



Dosen Pengampu		Ronggo Alit, M.M., M.T. Ghea Sekar Palupi, S.Kom., M.I.M. Ramadhan Cakra Wibawa, S.Pd., M.Kom.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	memahami konsep sejarah virtual reality	1. mampu menjelaskan konsep sejarah virtual reality 2. mampu menjelaskan pengertian virtual reality 3. mampu menjelaskan contoh virtual reality	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	ceramah dan diskusi 3 X 50		Materi: konsep sejarah virtual reality Pustaka: Linowes, Jonathan. 2015. <i>Unity Virtual Reality Projects</i> , BIRMINGHAM – MUMBAI, PACKT Publishing	20%
2	output dan input	1. mampu menjelaskan pengertian output dan input 2. mampu menjelaskan contoh output dan input	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	ceramah, diskusi 3 X 50		Materi: pengertian output dan input 2 Pustaka: Linowes, Jonathan. 2015. <i>Unity Virtual Reality Projects</i> , BIRMINGHAM – MUMBAI, PACKT Publishing	8%
3	stereoscopic view	1. mampu menjelaskan pengertian stereoscopic view 2. mampu melakukan praktek tentang stereoscopic view	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	ceramah, diskusi 3 X 50		Materi: stereoscopic view Pustaka: Linowes, Jonathan. 2015. <i>Unity Virtual Reality Projects</i> , BIRMINGHAM – MUMBAI, PACKT Publishing	2%
4	force feedback simulation and haptic device	1. mampu menjelaskan pengertian force feedback simulation and haptic device 2. mampu menjelaskan perbedaan force feedback simulation and haptic device	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	ceramah, diskusi 3 X 50		Materi: pengertian force feedback simulation and haptic device Pustaka: Linowes, Jonathan. 2015. <i>Unity Virtual Reality Projects</i> , BIRMINGHAM – MUMBAI, PACKT Publishing	2%

5	viewer and object tracking	mampu menjelaskan aspek viewer and object tracking	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	ceramah dan diskusi 3 X 50		Materi: aspek viewer and object tracking Pustaka: Linowes, Jonathan. 2015. <i>Unity Virtual Reality Projects, BIRMINGHAM – MUMBAI, PACKT Publishing</i>	1%
6	poses and movements	1. mampu menjelaskan pengertian poses and movements 2. mampu menjelaskan pengaruh poses and movements	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	3 X 50		Materi: pengertian poses and movements Pustaka: Linowes, Jonathan. 2015. <i>Unity Virtual Reality Projects, BIRMINGHAM – MUMBAI, PACKT Publishing</i>	1%
7	accelerator	mampu menjelaskan dssar dan pengertian accelerator	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	3 X 50		Materi: dssar dan pengertian accelerator Pustaka: Linowes, Jonathan. 2015. <i>Unity Virtual Reality Projects, BIRMINGHAM – MUMBAI, PACKT Publishing</i>	1%
8	mampu menyelesaikan soal dan studi kasus yang berhubungan dengan materi pra UTS	ketepatan dalam menyelesaikan soal quis	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	3 X 50		Materi: menyelesaikan soal dan studi kasus yang berhubungan dengan materi Pustaka: Patmore, C., 2003, <i>The Complete Animation Course: the Principles, Practice and Techniques of Successful Animation, Barrons Educational Series Inc</i>	1%
9	Mengetahui Teori dan implementation of face tracking	a. Teori dan implementation of face tracking b. Pengantar produksi 3D animasi	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 3 X 50		Materi: dssar dan pengertian accelerator Pustaka: Linowes, Jonathan. 2015. <i>Unity Virtual Reality Projects, BIRMINGHAM – MUMBAI, PACKT Publishing</i>	20%

10	Menerapkan Develop 3D object using Unity	Pengantar produksi 3D animasi	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 3 X 50		Materi: 3D animasi Pustaka: Linowes, Jonathan. 2015. <i>Unity Virtual Reality Projects, BIRMINGHAM – MUMBAI, PACKT Publishing</i>	1%
11	Mengetahui Problema antarmuka pengguna	a. Pengertian Problema b. antarmuka pengguna c. Konsep Problema antarmuka pengguna	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 3 X 50		Materi: antarmuka pengguna Pustaka: Linowes, Jonathan. 2015. <i>Unity Virtual Reality Projects, BIRMINGHAM – MUMBAI, PACKT Publishing</i>	20%
12	Mahasiswa mampu Rendering dan pemodelan fisik	Memahami konsep dari rendering dan pemodelan fisik	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Project-Based Learning, Demonstrasi, Diskusi Kelompok, Presentasi.		Materi: antarmuka pengguna Pustaka: Linowes, Jonathan. 2015. <i>Unity Virtual Reality Projects, BIRMINGHAM – MUMBAI, PACKT Publishing</i>	1%
13	Mahasiswa mampu membuat Simulasi fisik Komputasi visibilitas Level of detail	Mampu menerapkan dan Memahami simulasi fisik, komputasi, dan level of detail	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Mahasiswa mengetahui Pengertian Simulasi fisik, Komputasi visibilitas, Level of detail		Materi: antarmuka pengguna Pustaka: Linowes, Jonathan. 2015. <i>Unity Virtual Reality Projects, BIRMINGHAM – MUMBAI, PACKT Publishing</i>	1%
14	1.Mahasiswa mampu membuat pemrograman Game engine Mobile 2.Mampu membuat augmented reality	1.Mahasiswa mengetahui dan mampu membuat aplikasi augmented reality 2.Mahasiswa mengetahui dan mampu membuat dengan game engine mobile	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Mahasiswa mengetahui Pengertian Simulasi fisik, Komputasi visibilitas, Level of detail		Materi: antarmuka pengguna Pustaka: Linowes, Jonathan. 2015. <i>Unity Virtual Reality Projects, BIRMINGHAM – MUMBAI, PACKT Publishing</i>	15%

15	1.Mahasiswa mampu membuat pemrograman Game engine Mobile 2.Mampu membuat augmented reality	1.Mahasiswa mengetahui dan mampu membuat aplikasi augmented reality 2.Mahasiswa mengetahui dan mampu membuat dengan game engine mobile	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Mahasiswa mengetahui Pengertian Simulasi fisik, Komputasi visibilitas, Level of detail		Materi: antarmuka pengguna Pustaka: <i>Linowes, Jonathan. 2015. Unity Virtual Reality Projects, BIRMINGHAM – MUMBAI, PACKT Publishing</i>	5%
16	Ujian Akhir Semester	Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Mahasiswa mengetahui Pengertian Simulasi fisik, Komputasi visibilitas, Level of detail		Materi: antarmuka pengguna Pustaka: <i>Linowes, Jonathan. 2015. Unity Virtual Reality Projects, BIRMINGHAM – MUMBAI, PACKT Publishing</i>	1%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	76.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	0.5%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	23%
		100%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal

Koordinator Program Studi S1
Teknik Informatika



PARAMITHA NERISAFITRA
NIDN 0729058902

UPM Program Studi S1 Teknik
Informatika



NIDN

File PDF ini digenerate pada tanggal 25 Maret 2026 Jam 11:46 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

