

		<p style="text-align: center;">Universitas Negeri Surabaya Fakultas Vokasi Program Studi D4 Manajemen Informatika</p>						Kode Dokumen																																										
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																		
MATA KULIAH (MK)		KODE		Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																									
Praktikum Pemrograman Visual		5730102174				T=0	P=2	ECTS=3.18	4 13 Desember 2025																																									
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																										
				DODIK ARWIN DERMAWAN																																										
Model Pembelajaran	Case Study																																																	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																	
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																	
	Matrik CPL - CPMK																																																	
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">CPMK</div>																																																
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																	
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> </table>																CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																		
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini mengajarkan dasar-dasar pemrograman visual meliputi konsep pemrograman visual, obyek, event, dasar-dasar validasi, integrasi dan compile beserta aplikasi sederhana di lingkungan pemrograman																																																	
Pustaka	Utama :																																																	
	1. ini refrensi baris ke 1ini refrensi baris ke 2ini refrensi baris ke 3																																																	
	Pendukung :																																																	
Dosen Pengampu	Andi Iwan Nurhidayat, S.Kom., M.T. Hafizhuddin Zul Fahmi, S.Kom., M.Sc. I Gde Agung Sri Sidhimantra, S.Kom., M.Kom.																																																	
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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	Mengetahui tujuan akhir dari perkuliahan dan materi yang akan dibahas Menguasai konsep pemrograman visual Yang berdasarkan UI dan UX dalam pengembangan Aplikasi	1.Menjelaskan konsep pemrograman visual 2.Membedakan paradigm – paradigma pemrograman. 3.Menjelaskan UI dan UX dalam pengembangan Aplikasi	Kriteria: Rubrik Holistik	Pendekatan saintifik, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah 4 X 50			0%																																											

2	Menguasai pembuatan form aplikasi menggunakan visual programming dan pemrograman berbasis event	1.Designer 2.Membuat Form aplikasi dan komponennya 3.Menerapkan event pada komponen-komponen GUI	Kriteria: Rubrik Holistik	Pendekatan saintifik, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah 4 X 50			0%
3	Menguasai penggunaan komponen control menggunakan WinForm	1.Menggunakan komponen Container pada aplikasi 2.Menggunakan Komponen Menu dalam aplikasi 3.Menggunakan Komponen Control pada aplikasi 4.Menggunakan Komponen Dialog pada aplikasi 5.Menggunakan Komponen Data Grid Pada Aplikasi	Kriteria: Rubrik Holistik	Pendekatan saintifik, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah 4 X 50			0%
4	Menggunakan komponen tambahan dalam pengembangan aplikasi pada platform ,Net	1.Modifikasi tampilan GUI standar WinForm dengan MetroFramework 2.Menggunakan komponen livechart	Kriteria: Rubrik Holistik	Pendekatan saintifik, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah 4 X 50			0%
5	Menguasai penggunaan komponen data object untuk mengakses data.Menggunakan komponen data Binding	1.Menggunakan komponen data akses pada aplikasi untuk melakukan akses data pada database 2.Menggunakan komponen data binding pada program, seperti: - Data Grid , - Data View	Kriteria: Rubrik Holistik	Pendekatan saintifik, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah 4 X 50			0%
6	Menguasai penggunaan Datareader dan Dataset untuk menampilkan data dari database	Menggunakan Datareader dan Dataset pada program	Kriteria: Rubrik Holistik	Pendekatan saintifik, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah 4 X 50			0%
7	Menguasai konsep pengembangan aplikasi menggunakan WPF dan XAML	1.Membuat dan menjalankan project berbasis WPF 2.Membuat form/GUI dengan menggunakan XAML	Kriteria: Rubrik Holistik	Pendekatan saintifik, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah 4 X 50			0%
8	Ujian Sub Sumatif			4 X 50			0%
9	Menguasai WPF dalam pengembangan GUI pada platform ,Net	Membuat aplikasi dengan menggunakan WPF	Kriteria: Rubrik Holistik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 4 X 50			0%

10	Menguasai XAML dalam pengembangan GUI pada platform .Net	Membuat form/GUI dengan menggunakan XAML	Kriteria: Rubrik Holistik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 4 X 50			0%
11	Menguasai WPF pada Visual Programming	Membuat aplikasi/program menggunakan framework WPF	Kriteria: Rubrik Holistik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 4 X 50			0%
12	Menguasai konsep pengembangan aplikasi lintas platform dengan menggunakan UWP	1.Membuat project dan menjalankan project dengan UWP 2.Membuat form sederhana dengan UWP	Kriteria: Rubrik Holistik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 4 X 50			0%
13	Menguasai penggunaan framework .Net dengan UWP untuk pembuatan aplikasi lintas platform	Membuat aplikasi lintas platform dengan menggunakan UWP	Kriteria: Rubrik Holistik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 4 X 50			0%
14	Menguasai konsep pengembangan aplikasi berbasis mobile dengan Xamarin	1.Membuat project dan menjalankan project pada platform mobile 2.Membuat form sederhana pada xamarin	Kriteria: Rubrik Holistik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 4 X 50			0%
15	Menguasai penggunaan framework .Net dengan Xamarin untuk pembuatan aplikasi mobile	Membuat aplikasi pada platform mobile dengan menggunakan Xamarin	Kriteria: Rubrik Holistik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 4 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

1. **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.
2. **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.
3. **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.
4. **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.
5. **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.
6. **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.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **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.

9. **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.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.