



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

IFA310

Issue/Revisi : A0	Tanggal : 25 Januari 2022	
Mata Kuliah : Pemrograman Visual	Kode MK : IFA310	
Rumpun MK : Mata Kuliah Minor	Semester : 6	
Dosen Pengampu : Mohammad Nasucha, S.T., M.Sc., Ph.D	Bobot (sks) : 4 sks (3/1/0)	
Penyusun, Mohammad Nasucha, S.T., M.Sc., Ph.D.	Menyetujui, Kepala Prodi Informatika Safitri Jaya, S.Kom., M.T.I	Mengesahkan, Pjs. Dekan Fak. Teknologi dan Desain Agustinus Agus Setiawan, S.T., M.T.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																													
Capaian Pembelajaran (CP)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #d3d3d3; text-align: left;">CPL – PRODI</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 10%;">S3</td> <td>Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila;</td> </tr> <tr> <td>S9</td> <td>Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;</td> </tr> <tr> <td>S10</td> <td>Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;</td> </tr> <tr> <td>KU1</td> <td>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;</td> </tr> <tr> <td>KU2</td> <td>Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.</td> </tr> <tr> <td>KK1</td> <td>Mampu menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam menyelesaikan masalah.</td> </tr> <tr> <td>KK11</td> <td>Mampu merancang dan membangun suatu sistem dengan menggunakan pemrograman prosedural dan berorientasi objek untuk menyelesaikan masalah.</td> </tr> <tr> <td>P6</td> <td>Menguasai konsep interaksi manusia-komputer yaitu yang terkait dengan pengetahuan merancang dan membangun interaksi antara manusia dan sistem komputasi pendukung, serta membangun sistem antarmuka yang dibutuhkan.</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #d3d3d3; text-align: left;">CP-MK</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 10%;">I.A.1</td> <td>Mampu memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (<i>lifelong learning</i>).</td> </tr> <tr> <td>I.A.2</td> <td>Mampu untuk menggunakan berbagai sumber informasi.</td> </tr> <tr> <td>V.A.2</td> <td>Menulis kode yang diperlukan untuk digunakan sebagai instruksi dalam membangun aplikasi komputer.</td> </tr> <tr> <td>V.A.5</td> <td>Membangun dan mengevaluasi perangkat lunak dalam berbagai area, termasuk yang berkaitan dengan interaksi antara manusia dan komputer</td> </tr> </tbody> </table>	CPL – PRODI		S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila;	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;	S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;	KU1	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;	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.	KK1	Mampu menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam menyelesaikan masalah.	KK11	Mampu merancang dan membangun suatu sistem dengan menggunakan pemrograman prosedural dan berorientasi objek untuk menyelesaikan masalah.	P6	Menguasai konsep interaksi manusia-komputer yaitu yang terkait dengan pengetahuan merancang dan membangun interaksi antara manusia dan sistem komputasi pendukung, serta membangun sistem antarmuka yang dibutuhkan.	CP-MK		I.A.1	Mampu memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (<i>lifelong learning</i>).	I.A.2	Mampu untuk menggunakan berbagai sumber informasi.	V.A.2	Menulis kode yang diperlukan untuk digunakan sebagai instruksi dalam membangun aplikasi komputer.	V.A.5	Membangun dan mengevaluasi perangkat lunak dalam berbagai area, termasuk yang berkaitan dengan interaksi antara manusia dan komputer
CPL – PRODI																													
S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila;																												
S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;																												
S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;																												
KU1	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;																												
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.																												
KK1	Mampu menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam menyelesaikan masalah.																												
KK11	Mampu merancang dan membangun suatu sistem dengan menggunakan pemrograman prosedural dan berorientasi objek untuk menyelesaikan masalah.																												
P6	Menguasai konsep interaksi manusia-komputer yaitu yang terkait dengan pengetahuan merancang dan membangun interaksi antara manusia dan sistem komputasi pendukung, serta membangun sistem antarmuka yang dibutuhkan.																												
CP-MK																													
I.A.1	Mampu memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (<i>lifelong learning</i>).																												
I.A.2	Mampu untuk menggunakan berbagai sumber informasi.																												
V.A.2	Menulis kode yang diperlukan untuk digunakan sebagai instruksi dalam membangun aplikasi komputer.																												
V.A.5	Membangun dan mengevaluasi perangkat lunak dalam berbagai area, termasuk yang berkaitan dengan interaksi antara manusia dan komputer																												
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memfasilitasi para pesertanya untuk (i) memahami tipe data dan sintaks umum pada Python, (ii) memahami bagian-bagian pemrograman yang mendukung																												



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

IFA310

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
	<p>terbangunnya tampilan visual, dan (iii) membangun pengetahuan dan kemahiran dalam membuat program komputer yang melibatkan atau menghasilkan gambar dan/atau antarmuka grafis untuk pengguna (<i>graphical user interface, GUI</i>).</p> <p>Setelah menyelesaikan kuliah ini peserta diharapkan mampu membangun program atau aplikasi berbasis <i>GUI</i> dengan menerapkan pengetahuan dan ketrampilan yang telah dipelajari.</p>				
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan dan instalasi Python 2. <i>Libraries</i> Umum 3. Garis, Kurva dan Bangun 2 Dimensi Pendukung <i>GUI</i> 4. Tipe data pada Python 5. Berbagai Operator: Aritmatik, Logika dan Komparasi 6. Kondisi 7. Perulangan 8. <i>Libraries</i> Khusus yang Mendukung <i>GUI</i> 9. Project 				
Pustaka	<p>Utama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Moore, A. D. (2018). Python GUI Programming with Tkinter: Develop responsive and powerful GUI applications with Tkinter. Packt Publishing Ltd. 2. Lee, K. D. (2014). Python Programming Fundamentals 2nd Edition. Springer* 3. Bunn, T. (2021). Learn python visually. No Starch Press, Incorporated 4. Nasucha, M., et al. (2019). Computation and experiment on linearly and circularly polarized electromagnetic wave backscattering by corner reflectors in an anechoic chamber. <i>Computation</i>, 7(4), 55. 5. Nasucha, M. (2021). Catatan dan Hasil Coding Python. Unpublished <p>*Tersedia pada bagian e-book perpustakaan UPJ</p> <p>Pendukung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. https://www.python.org/ 2. https://numpy.org/doc/stable/ 3. https://matplotlib.org/ 4. https://www.w3schools.com/python/default.asp 5. https://hub-binder.mybinder.ovh/user/matplotlib-mpl-brochure-binder-xhivr01z/doc/tree/MatplotlibExample.ipynb 				
Media Pembelajaran	<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Perangkat Lunak:</th> <th style="text-align: left;">Perangkt Keras:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Google Colab Python 3 Pycharm atau IDE lain.</td> <td>LCD Projector Laptop</td> </tr> </tbody> </table>	Perangkat Lunak:	Perangkt Keras:	Google Colab Python 3 Pycharm atau IDE lain.	LCD Projector Laptop
Perangkat Lunak:	Perangkt Keras:				
Google Colab Python 3 Pycharm atau IDE lain.	LCD Projector Laptop				
Team Teaching	-				
Mata Kuliah Prasyarat	-				
Indikator, Kriteria dan Bobot Penilaian	<p>Indikator dan kriteria terlampir. Bobot: Tugas 30%, UTS 30%, UAS 40%.</p>				



Universitas
Pembangunan Jaya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

IFA310

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke- (1)	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan) (2)	Indikator (3)	Kriteria & Bentuk Penilaian (4)	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu) (5)	Materi Pembelajaran (Pustaka) (6)	Bobot Penilaian (%) (7)
1	Mahasiswa mengerti apa yang dimaksud dengan pemrograman visual pada kuliah ini.	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan dalam menjelaskan apa yang dimaksud dengan pemrograman visual pada kuliah ini Kemampuan dalam memberikan contoh-contoh hasil dari pemrograman visual. 	<p>Kriteria: kelengkapan dan akurasi solusi.</p> <p>Bentuk Penilaian: diskusi, praktikum</p>	Pemaparan materi, diskusi, praktikum. TM: (3x 50")+(1x170")	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian pemrograman visual Contoh-contoh hasil pemrograman visual Pengenalan dan Instalasi Python beserta IDE-nya 	7,14
2	Mahasiswa memahami sifat umum <i>Graphical User Interface (GUI)</i> dan peran garis dan kurva pada pembuatan <i>GUI</i> .	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan dalam menjelaskan sifat umum <i>GUI</i> Kemampuan dalam menjelaskan dan mendemonstrasikan peran garis dan kurva dalam pembuatan <i>GUI</i> 	<p>Kriteria: kelengkapan dan akurasi solusi.</p> <p>Bentuk Penilaian: diskusi, praktikum</p>	Pemaparan materi, diskusi, praktikum. TM: (3x 50")+(1x170")	<ul style="list-style-type: none"> Sifat umum <i>GUI</i> Peran garis dan kurva dalam pembuatan <i>GUI</i> 	7,14
3	Mahasiswa memahami persamaan matematika garis dan lingkaran dan memiliki <i>skills</i> dalam pemrogramannya.	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan dalam menjelaskan persamaan matematika garis dan lingkaran. Kemampuan dalam membuat program yang menghasilkan garis dan berbagai lingkaran. 	<p>Kriteria: kelengkapan dan akurasi solusi.</p> <p>Bentuk Penilaian: diskusi, praktikum</p>	Pemaparan materi, diskusi, praktikum. TM: (3x 50")+(1x170")	<ul style="list-style-type: none"> Persamaan garis Pemrograman berbagai garis Persamaan lingkaran Pemrograman berbagai lingkaran 	7,14
4	Mahasiswa memahami persamaan matematika kurva dan memiliki <i>skills</i> dalam pemrogramannya.	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan dalam menjelaskan persamaan matematika kurva Kemampuan dalam membuat program yang menghasilkan berbagai kurva 	<p>Kriteria: kelengkapan dan akurasi solusi.</p> <p>Bentuk Penilaian: diskusi, praktikum</p>	Pemaparan materi, diskusi, praktikum. TM: (3x 50")+(1x170")	<ul style="list-style-type: none"> Persamaan kurva Pemrograman berbagai kurva 	7,14



Universitas
Pendidikan Jawa

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

IFA310

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)
	Mahasiswa memahami berbagai tipe data pada pemrograman modern dan memiliki <i>skills</i> dalam pemrograman-nya.	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan dalam menjelaskan berbagai tipe data Kemampuan dalam membuat program yang melibatkan berbagai tipe data 	<p>Kriteria: kelengkapan dan akurasi solusi.</p> <p>Bentuk Penilaian: diskusi, praktikum</p>	Pemaparan materi, diskusi, praktikum. TM: (3x 50")+(1x170")	<ul style="list-style-type: none"> Berbagai tipe data pada pemrograman modern Pemrograman dengan melibatkan berbagai tipe data (1) 	7,14
5	Mahasiswa memiliki <i>skills</i> dalam pemrograman yang melibatkan berbagai tipe data (2).	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan dalam membuat program yang melibatkan berbagai tipe data (2) 	<p>Kriteria: kelengkapan dan akurasi solusi.</p> <p>Bentuk Penilaian: diskusi, praktikum</p>	Pemaparan materi, diskusi, praktikum. TM: (3x 50")+(1x170")	<ul style="list-style-type: none"> Berbagai tipe data pada pemrograman modern Pemrograman dengan melibatkan berbagai tipe data (2) 	7,14
6	Mahasiswa mendalami lebih lanjut pengetahuan dan <i>skills</i> yang diperoleh pada sesi ke-1 s.d. 6.	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan dalam meningkatkan kualitas pemrograman Kemampuan dalam menyampaikan kembali pengetahuan dari sesi ke-1 s.d. 6 	<p>Kriteria: kelengkapan dan akurasi solusi.</p> <p>Bentuk Penilaian: Presentasi hasil kerja mahasiswa</p>	Praktikum, presentasi TM: (3x 50")+(1x170")	<ul style="list-style-type: none"> Tinjau ulang pengetahuan dan <i>skills</i> (sesi ke-1 s.d. 6) dalam bentuk presentasi 	7,14
7						
8	Evaluasi Tengah Semester					

•

Evaluasi Tengah Semester : Penilaian UTS dan evaluasi untuk perbaikan proses pembelajaran berikutnya



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI INFORMATIKA IFA310

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke- (1)	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan) (2)	Indikator (3)	Kriteria & Bentuk Penilaian (4)	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu) (5)	Materi Pembelajaran (Pustaka) (6)	Bobot Penilaian (%) (7)
9	Mahasiswa memahami berbagai operator: aritmatik, logika dan komparasi dan memiliki <i>skills</i> dalam pemrograman terkait.	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan dalam menjelaskan berbagai operator: aritmatik, logika dan komparasi. Kemampuan dalam membuat program yang melibatkan berbagai operator tersebut 	<p>Kriteria: kelengkapan dan akurasi solusi.</p> <p>Bentuk Penilaian: diskusi, praktikum</p>	Pemaparan materi, diskusi, praktikum. TM: (3x 50")+(1x170")	<ul style="list-style-type: none"> Operator aritmatik Operator logika Operator komparasi 	7,14
10	Mahasiswa memahami kondisi dan perulangan serta memiliki <i>skills</i> dalam pemrograman terkait.	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan dalam menjelaskan kondisi dan perulangan Kemampuan dalam membuat program yang melibatkan kondisi dan perulangan 	<p>Kriteria: kelengkapan dan akurasi solusi.</p> <p>Bentuk Penilaian: diskusi, praktikum</p>	Pemaparan materi, diskusi, praktikum. TM: (3x 50")+(1x170")	<ul style="list-style-type: none"> Kondisi Perulangan Pemrograman yang melibatkan kondisi dan perulangan 	7,14
11	Mahasiswa memahami <i>library</i> yang dibutuhkan untuk pembuatan GUI dan memiliki <i>skills</i> dalam pemrograman terkait.	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan dalam menjelaskan <i>library</i> untuk GUI dan berbagai fungsi di dalamnya. Kemampuan dalam membuat program yang melibatkan <i>library</i> untuk GUI beserta fungsi-fungsinya. 	<p>Kriteria: kelengkapan dan akurasi solusi.</p> <p>Bentuk Penilaian: diskusi, praktikum</p>	Pemaparan materi, diskusi, praktikum. TM: (3x 50")+(1x170")	<ul style="list-style-type: none"> <i>Library</i> untuk GUI beserta fungsi-fungsi Pemrograman yang melibatkan <i>Library</i> untuk GUI beserta fungsi-fungsi 	7,14
12	Mahasiswa memiliki <i>skills</i> dalam pemrograman yang melibatkan <i>library</i> untuk GUI.	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan dalam membuat program yang melibatkan <i>library</i> untuk GUI beserta fungsi-fungsinya (2) 	<p>Kriteria: kelengkapan dan akurasi solusi.</p> <p>Bentuk Penilaian: diskusi, praktikum</p>	Pemaparan materi, diskusi, praktikum. TM: (3x 50")+(1x170")	<ul style="list-style-type: none"> Pemrograman yang melibatkan <i>Library</i> untuk GUI beserta fungsi-fungsi (2) 	7,14



Universitas
Pembangunan Jaya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

IFA310

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)
13	Mahasiswa memiliki pengalaman dalam membuat <i>mockup</i> untuk <i>GUI</i> .	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan atau pengalaman dalam membuat <i>mockup</i> untuk <i>GUI</i> 	<p>Kriteria: kelengkapan dan akurasi solusi.</p> <p>Bentuk Penilaian: diskusi, praktikum</p>	<p>Pemaparan materi, diskusi. TM: (4x50")</p>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Mockup</i> untuk <i>GUI</i> 	7,14
14	Mahasiswa memiliki <i>skills</i> dalam pemrograman yang melibatkan berbagai konsep.	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan dalam membuat program yang melibatkan pengetahuan dan <i>skills</i> yang diperoleh dari sesi ke-1 s.d. 12 	<p>Kriteria: kelengkapan dan akurasi solusi.</p> <p>Bentuk Penilaian: diskusi, praktikum</p>	<p>Pemaparan materi, diskusi, praktikum. TM: (3x 50")+(1x170")</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pemrograman yang melibatkan berbagai tipe data, berbagai operator, kondisi dan perulangan. 	7,14
15	Mahasiswa memiliki <i>skills</i> dalam pemrograman yang melibatkan <i>GUI</i> yang final.	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan dalam membuat program yang melibatkan <i>GUI</i> yang final. 	<p>Kriteria: kelengkapan dan akurasi solusi.</p> <p>Bentuk Penilaian: diskusi, praktikum</p>	<p>Pemaparan materi, diskusi, praktikum. TM: (3x 50")+(1x170")</p>	<ul style="list-style-type: none"> Penerapan <i>GUI</i> yang final pada program. 	7,14
16	Evaluasi Akhir Semester: Penilaian UAS, rekap nilai untuk penentuan kelulusan, evaluasi untuk perbaikan proses pembelajaran selanjutnya.					



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

IFA310

Mata Kuliah	: Pemrograman Visual	Kode MK	: IFA310
Tugas ke	: 1, 2, dst.	SKS	: 4
Dosen pengampu	: Mohammad Nasucha, S.T., M.Sc., Ph.D.	Semester	: 6

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA

BENTUK TUGAS

Pemrograman

JUDUL TUGAS

Pemrograman oleh Individu / Kelompok

SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Peserta kuliah memahami teori dan konsep fundamental untuk pemrograman visual.
2. Peserta kuliah memiliki *skills* untuk menerapkan teori dan konsep tersebut ke dalam pemrograman.

DESKRIPSI TUGAS

Penyelesaian masalah yang merupakan bagian dari pemrograman visual dengan mengikuti petunjuk yang tercantum pada *Asssignment* (Tugas) pada LMS.

METODE Pengerjaan Tugas

1. Peserta kuliah mempelajari konsep dan teori.
2. Peserta kuliah memahami masalah yang diberikan.
3. Peserta kuliah menyelesaikan masalah tersebut, dan menyerahkan hasil kerja kepada dosen melalui LMS.

BENTUK DAN FORMAT LUARAN

Bentuk Tugas :

Penyelesaian masalah yang merupakan bagian dari pemrograman visual dengan mengikuti petunjuk yang tercantum pada *Asssignment* (Tugas) pada LMS.

Format Luaran :

Format luaran dapat berupa, namun tidak terbatas pada, satu atau lebih dari yang disebutkan di bawah ini:

1. Dokumen berformat pdf yang mencakup judul, tujuan praktikum, sejumlah tangkapan layar kode, tangkapan layar hasil eksekusi program, dan penjelasan yang runut dan rinci tentang program dan hasilnya.
2. Slide Powerpoint (ppt)
3. Video pemaparan (1) dan/atau (2)
4. Presentasi untuk memaparkan (1) dan/atau (2)

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

1. Kelengkapan dan akurasi solusi (70%)
2. Bahasa, kesesuaian dengan format yang diminta, kerapihan penulisan (30%)

JADWAL PELAKSANAAN



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

IFA310

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA

Tugas diberikan pada setiap tatap muka atau sesi LIVE, kecuali ditentukan lain oleh dosen pengampu.

LAIN-LAIN

- Total bobot tugas adalah 30%.
- Bobot tiap tugas = 30% / jumlah tugas.

DAFTAR RUJUKAN

1. Moore, A. D. (2018). Python GUI Programming with Tkinter: Develop responsive and powerful GUI applications with Tkinter. Packt Publishing Ltd.
2. Lee, K. D. (2014). Python Programming Fundamentals 2nd Edition. Springer*
3. Bunn, T. (2021). Learn python visually. No Starch Press, Incorporated
4. Nasucha, M., et al. (2019). Computation and experiment on linearly and circularly polarized electromagnetic wave backscattering by corner reflectors in an anechoic chamber. *Computation*, 7(4), 55.
5. Nassucha, M. (2021). Catatan dan Hasil Coding Python. Unpublished

* Buku ini tersedia pada bagian e-book Perpustakaan UPJ



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI INFORMATIKA IFA310

Jenjang/Grade	Angka/Skor	Angka Mutu	Deskripsi/Indikator Kerja
A (Sangat Baik)	A : 90.0 – 100	4	Mahasiswa terlibat sepenuhnya dalam diskusi, bermotivasi tinggi, melakukan persiapan dengan membaca materi sebelumnya, mengajukan gagasan dan pertanyaan substantif serta kritis, juga mendengarkan dan merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain seraya memperlakukan sesama dengan setara dan adil
	A- : 80.00 – 89.99	3.7	
B (Baik)	B+ : 75.00 – 79.99	3.3	Mahasiswa terlibat sepenuhnya dalam diskusi, mengajukan gagasan dan pertanyaan substantif serta kritis, juga mendengarkan dan merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain
	B : 70.00 – 74.99	3.0	
	B- : 65.00 – 69.99	2.7	
C (Cukup)	C+ : 60.00 – 64.99	2.3	Mahasiswa mengajukan gagasan dan pertanyaan, mendengarkan dan merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain
	C : 55.00 – 59.99	2.0	
D (Kurang)	C- : 50.00 – 54.99	1.7	Mahasiswa tidak mengajukan gagasan dan pertanyaan, hanya mendengarkan dan tidak merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain
	D : 40.00 – 49.99	1	
E (Sangat Kurang / Tidak Lulus)	<40.00	0	Mahasiswa tidak memenuhi kaidah – kaidah yang ditetapkan di atas