



**Universitas Negeri Surabaya  
Fakultas Teknik  
Program Studi S1 Sistem Informasi**

Kode Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>			<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>																																																											
Pemrograman Visual	5720103071		T=3	P=0	ECTS=4.77	5	19 Januari 2025																																																											
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>			<b>Koordinator Program Studi</b>																																																												
	.....		.....			I Kadek Dwi Nuryana, S.T., M.Kom.																																																												
<b>Model Pembelajaran</b>	Case Study																																																																	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>																																																																	
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>																																																																	
	<b>CPMK - 1</b>	Kemampuan membuat aplikasi database sederhana																																																																
	<b>Matrik CPL - CPMK</b>																																																																	
		<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="width: 50px; height: 20px;">CPMK</td></tr> <tr><td style="width: 50px; height: 20px;">CPMK-1</td></tr> </table>						CPMK	CPMK-1																																																									
CPMK																																																																		
CPMK-1																																																																		
	<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																																																	
		<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 50px;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 20px;">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> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>															CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1																
CPMK	Minggu Ke																																																																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																		
CPMK-1																																																																		
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	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																																																																	
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																																																																	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tony Gaddis dkk. 2012. Starting Out with Visual C# , Third Edition. Boston: Pearson .</li> <li>2. Benyamin Perkins, Jacob V H, Jon D.Reid. 2015. Beginning Visual C# Programming. John Wiley: Canada .</li> <li>3. Karii Watson, dkk. 2012. Beginning Visual C#, Programming. John Wiley: Canada .</li> <li>4. Paul Deitel, Harvey Deital. 2012. Visual C#, How To Program, Fifth Edition. Pearson: Boston .</li> </ol>																																																																	
	<b>Pendukung :</b>																																																																	
<b>Dosen Pengampu</b>	Dr. Ir. Ricky Eka Putra, S.Kom., M.Kom.																																																																	
<b>Mg Ke-</b>	<b>Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>	<b>Penilaian</b>		<b>Bantuan 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	<p>1.Mahasiswa mampu mengetahui tujuan perkuliahan dan menerapkan dasar pemrograman visual dengan IDE Visual Studio.NET</p> <p>2.Mahasiswa memahami konsep Pemrograman Visual dengan C #</p>	<p>1.Menjelaskan Kontrak Belajar dan RPS</p> <p>2.Menjelaskan dasar pemrograman, hardware, software dan storage</p> <p>3.Menjelaskan GUI (Graphical User Interface) dan Object</p> <p>4.Menjelaskan IDE Visual Studio.NET.</p> <p>5.Menerapkan pembuatan project di Visual Studio.NET</p> <p>6.Menerapkan menyimpan project, membuka kembali project, dan menutup project</p>		<p>Pendekatan saintifik, ceramah, tanya - jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah</p>		15%
2	<p>1.Mahasiswa mampu mengetahui tujuan perkuliahan dan menerapkan dasar pemrograman visual dengan IDE Visual Studio.NET</p> <p>2.Mahasiswa memahami konsep Pemrograman Visual dengan C #</p>	<p>1.Menjelaskan Kontrak Belajar dan RPS</p> <p>2.Menjelaskan dasar pemrograman, hardware, software dan storage</p> <p>3.Menjelaskan GUI (Graphical User Interface) dan Object</p> <p>4.Menjelaskan IDE Visual Studio.NET.</p> <p>5.Menerapkan pembuatan project di Visual Studio.NET</p> <p>6.Menerapkan menyimpan project, membuka kembali project, dan menutup project</p>		<p>Pendekatan saintifik, ceramah, tanya - jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah</p>		15%

3	<p>1.Mahasiswa Menerapkan pemrograman visual untuk pemrosesan data</p> <p>2.Mahasiswa mampu menerapkan pemrograman visual untuk percabangan (decision making)</p>	<p>1.Menerapkan membaca input data dari textbox</p> <p>2.Mendesain tampilan input dan output dengan komponen GUI</p> <p>3.Menerapkan pemrograman untuk pemrosesan data</p> <p>4.Menerapkan menampilkan dan mengatur tampilan (format) hasil pemrosesan</p> <p>5.Menerapkan penggunaan Math Class</p> <p>6.Menerapkan Error Handling</p> <p>7.Menerapkan percabangan di C#</p> <p>8.Menerapkan komponen GUI untuk percabangan</p> <p>9.Menerapkan input validation</p>		<p>Pendekatan saintifik, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah</p>		10%
4	<p>1.Mahasiswa Menerapkan pemrograman visual untuk pemrosesan data</p> <p>2.Mahasiswa mampu menerapkan pemrograman visual untuk percabangan (decision making)</p>	<p>1.Menerapkan membaca input data dari textbox</p> <p>2.Mendesain tampilan input dan output dengan komponen GUI</p> <p>3.Menerapkan pemrograman untuk pemrosesan data</p> <p>4.Menerapkan menampilkan dan mengatur tampilan (format) hasil pemrosesan</p> <p>5.Menerapkan penggunaan Math Class</p> <p>6.Menerapkan Error Handling</p> <p>7.Menerapkan percabangan di C#</p> <p>8.Menerapkan komponen GUI untuk percabangan</p> <p>9.Menerapkan input validation</p>		<p>Pendekatan saintifik, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah</p>		10%

5	<p>1.Mahasiswa mampu menerapkan pemrograman visual untuk perulangan, operasi file dan bilangan random</p> <p>2.Mahasiswa mampu menerapkan modular dengan method</p>	<p>1.Menjelaskan konsep perulangan</p> <p>2.Menerapkan komponen GUI dengan perulangan</p> <p>3.Menerapkan operasi File</p> <p>4.Menerapkan komponen dialog</p> <p>5.Menerapkan random number</p> <p>6.Menerapkan load Event</p> <p>7.Menjelaskan method</p> <p>8.Menjelaskan passing parameter by value dan by reference</p> <p>9.Menjelaskan return value pada method</p> <p>10. Menerapkan method dengan GUI</p> <p>11. Menjelaskan array</p> <p>12. Menjelaskan array sebagai argumen method</p> <p>13. Menjelaskan array class</p> <p>14. Menjelaskan algoritma pada array</p> <p>15. Menerapkan array dengan tampilan GUI</p> <p>16. Menerapkan array multidimensi</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>7</p>	<p>Pendekatan saintifik, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah</p>			0%
---	---	---	----------------------------------	---	--	--	----

6	<p>1.Mahasiswa mampu menerapkan pemrograman visual untuk perulangan, operasi file dan bilangan random</p> <p>2.Mahasiswa mampu menerapkan modular dengan method</p>	<p>1.Menjelaskan konsep perulangan</p> <p>2.Menerapkan komponen GUI dengan perulangan</p> <p>3.Menerapkan operasi File</p> <p>4.Menerapkan komponen dialog</p> <p>5.Menerapkan random number</p> <p>6.Menerapkan load Event</p> <p>7.Menjelaskan method</p> <p>8.Menjelaskan passing parameter by value dan by reference</p> <p>9.Menjelaskan return value pada method</p> <p>10. Menerapkan method dengan GUI</p> <p>11. Menjelaskan array</p> <p>12. Menjelaskan array sebagai argumen method</p> <p>13. Menjelaskan array class</p> <p>14. Menjelaskan algoritma pada array</p> <p>15. Menerapkan array dengan tampilan GUI</p> <p>16. Menerapkan array multidimensi</p>		Pendekatan saintifik, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah			7%
---	---	---	--	--	--	--	----

7	<p>1.Mahasiswa mampu menerapkan pemrograman visual untuk perulangan, operasi file dan bilangan random</p> <p>2.Mahasiswa mampu menerapkan modular dengan method</p>	<p>1.Menjelaskan konsep perulangan</p> <p>2.Menerapkan komponen GUI dengan perulangan</p> <p>3.Menerapkan operasi File</p> <p>4.Menerapkan komponen dialog</p> <p>5.Menerapkan random number</p> <p>6.Menerapkan load Event</p> <p>7.Menjelaskan method</p> <p>8.Menjelaskan passing parameter by value dan by reference</p> <p>9.Menjelaskan return value pada method</p> <p>10. Menerapkan method dengan GUI</p> <p>11. Menjelaskan array</p> <p>12. Menjelaskan array sebagai argumen method</p> <p>13. Menjelaskan array class</p> <p>14. Menjelaskan algoritma pada array</p> <p>15. Menerapkan array dengan tampilan GUI</p> <p>16. Menerapkan array multidimensi</p>		<p>Pendekatan saintifik, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah</p>			7%
8	Ujian Tengah Semester						25%
9							7%
10							7%
11							7%
12							7%
13							0%
14							0%
15	Ujian Akhir Semester						25%
16			<p><b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>				40%

No	Evaluasi	Persentase
1.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	40%
		40%

#### 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 studinya 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.