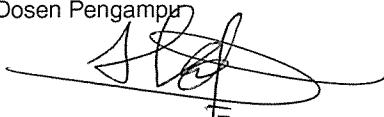

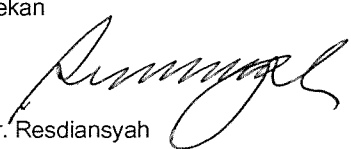




# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI INFORMATIKA

### INF-303

Issue/Revisi	: A0	Tanggal	: 28 Juli 2017
Mata Kuliah	: Pemrograman Visual	Kode MK	: INF-303
Rumpun MK	: Mata Kuliah Major	Semester	: 5
Dosen Pengampu	: Hendi Hermawan, S.T., M.T.I.	Bobot (sks)	: 3 sks
Dosen Pengampu  Hendi Hermawan, S.T., M.T.I.	Kaprodi  Hendi Hermawan, S.T., M.T.I.	Dekan  Dr. Resdiansyah	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI
	<p><b>KU1</b> Mampu menerapkan 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;</p> <p><b>KK2</b> Mampu mengembangkan sistem dengan cara melakukan perencanaan, analisis, desain, penerapan, pengujian, dan pemeliharaan sistem untuk menghasilkan sebuah solusi yang relevan, akurat, dan tepat sesuai dengan kebutuhan pengguna.</p> <p><b>KK3</b> Mampu menguasai algoritma dan kompleksitas dengan cara mempelajari konsep-konsep sentral dan kecakapan yang dibutuhkan untuk merancang, menerapkan, dan menganalisis algoritma yang digunakan untuk pemodelan dan desain sistem berbasis komputer.</p> <p><b>KK5</b> Mampu merancang dan membangun suatu sistem dengan menggunakan pemrograman procedural dan berorientasi objek untuk menyelesaikan masalah.</p> <p><b>KK7</b> Memiliki pengetahuan terhadap alat bantu, pre-processing, pemrosesan dan post-processing terhadap data dengan</p>

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI INFORMATIKA

### INF-303

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL - PRODI</b>	
	PP1	Menguasai pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah aplikasi / perangkat yang mempunyai fungsi-fungsi yang kompleks dan tergabung dalam sebuah satu kesatuan sistem
	<b>CP-MK</b>	
	M1	Mahasiswa mampu menjelaskan mengenai OOP Lanjut dari bahasa pemrograman Java.
	M2	Mahasiswa mampu membuat aplikasi desktop dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar tentang OOP Lanjut dari Bahasa pemrograman Java	
<b>Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan Modul Oracle Java Programming</li> <li>2. Review Java</li> <li>3. Review Class dan Constructor</li> <li>4. Pewarisan, Abstract Class, dan Overloading</li> <li>5. Try and Catch</li> <li>6. Studi Kasus</li> <li>7. Proyek Akhir</li> </ol>	
<b>Pustaka</b>	<b>Utama</b>	
	Modul Oracle Java Programming	
	<b>Pendukung</b>	
	Sianipar, R.H. (2015) Pemrograman Java Untuk Programmer, Yogyakarta: Penerbit Andi	
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Lunak:</b>	<b>Perangkat Keras:</b>
	SDK Java SE	LCD Projector Laptop
<b>Team Teaching</b>		
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	Pemrograman Berorientasi Object	

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI INFORMATIKA

### INF-303

#### RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mahasiswa mampu mengakses modul Oracle Java Programming.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan dalam login web e-learning Oracle Academy;</li> <li>Ketepatan dalam membuka modul Oracle Java Programming pada web e-learning oracle Academy;</li> <li>Kemampuan dalam menjelaskan manfaat mempelajari Oracle Java Programming.</li> </ul>	Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan	Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (3x50")]	Pengenalan web e-learning Oracle Academy; Pengenalan modul Oracle Java Programming	
2,3	Mahasiswa mampu menjelaskan kembali bahasa pemrograman Java; Mahasiswa mampu menyelesaikan Studi Kasus	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kesuksesan dalam pembuatan program dan studi kasus sederhana</li> </ul>	Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan	Kuliah dan Diskusi [TM: 2x (3x50")]	Review Java dan studi kasus	
4,5	Mahasiswa mampu menjelaskan kembali mengenai Class, Constructor, dan Pewarisan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kesuksesan dalam pembuatan program dan studi kasus sederhana</li> </ul>	Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan	Kuliah dan Diskusi [TM: 2x (3x50")]	Review Class dan Constructor, serta pewarisan	

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI INFORMATIKA

### INF-303

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
6,7	Mahasiswa mampu memahami dan mengerjakan latihan pemrograman dengan Abstract Class dan Overloading	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kesuksesan dalam pembuatan program dan studi kasus sederhana</li> </ul>	Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan	Kuliah dan Diskusi [TM: 2x (3x50")]	Abstract class dan overloading	
<b>8</b>	<b>Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya</b>					
9	Mahasiswa mampu memahami dan mengerjakan latihan pemrograman dengan Try and Catch	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kesuksesan dalam pembuatan program dan studi kasus sederhana</li> </ul>	Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan	Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (3x50")]	Try and Catch	
10,11, 12,13, 14, 15	Mahasiswa mampu menyelesaikan proyek akhir semester	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kecakapan dalam memilih topik proyek akhir;</li> <li>Ketepatan dalam merumuskan kebutuhan user;</li> <li>Ketepatan dalam perancangan sistem dan interface;</li> <li>Ketepatan dalam implementasi;</li> <li>Kecakapan dalam presentasi.</li> </ul>	Kriteria: Penguasaan  Bentuk Penilaian: Penyelesaian laporan proyek akhir Penyelesaian code program Presentasi	Kuliah dan Diskusi [TM: 6x (3x50")]  Tugas 1: Merumuskan kebutuhan user.  Tugas 2: Perancangan Sistem dan Interface  Tugas 3: Implementasi Sistem	Merumuskan kebutuhan user, Perancangan Sistem dan Interface, Implementasi Sistem	
<b>16</b>	<b>Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</b>					



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI INFORMATIKA

### INF-303

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Pemrograman Visual				
Kode MK	INF-303	sks:	3	Semester:	5
Dosen Pengampu	Hendi Hermawan, S.T., M.T.I				
<b>BENTUK TUGAS</b>					
Final Project					
<b>JUDUL TUGAS</b>					
Final Project: Membuat Laporan Project, Aplikasi dan Mempresentasikannya					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
Mahasiswa mampu membuat laporan project, aplikasi dan mempresentasikannya (C6, A2, P2)					
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>					
Membuat Laporan Project dan Aplikasi , serta Dapat Mempresentasikannya					
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>					
Mahasiswa melakukan analisis dan perancangan studi kasus yang dituliskan ke dalam laporan project, lalu mengimplementasikan analisis dan perancangan ke dalam bahasa program . Setelah semuanya selesai, mahasiswa mampu melakukan presentasi tugas yang telah dibuat.					
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>					
a. Obyek Garapan: Penyusunan Laporan Project dan Aplikasi b. Bentuk luaran: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Laporan Project</li> <li>2. Aplikasi</li> </ol>					
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>					
a. Laporan Project (bobot 35%) b. Aplikasi (bobot 35%) c. Presentasi (bobot 30%)					
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>					
Laporan Project	Sebelum UTS				
Perancangan Aplikasi	Setelah UTS				
Presentasi Hasil	Pada saat UAS				
<b>LAIN-LAIN</b>					



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
**INF-303**

**RANCANGAN TUGAS MAHASISWA**

**DAFTAR RUJUKAN**

Modul Oracle Academy: Java Programming

Sianipar, R.H. (2015) Pemrograman Java Untuk Programmer, Yogyakarta: Penerbit Andi