom	Belum ada Belum Revisi tervalidasi
🔅 Settings	1 to 1 of 1 data Show All	1
	Untuk mengisi jurnal,klik icon pada kolom input jurnal	×
	2023 © PUSDASIM UMSIDA	

2. Melakukan pengisian RPS di form input RPS yang meliputi

- Rumpun MK (RMK)
- Mata Kuliah Prasyarat
- CPMK (untuk tambah CPMK klik tombol Tambah) (CPL Sudah harus diisi Kaprodi)
- Sub-CMPK (untuk tambah Sub-CPMK klik tombol Tambah)
- Deskripsi Singkat MK
- Materi Pembelajaran
- Pustaka Utama (untuk input pustaka utama lebih dari 1 pustaka bisa klik ikon +)
- Pustaka Pendukung (untuk input pustaka utama lebih dari 1 pustaka bisa klik ikon +)

	SI	. AKADE	MIK DOSE	N				Mo	ch. Fauzan	, S.Kom
al Mengajar	NPU	JT RPS								
+ FC	FORM RENCANA PERKULIAHAN SEMESTER									
abdian +	HILANGKAN SPESIAL KARAKTER (-) PANJANG KALAU COPY PASTE DARI WORD							~ ×		
wa + Pr	Program Studi									
+ Jer	njang	matina								
•	51									
M	ata Kul	liah 250								
	PEMRO	DGRAMAN MC	BILE							
Ru	impun	MK (RMK)								
	Pilih R	Rumpun MK								~
Ka	ordina Moch.	ator RMK . Fauzan, S.Ko	m							~
SK	s									
54	meste	57								
Î	7									
M	ata Kul	liah Prasyarat							1	
	vran n								J	
De	isen Pi Moch.	Fauzan, S.Kor	n							
Ca	paian	Pembelajarar	(CP):							
K	ode d	CPL Prodi	sasi semangat kon	handirian keiwang	an, dan kewirausal	haan				
В	1 1	Memiliki peng	etahuan yang men	nadai terkait cara k	erja sistem kompi	iter dan mampu r	nenerapi	an/meng	gunakan b	erbagai
c	algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu organisasi.							interaktif	dengan	
N	Famba Ko Io CP	ah ide MK Nam	a CPMK						Kode CPL	Action
1	CPI	MK 2 Maha algor	siswa mampu mer tma dan metode c	njelaskan bagaima Japat diterapkan u	na sistem kompute ntuk memecahkan	er bekerja, serta b i masalah pada orj	agaimana ganisasi	0	B1	
Su	Sub-CPMK Tulis Sub-CPMK (sesuai dengan rumusan kesepa									
N	famba Io Ko	ah ide Sub-CPMF	Nama Sub-CPN	IK				Kode Cl	РМК	Action
1	Sul	b-CPMK 1	Mampu mendel	inisikan pemodela						
2	Sul	b-CPMK 2	Mamou moniels		n game			(CPMK 1	CPMK 2)	
3		- COARCO	Maripariterijea	iskan komponen d	n game alam pemodelan g	tame		(CPMK 1	.CPMK 2)	
4	Sul	b-CPMK 3 b-CPMK 4	Mampu mengka Mampu meranc	iskan komponen d itegorikan Genre g ang Scenario gami	n game alam pemodelan g ame yang akan dib 2 yang akan dibuat	ame ouat		(CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1	.CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2)	
4	Sul Sul	b-CPMK 3 b-CPMK 4 b-CPMK 5	Mampu mengka Mampu meranc Mampu meranc	iskan komponen d itegorikan Genre g ang Scenario gami iain Character gam	n game alam pemodelan g ame yang akan dit e yang akan dibuat re yang akan dibua	tame puat it		(CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1	.CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2)	
4 5 6	Sul Sul Sul	b-CPMK 3 b-CPMK 4 b-CPMK 5 b-CPMK 6	Mampu mengka Mampu meranc Mampu mendes Mampu mendes	iskan komponen d itegorikan Genre g ang Scenario game iain Character gam nonstrasikan Story	n game alam pemodelan g ame yang akan dib e yang akan dibuat re yang akan dibua rboard dan Storylii	tame puat it ne game yang akai	n dibuat	(CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1	.CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2)	
4 5 6	Sul Sul Sul relasi	b-CPMK 3 b-CPMK 4 b-CPMK 5 b-CPMK 6 CPL terhadap	Mampu mengka Mampu meranc Mampu mender Mampu mender Sub-CPMK	iskan komponen d itegorikan Genre g ang Scenario game iain Character gam nonstrasikan Story	n game alam pemodelan g ame yang akan dib e yang akan dibuat re yang akan dibua rboard dan Storylii	ame ouat It se game yang akar	n dibuat	(СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1	.CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2)	
4 5 6 Ka N	Sul Sul Sul relasi	b-CPMK 3 b-CPMK 4 b-CPMK 5 b-CPMK 6 CPL terhadap <b>PL-CPMK</b>	Mampu mengka Mampu menanc Mampu mender Mampu mender Sub-CPMK Sub-CPMK 1	skan komponen d tegorikan Genre g ang Scenario game ain Character gam nonstrasikan Story Sub-CPMK 2	n game alam pemodelan g ame yang akan dibua e yang akan dibua te yang akan dibua board dan Storylii Sub-CPMK 3	tame puat it game yang akai Sub-CPMK 4	n dibuat Sub-C	(CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1	CPMK 2) CPMK 2) CPMK 2) CPMK 2) CPMK 2) CPMK 2) CPMK 2) Sub-CPI	2 0 2 0 2 0 2 0 2 0
4 5 6 N N 1	Sul Sul Sul Sul relasi lo Cl (B	b-CPMK 3 b-CPMK 4 b-CPMK 5 b-CPMK 6 CPL terhadap <b>PL-CPMK</b> 31) - CPMK 2	Mampu mengka Mampu menanc Mampu mender Mampu mender Sub-CPMK Sub-CPMK 1	skan komponen d tegorikan Genre g ang Scenario gam ain Character gam monstrasikan Story Sub-CPMK 2	n game alam pemodelan g ame yang akan dibuat e yang akan dibuat dooard dan Storylin Sub-CPMK 3	ame buat It Sub-CPMK 4	sub-C	(CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1	.CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2)	✓ 0 ✓ 0
4 5 6 N 1	Sul Sul Sul relasi lo Cl (B Deskr	b-CPMK 3 b-CPMK 4 b-CPMK 5 b-CPMK 6 CPL terhadap PL- CPMK 31) - CPMK 2 ripsi Singkat 1	Mampu mengka Mampu menanc Mampu mender Mampu mender Sub-CPMK Sub-CPMK 1 Sub-CPMK 1 MK	skan komponen d tegorikan Genre g ang Scenario game iain Character gam monstrasikan Story Sub-CPMK 2	n game alam pemodelan g ame yang akan dibuat eyang akan dibuat keyang akan dibuat debard dan Storylii Sub-CPMK 3 v aaa	ame ouat t t sub-CPMK 4 v	sub-C	(СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1	.CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2)	MK 6
4 5 6 N 1 1	Sul Sul Sul srelasi (8 Deskr	b-CPMK 3 b-CPMK 4 b-CPMK 5 b-CPMK 6 CPL terhadap PL-CPMK 31) - CPMK 2 ipsi Singkat 1	Mampu mengka Mampu menaka Mampu mendes Mampu mendes Sub-CPMK Sub-CPMK 1 Sub-CPMK 1 Sub-CPMK 1	skan komponen d tegorikan Genre g ang Scenario game iain Character gam nonstrasikan Story Sub-CPMK 2	n game alam pemodelan g ame yang akan dibuat ie yang akan dibuat ie yang akan dibuat board dan Storylii  Sub-CPMK 3 aaa aaa	ame puat t t se game yang akai Sub-CPMK 4 aaaa	Sub-C	(CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1	.CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2)	A 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
4 5 6 1	Sul Sul Sul Sul Sul Sul Sul Sul Sul Sul	b-CPMK 3 b-CPMK 4 b-CPMK 5 b-CPMK 6 CPL terhadap PL-CPMK 31) - CPMK 2 ripsi Singkat 1	Mampu mengka Mampu mengka Mampu mendes Mampu mendes Sub-CPMK Sub-CPMK 1	iskan komponen d Itegorikan Genre g ang Scenario gama iain Character gam monstrasikan Story Sub-CPMK 2	n game alam pemodelan g ame yang akan dibua yang akan dibua doard dan Storylii Sub-CPMK 3 Sub-CPMK 3 aaa	ame uuat t t sub-CPMK 4 saaaa	sub-C	(CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1	.CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2)	A 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
4 5 6 1	Sul Sul Sul relasi (B Deskr	b-CPMK 3 b-CPMK 4 b-CPMK 5 b-CPMK 6 CPL terhadap PL-CPMK 31) - CPMK 2 ripsi Singkat 1 ripsi Singkat 1	Mampu mengan Mampu menan Mampu menan Mampu mender Mampu mender Sub-CPMK Sub-CPMK 1 WK	skan komponen d tegorikan Genre g ang Scenario gam ain Character gam monstrasikan Story Sub-CPMK 2	n game aliam pemodelan g ame yang akan ditu yang akan dibua yang akan dibua board dan Storylli Sub-CPMK 3 @ daa	ame t t sub-CPMK 4 aaaaa	Sub-C	(СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1	.CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2)	A 0 A 0
4 5 6 N 1	Sul Sul Sul Sul Sul Sul Sul Sul Sul Sul	b-CPMK 3 b-CPMK 4 b-CPMK 5 b-CPMK 6 CPL terhadap PL- CPMK 2 31) - CPMK 2 ripsi Singkat 1	Mampu menga Mampu menga Mampu menden Mampu menden Sub-CPMK Sub-CPMK 1	sskan komponen d tegorikan Genre g ang Scenario gamu ain Character gam monstrasikan Story Sub-CPMK 2	n game aliam pemodelan g ame yang akan dita yang akan dibua board dan Storylin Sub-CPMK 3 aaa aaa bb	ame vuat t sub-CPMK 4 *	Sub-C	(CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 5	.CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) Sub-CPI	<ul> <li>▲</li> <li>▲</li> <li>▲</li> <li>▲</li> <li>▲</li> <li>▲</li> <li>▲</li> <li>■</li> <li>■</li></ul>
4 5 6 N 1	Sul	b-CPMK 3 b-CPMK 4 b-CPMK 5 b-CPMK 6 CPL terhadap PL-CPMK 2 1jpsi Singkat 1 ripembelajar	Aminga mengka Mampu menan Mampu menan Mampu menden Sub-CPMK Sub-CPMK 4 VIK	sskan komponen d tegorikan Genre g ang Scenario gamu ain Character gam monstrasikan Story Sub-CPMK 2	n game alam pemodelan ga pyang akan dibuat pyang akan dibuat pyang akan dibuat board dan Storylin source (Sang Sang Sang Sang Sang Sang Sang Sang	ame uuut t sub-CPMK 4 saaa	Sub-C	(СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 5 *	LCPMK 2) LCPMK 2) LCPMK 2) LCPMK 2) LCPMK 2) LCPMK 2)	MK 6
4 5 6 7 8 1 1	Sul	b-CPMK 3 b-CPMK 4 b-CPMK 5 b-CPMK 6 CPL terhadap PL- CPMK 2 1) - CPMK 2 1jpi Singkat 1 ri Pembelajar	Mampu menyan Mampu menyan Mampu menan Mampu mendel Sub-CPMK Sub-CPMK 1 XK	sikan komponen d tegorikan Gerre g ang Scenario gamu nonstrasikan Story Sub-CPMK 2	n game alam pemodelan gi uyang akan dibuat uyang akan dibuat uyang akan dibuat board dan Storyli sub-CPMK 3 .aaa .aaa bb	ame usuat t t sub-CPMK 4 saaa	Sub-C	(СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 5 ✓	I.CPMK 2) I.CPMK 2) I.CPMK 2) I.CPMK 2) I.CPMK 2) I.CPMK 2) I.CPMK 2) I.CPMK 2)	A 0 A 0
4 5 6 1 1	Sul Sul Sul Sul Sul Sul Sul Sul Sul Sul	b-CPMK 3 b-CPMK 4 b-CPMK 5 b-CPMK 6 CPL terhadap PL- CPMK 2 ijol Singkat 1 ri Pembelajar ka a	Manpu menya Manpu menya Manpu menan Manpu mendel Sub-CPMK 1 Sub-CPMK 1 MK	skan komponen d tegorikan Gerre g ang Scenario gamu nonstrasikan Story Sub-CPMK 2	n game aliam pemodelan g mer yang akan diti yang akan ditiau yang akan ditiau babard dan Storyin Sub-CPMK 3 	ame ana ana ana ana ana ana ana ana ana an	sub-C	(CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 5) ✓	LCPMK 2) LCPMK 2) LCPMK 2) LCPMK 2) LCPMK 2) LCPMK 2) LCPMK 2) LCPMK 2)	A 0 A 0
4 S KO N 1	Sul Sul Sul Sul Sul Sul Sul Bo (B (B Deskr	b-CPMK 3 b-CPMK 4 b-CPMK 4 b-CPMK 5 b-CPMK 6 CPL terhadap PL- CPMK 2 ripsi Singkat 1 ripsi Singkat 1 ri Pembelajar ka a	Amop aneque Mampu mende Mampu mende Mampu mende Sub-CPMK 1 VK	skan kompenen d tegorikan Gerre g ang Senario gawa ala Character gam monstrasikan Story Sub-CPMK 2	n game alam pemodelan ga ame yang akan dita yang akan dibuat board dan Storyki Sub-CPMK 3 .aaa bb	jame Januat Lange State	sub-C	(CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 ) (CPMK 5	LCPMK 2) .CPMK	
Ko N N	Sul Sul Sul Sul Sul Sul Sul Sul Sul Sul	b-CPMK 3 b-CPMK 4 b-CPMK 4 b-CPMK 5 b-CPMK 6 CPL terhadap PL- CPMK 2 ripsi Singkat 1 ripsi Singkat 1 ripsi Singkat 1 a a	Ampu menga Mampu menga Mampu mender Mampu mender Sub-CPMK Sub-CPMK AM	skan komponen d tegorikan Gerre g senario gamma ang Scenario gamma in Character gam nonstrasikan Story Sub-CPMK 2 *	n game ame yang akan diti yang akan dibuat e yang akan dibuat babard dan Storyki Sub-CPMK 3 .aaa bb	ame nuat t t Sub-CPMK 4	Sub-C	(CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 (CPMK 1 ) (CPMK 5	LCPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2)	
Ko N	Sult Sult Sult Sult Sult Sult Sult Sult	b-CPMK 3 b-CPMK 4 b-CPMK 5 b-CPMK 6 CPL terhadap PL-CPMK 3 1) - CPMK 2 ripsi Singkat 1 ri Pembelajar ka a a	Ampu menga Mampu menga Mampu menda Mampu menda Sub-CPMK HX	sikan komponen di tegorikan Gerre gi ang Scenario gam- monstrasikan Story Sub-CPMK 2	n game ainn genodelan ga ainn genodelan ga ainn genodelan ga ainn genodelan dibua ainn genodelan dibua babard dan Storyle ainn dan Storyle ainn dan Storyle ainn dan Storyle ainn dan Storyle ainn dan Storyle ainn dan Storyle dan Storyl	ame aust t t t aub-CPMK 4 aub-CPMK 4 bbb bbb	s dibuat	(СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1 (СРМК 1 ) (СРМК 1 (СРМК 1) (СРМК 1)	LCPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2) .CPMK 2)	A (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)

3. setelah melakukan input RPS klik tombol simpan yang terletak di bagian bawah form

PERTEMUAN 13 (KUK UNTUK MENGISI RES)	
PERTEMUAN 14 (KUK UNTUK MENGISI RPS)	
PERTEMUAN 15 (KUK UNTUK MENGISI RPS)	
UAS CUJAN ANGRESCUESTER)	
2023 ID PUSDASIM UMSIDA	

- 4. Melakukan pengisian pertemuan dengan mengklik pertemuan 1 dan akan muncul form mengisi RPS, yang meliputi
  - kemampuan akhir yang direncakan
  - indikator
  - kriteria dan teknik
  - sinkronus
  - asinkronus
  - materi pembelajaran (pustaka)
  - pustaka

Setelah selesai lalu klik simpan

(	UMSIDA	≡	SI. AKADEMIK DOSEN	Moch. Fauzan, S.Kom 👻
			PERTEMUAN 1 (KLIK UNTUK MENGISI RPS)	
Ê	Presensi/Jurnal Mengajar	LT.	Sebelum menyimpan pastikan semua kolom terisi, jika copas dari word, hilangkan sp	esial karakter seperti (-,@ dll), hindari
▣	RPS & Soal +		penggu	inaan simbol-simbol seperti bullet dll
▣	Riset & Pengabdian +		Kemampuan Akhir yang direncanakan	
	SKPI Mahasiswa +		Indikator	
<u>_</u>	Input Nilai +			
8	Laporan +			
٠	Settings		Kriteria dan Teknik	
•	Keluar			
			Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran dan Pengalaman Belajar Mahasiswa (Estimasi Sinkronus	Waktu)
			Asinkronus	
			Materi Pembelajaran (Pustaka)	
			Pustaka	
			Simpan	
			PERTEMUAN 2 (KLIK UNTUK MENGISI RPS)	
			PERTEMUAN 3 (KLIK UNTUK MENGISI RPS)	
			PERTEMUAN 4 (KLIK UNTUK MENGISI RPS)	
			PERTEMUAN 5 (KLIK UNTUK MENGISI RPS)	

Klik simpan setiap mengisi rps masing2 pertemuan.