


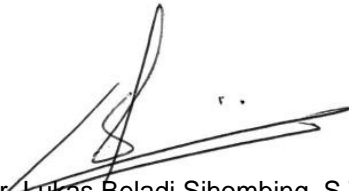




**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**S SPT-I/03/BP/P0B-01/F-03**

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Pemrograman Visual Berbasis Obyek	Tanggal	: 31 Juli 2023
Kode MK	: SIF103	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2 P (Praktik/Praktikum) : 1	Semester	: 1
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,	Kepala Program Studi,	Dekan
 (Chaerul Anwar, S.Kom, MTI.)	 (Johannes H Siregar, Ph.D)	 (Chaerul Anwar, S.Kom., MTI)	 (Dr. Ir. Lukas Beladi Sihombing, S.T., M.T, MPU, M.ASCE)

<b>NOMOR TUGAS</b>
1
<b>BENTUK TUGAS</b>
Proyek
<b>JUDUL TUGAS</b>
Definisi masalah, analisa output, input dan proses
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>
Memahami penggunaan flowchart untuk menyelesaikan permasalahan secara sistematis dan logis (23-SIF-SCPMK-0922)



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**S SPT-I/03/BP/P0B-  
01/F-02**

Issue/Revisi : A0

Memahami pengembangan dasar sistem informasi sederhana dengan menerapkan konsep dasar dari data systems, algorithm, program building (23-SIF-SCPMK-0923)
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
Mahasiswa diminta membuat rancangan outline pemecahan masalah dan algoritma dari kasus yang diberikan dan membuat laporan hasil pembuatan programnya
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>
Take home project
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
Tabel rancangan outline pemecahan masalah dan diagram alur algoritma
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
<b>INDIKATOR:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mahasiswa Mampu menggunakan flowchart untuk menyelesaikan permasalahan secara sistematis dan logis.</li><li>• Mahasiswa mampu dengan tepat menggunakan komponen-komponen diagram dalam membuat diagram alur (flow chart)</li></ul>
<b>KRITERIA:</b> Ketepatan serta penguasaan analisa melalui definisi masalah serta merancang alur melalui flowchart
<b>BOBOT PENILAIAN:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Analisa: 50%</li><li>- Perancangan: 50%</li></ul>
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>
Pertemuan ke-2
<b>LAIN-LAIN</b>
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>
Materi ajar pertemuan ke-1 Materi ajar pertemuan ke-2



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**S SPT-I/03/BP/P0B-  
01/F-02**

Issue/Revisi : A0

<b>NOMOR TUGAS</b>
2
<b>BENTUK TUGAS</b>
Proyek
<b>JUDUL TUGAS</b>
Membuat aplikasi menampilkan tabel sederhana menggunakan loop dan if
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>
23-SIF-SCPMK-0924 - Mampu menggunakan dan memanfaatkan structured control dalam mengendalikan alur program dalam mengolah data
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
Mahasiswa diminta membuat aplikasi menampilkan data yang memanfaatkan structured control
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>
Take home project.
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
Aplikasi, dan presentasi.
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
<b>INDIKATOR:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mahasiswa mampu menerapkan structured control pada program.</li><li>• Mahasiswa mampu membuat aplikasi dengan menerapkan teknik loop dan if</li></ul> <b>KRITERIA:</b> <p>Ketepatan serta penguasaan structured control dalam membuat aplikasi</p> <b>BOBOT PENILAIAN:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aplikasi: 50%</li><li>- Presentasi: 50%</li></ul>



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**S SPT-I/03/BP/P0B-  
01/F-02**

Issue/Revisi : A0

<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>
Pertemuan ke-3
<b>LAIN-LAIN</b>
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>
Materi ajar pertemuan ke-3

<b>NOMOR TUGAS</b>
3
<b>BENTUK TUGAS</b>
Proyek
<b>JUDUL TUGAS</b>
Membuat aplikasi GUI Sederhana menampilkan form, button , textfield, serta obyek lainnya sesuai dengan kasus yang diberikan.
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>
23-SIF-SCPMK-0926 Kemampuan mendisain dan membuat aplikasi dengan Visual UI (GUI) lengkap
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
Mahasiswa diminta membuat aplikasi menampilkan form lengkap dengan obyek sesuai dengan kasus yang diberikan
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>
Take home project.
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
Aplikasi, dan presentasi.
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
<b>INDIKATOR:</b> • Mahasiswa mampu menerapkan OOP pada program.



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**S SPT-I/03/BP/P0B-  
01/F-02**

Issue/Revisi : A0

- Mahasiswa mampu membuat aplikasi dengan menggunakan obyek pada gui.

**KRITERIA:**

Ketepatan serta penguasaan menerapkan OOP dan obyek GUI pada aplikasi

**BOBOT PENILAIAN:**

- Aplikasi: 50%
- Presentasi: 50%

**JADWAL PELAKSANAAN**

Pertemuan ke-7

**LAIN-LAIN**

**DAFTAR RUJUKAN**

Materi ajar pertemuan ke-4  
Materi ajar pertemuan ke-5  
Materi ajar pertemuan ke-6

**NOMOR TUGAS**

4

**BENTUK TUGAS**

Proyek

**JUDUL TUGAS**

Membuat aplikasi menampilkan aplikasi database berbasis gui

**SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)**

23-SIF-SCPMK-0924 - Mampu menggunakan dan memanfaatkan structured control dalam mengendalikan alur program dalam mengolah data



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**S SPT-I/03/BP/P0B-  
01/F-02**

Issue/Revisi : A0

23-SIF-SCPMK-1134	Kemampuan membuat program Pengolahan File Teks dan aplikasi GUI multi windows berbasis object serta menampilkan database
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>	
Mahasiswa diminta membuat aplikasi menampilkan data yang memanfaatkan structured control	
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>	
Take home project.	
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>	
Aplikasi, dan presentasi.	
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>	
INDIKATOR: <ul style="list-style-type: none"><li>• Mahasiswa mampu menerapkan OOP pada program.</li><li>• Mahasiswa mampu membuat aplikasi dengan menerapkan teknik pengolahan database</li></ul> KRITERIA: Ketepatan serta penguasaan menerapkan OOP dan teknik pengolahan basis data	
BOBOT PENILAIAN: <ul style="list-style-type: none"><li>- Aplikasi: 50%</li><li>- Presentasi: 50%</li></ul>	
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>	
Pertemuan ke-14	
<b>LAIN-LAIN</b>	
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>	
Materi ajar pertemuan ke-10 Materi ajar pertemuan ke-11 Materi ajar pertemuan ke-12 Materi ajar pertemuan ke-13	