



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S1 Pendidikan Teknologi Informasi

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																										
Pemrograman Visual	8320703063		T=3	P=0	ECTS=4.77	3	4 Juli 2024																																										
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																											
			Drs. Bambang Sujatmiko, M.T.																																											
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																
	CPL-8	Mastering the concepts and implementation in developing software engineering, games, intelligent multimedia, and network computer engineering.																																															
	CPL-13	Able to develop innovative educational products or learning resources using scientific design-based strategies to support teaching activities that can be integrated with ICT.																																															
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																
	Matrik CPL - CPMK																																																
		<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 33%;">CPMK</td> <td style="width: 33%;">CPL-8</td> <td style="width: 33%;">CPL-13</td> </tr> </table>			CPMK	CPL-8	CPL-13																																										
CPMK	CPL-8	CPL-13																																															
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																	
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 10%;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 5%;">1</td> <td style="width: 5%;">2</td> <td style="width: 5%;">3</td> <td style="width: 5%;">4</td> <td style="width: 5%;">5</td> <td style="width: 5%;">6</td> <td style="width: 5%;">7</td> <td style="width: 5%;">8</td> <td style="width: 5%;">9</td> <td style="width: 5%;">10</td> <td style="width: 5%;">11</td> <td style="width: 5%;">12</td> <td style="width: 5%;">13</td> <td style="width: 5%;">14</td> <td style="width: 5%;">15</td> <td style="width: 5%;">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																																	
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 :																																																
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tony Gaddis dkk. 2012. Starting Out with Visual C# , Third Edition. Boston: Pearson . 2. Benyamin Perkins, Jacob V H, Jon D.Reid. 2015. Beginning Visual C# Programming. John Wiley: Canada . 3. Kari Watson, dkk. 2012. Beginning Visual C#, Programming. John Wiley: Canada . 4. Paul Deitel, Harvey Deital. 2012. Visual C#, How To Program, Fifth Edition. Pearson: Boston . 																																																
	Pendukung :																																																
Dosen Pengampu	Ronggo Alit, M.M., M.T.																																																
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 Membedakan paradigma pemrograman yang ada	1. Menjelaskan konsep pemrograman visual 2. Membedakan paradigma – paradigma pemrograman.		Pendekatan: Sainifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%																																										

2	Menguasai pembuatan form aplikasi menggunakan visual programming	1. Menggunakan Form Designer 2. Memebuat Form aplikasi dan komponen-komponennya		Pendekatan: Sainifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
3	Menguasai penggunaan komponen control dalam visual programming	1. Menggunakan komponen control pada aplikasi atau program, seperti: a. Text box b. Check box c. Radio Button d. Track bar e. List Bar 2. Menggunakan komponen List control pada program, seperti : a. List Box b. List View Combo Box		Pendekatan: Sainifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
4	Menguasai penggunaan komponen control dalam visual programming	1. Menggunakan komponen control pada aplikasi atau program, seperti: a. Text box b. Check box c. Radio Button d. Track bar e. List Bar 2. Menggunakan komponen List control pada program, seperti : a. List Box b. List View Combo Box		Pendekatan: Sainifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
5	Menguasai penggunaan dialog atau form dialog pada program	1. Menggunakan komponen dialog pada program, seperti : a. Message Box b. Common dialog Dapat menggunakan komponen dialog untuk menampilkan error (checking error pada program)		Pendekatan: Sainifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
6	Menguasai penggunaan dialog atau form dialog pada program	1. Menggunakan komponen dialog pada program, seperti : a. Message Box b. Common dialog Dapat menggunakan komponen dialog untuk menampilkan error (checking error pada program)		Pendekatan: Sainifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
7	Menguasai penggunaan Menu, Toolbar, dan status bar pada program	1. Menggunakan komponen Menu pada program. 2. Menggunakan komponen Toolbar pada program 3. Menggunakan komponen Status Bar pada program		Pendekatan: Sainifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
8	UTS			4 X 50			0%
9	Menguasai penggunaan komponen control-control lanjut dalam visual programming	1. Menggunakan komponen control pada aplikasi atau program, seperti : a. Panel Control b. Group Box c. Three View d. Image List e. Tab Control f. Selected Index g. Split Container		Pendekatan: Sainifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%

10	Menguasai penggunaan komponen control-control lanjut dalam visual programming	1. Menggunakan komponen control pada aplikasi atau program, seperti : a. Panel Control b. Group Box c. Three View d. Image List e. Tab Control f. Selected Index g. Split Container		Pendekatan: Sainifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
11	Menguasai penggunaan Windows Form dan WPF pada Visual Programming	Membuat form aplikasi/program menggunakan WPF		Pendekatan: Sainifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
12	Menguasai penggunaan Windows Form dan WPF pada Visual Programming	Membuat form aplikasi/program menggunakan WPF		Pendekatan: Sainifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
13	Menguasai penggunaan komponen ADO.NET dan ODBC 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: a. Data Grid b. Data View		Pendekatan: Sainifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
14	Menguasai penggunaan komponen ADO.NET dan ODBC 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: a. Data Grid b. Data View		Pendekatan: Sainifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
15	Menguasai penggunaan Datareader dan Dataset untuk menampilkan data dari database	Menggunakan Datareader dan Dataset pada program		Pendekatan: Sainifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

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-CP 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.

File PDF ini digenerate pada tanggal 4 Juli 2024 Jam 23:57 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa