

		<p align="center"><b>Universitas Negeri Surabaya</b>  <b>Fakultas Teknik</b>  <b>Program Studi S1 Pendidikan Teknik Mesin</b></p>					<p align="center"><b>Kode Dokumen</b></p>																																												
<p align="center"><b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b></p>																																																			
<b>MATA KULIAH (MK)</b>		<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>		<b>BOBOT (sks)</b>		<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>																																											
Pemrograman Komputer		8320302086			T=2 P=0 ECTS=3.18	1	5 Desember 2025																																												
<b>OTORISASI</b>		<b>Pengembang RPS</b>			<b>Koordinator RMK</b>		<b>Koordinator Program Studi</b>																																												
							WAHYU DWI KURNIAWAN																																												
<b>Model Pembelajaran</b>	Case Study																																																		
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	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"> <tr> <td>CPMK</td> <td colspan="16">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </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																																			
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	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.																																																		
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																																																		
	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																																																		
	<b>Pendukung :</b>																																																		
<b>Dosen Pengampu</b>	Ardhini Warih Utami, S.Kom., M.Kom.																																																		
<b>Mg Ke-</b>	<b>Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>	<b>Penilaian</b>		<b>Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [ Estimasi Waktu ]</b>		<b>Materi Pembelajaran [ Pustaka ]</b>	<b>Bobot Penilaian (%)</b>																																												
		<b>Indikator</b>	<b>Kriteria &amp; Bentuk</b>	<b>Luring (offline)</b>	<b>Daring (online)</b>																																														
(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.	<b>Kriteria:</b> 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	<b>Kriteria:</b> 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	<b>Kriteria:</b> 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	<b>Kriteria:</b> 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, perbandingan, dan logika 2.Mahasiswa mampu menuliskan operator-operator perkalian, pembagian, pemangkatan, pengurangan, dan penjumlahan dalam program	<b>Kriteria:</b> 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	<b>Kriteria:</b> 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	<b>Kriteria:</b> 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...	<b>Kriteria:</b> 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	<b>Kriteria:</b> 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	<b>Kriteria:</b> 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

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.