



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S1 Pendidikan Teknik Mesin**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan												
Pemograman Komputer		8320302086			T=2	P=0	ECTS=3.18	1												
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi												
				WAHYU DWI KURNIAWAN												
Model Pembelajaran	Case Study																			
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																			
	Matrik CPL - CPMK																			
	CPMK																			
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																			
Deskripsi Singkat MK																				
								Matakuliah ini memberikan pengetahuan tentang konsep pemrograman komputer yang merupakan bagian dari ilmu komputer, pengetahuan tentang definisi algoritma dan flowchart serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam penerapannya dalam program komputer, pengenalan dan pengoperasian tentang program Visual Basic 6.0, penggunaan control ToolBox, operator-operator VB 6.0, Struktur percabangan dan secara mandiri membuat, menyajikan dan menerapkan materi dalam bentuk aplikasi komputer.												
Pustaka	Utama :																			
	1. Subari & Yuswanto, (2008), 1DPanduan Lengkap Pemrograman Visual Basic 6.0 1D, Cerdas Pustaka Publisher, Jakarta																			
	2. Kasmoni, (2003), 1CVisual Basic 6.0 untuk Orang Awam 1D, Maxikom, Palembang																			
Dosen Pengampu	Pendukung :																			
	Ardhini Warih Utami, 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]												
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring <i>(offline)</i>	Daring <i>(online)</i>															
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)													
1	Mahasiswa dapat memahami konsep pemrograman komputer	1.Mahasiswa dapat memahami konsep pemrograman komputer 2.Mahasiswa dapat memahami tujuan dari pembelajaran pemrograman komputer & mengaplikasikannya dalam penyelesaian masalah terkait pembelajaran di perkuliahan.	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.Rumus Penilaian 6.NA= ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Ceramah, Presentasi, Diskusi 2 X 50				0%												

2	Mahasiswa dapat memahami algoritma dalam pembuatan program/aplikasi komputer.	1.Mahasiswa dapat menjelaskan definisi algoritma. 2.Mahasiswa dapat menyebutkan contoh penerapan algoritma dalam kehidupan sehari-hari. 3.Mahasiswa dapat menyebutkan contoh penerapan algoritma dalam pemrograman komputer 4.Terampil menuliskan algoritma dalam pembuatan program	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = $((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10$	Ceramah, Diskusi, Latihan 2 X 50			0%
3	Mahasiswa dapat memahami flowchart beserta simbol-simbol flowchart dalam pembuatan program/aplikasi komputer.	1.Mahasiswa dapat menjelaskan definisi flowchart.Mahasiswa dapat menyebutkan contoh penerapan algoritma dalam kehidupan sehari-hari. 2.Mahasiswa dapat menyebutkan contoh penerapan flowchart dalam pemrograman komputer 3.Terampil menggambarkan flowchart dalam pembuatan program	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = $((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10$	Latihan, Diskusi 2 X 50			0%
4	Mahasiswa dapat memahami program Visual Basic (VB) 6.0 serta penggunaan control ToolBox VB 6.0	1.Mahasiswa dapat memahami tampilan dasar dan mengoperasikan VB 6.0 2.Mahasiswa dapat menjelaskan kegunaan masing-masing Control ToolBox (Form, Label, Command, TextBox, ComboBox, ListBox) 3.Mahasiswa dapat membuat program sederhana dengan menggunakan Control ToolBox VB 6.0	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = $((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10$	Praktik, Latihan 4 X 50			0%
5							0%
6	Mahasiswa dapat memahami operator-operator dalam VB 6 dan penggunaannya dalam pembuatan program	1.Mahasiswa dapat membedakan kegunaan operator aritmatika, pembanding, dan logika 2.Mahasiswa mampu menuliskan operator-operator perkalian, pembagian, pemangkatan, pengurangan, dan penjumlahan dalam program	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = $((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10$	Praktik, Latihan 4 X 50			0%
7							0%
8	Mahasiswa dapat membuat program dengan visual basic dalam UTS	Mahasiswa dapat mengerjakan soal UTS pemrograman komputer	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = $((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10$	Praktik Pemrograman 2 X 50			0%

9	Mahasiswa dapat memahami pemilihan keputusan berdasarkan kondisi, algoritma serta flowchart dalam fungsi logika/ percabangan	1.Mahasiswa dapat menjelaskan konsep pemilihan keputusan 2.Mahasiswa dapat memahami algoritma dalam Fungsi Logika/percabangan 3.Mahasiswa dapat memahami flowchart dalam Fungsi Logika/percabangan 4.Terampil dalam menuliskan algoritma dan flowchart fungsi logika/percabangan	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = $((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10$	Ceramah, Diskusi, Latihan 2 X 50			0%
10							0%
11	Mahasiswa dapat memahami Fungsi logika/ percabangan IF..THEN, IF..THEN..ELSE	1.Mahasiswa dapat menuliskan cara penulisan kode program IF..THEN 2.Mahasiswa dapat menuliskan cara penulisan kode program IF..THEN..ELSE 3.Mahasiswa dapat membuat program dengan menggunakan Fungsi Logika IF..THEN, IF..THEN..ELSE...	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = $((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10$	Ceramah, Diskusi, Latihan 2 X 50			0%
12							0%
13	Mahasiswa dapat memahami Fungsi logika/ percabangan dengan Select Case serta mampu membuat program dengan select case	1.Mahasiswa dapat menuliskan cara penulisan kode program SELECT CASE 2.Mahasiswa dapat membuat program dengan menggunakan Fungsi Logika SELECT CASE	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = $((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10$	Ceramah, Diskusi, Latihan 4 X 50			0%
14							0%
15	Mahasiswa dapat membuat aplikasi komputer dalam sebuah tim	Mampu bekerjasama dalam menyelesaikan permasalahan pembuatan program besar secara berkelompok	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = $((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10$	Latihan 1 X 1			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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.

6. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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 proporsional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

File PDF ini digenerate pada tanggal 5 Desember 2025 Jam 05:15 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa