



**Universitas Negeri Surabaya**  
**Fakultas Teknik**  
**Program Studi S1 Teknik Informatika**

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 Dasar	5520204059	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=4 P=0 ECTS=6.36	1	17 November 2024																																																																																				
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Koordinator Program Studi</b>																																																																																				
	.....		.....		Paramitha Nerisafitra, S.ST., M.Kom.																																																																																				
<b>Model Pembelajaran</b>	Project Based Learning																																																																																								
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>																																																																																								
<b>CPL-1</b>	Mampu menganalisis persoalan computing yang kompleks untuk mengidentifikasi solusi pengelolaan proyek teknologi bidang informatika/ilmu komputer dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin (KNO-01)																																																																																								
<b>CPL-5</b>	Mampu mengkomunikasikan hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi informasi (SKI-02)																																																																																								
<b>CPL-8</b>	Mampu mengimplementasikan kebutuhan computing dengan mempertimbangkan berbagai metode/algoritma yang sesuai (COM-03)																																																																																								
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>																																																																																								
<b>CPMK - 1</b>	Mahasiswa memiliki kemampuan mendefinisikan suatu permasalahan dan cara penyelesaiannya,																																																																																								
<b>CPMK - 2</b>	Mahasiswa memiliki kemampuan merancang algoritma dalam penyelesaian suatu masalah dalam bentuk flowchart.																																																																																								
<b>CPMK - 3</b>	Mahasiswa memiliki kemampuan menerapkan perancangan algoritma dan flowchart secara praktis menjadi sebuah program dengan bahasa pemrograman C++																																																																																								
	<b>Matrik CPL - CPMK</b>																																																																																								
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-1</th> <th>CPL-5</th> <th>CPL-8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					CPMK	CPL-1	CPL-5	CPL-8	CPMK-1				CPMK-2				CPMK-3																																																																							
CPMK	CPL-1	CPL-5	CPL-8																																																																																						
CPMK-1																																																																																									
CPMK-2																																																																																									
CPMK-3																																																																																									
	<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																																																																								
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <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> </thead> <tbody> <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> <tr> <td>CPMK-2</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> <tr> <td>CPMK-3</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> </tbody> </table>					CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1																	CPMK-2																	CPMK-3																
CPMK	Minggu Ke																																																																																								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																									
CPMK-1																																																																																									
CPMK-2																																																																																									
CPMK-3																																																																																									
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah ini mengajarkan tentang konsep dasar pemrograman, pengetahuan dan pengalaman praktis serta teknis mengenai algoritma, flowchart dan penerapannya dalam bahasa pemrograman C++. Materi-materi dasar pembuatan program yakni dasar-dasar pemrograman, pengenalan bahasa pemrograman C++, struktur kontrol C++, penyelesaian kondisi, perulangan, array, string, pointer, fungsi, tipe data abstrak/struktur, dan operasi file.																																																																																								
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Ekohariadi, Qoiriah, A. 2007. Bahasa Pemrograman C. Unipress UNESA.</li> <li>Jeri R. Hanly and Elliot B. Koffman. 2002. Problem Solving and Program Design in C. Addison Wesley Publishing.</li> <li>Barton, John J., Nackman, Lee R. 1994. Scientific and Engineering C++: an introduction with advanced techniques and examples. Addison Wesley Longman, Inc.</li> <li>The Waite Group's. 1992. C++ Programming, Second Edition. SAMS a division of Prentice Hall Computer Publishing.</li> <li>Kadir, A dan Heriyanto. 2005. Algoritma Pemrograman Menggunakan C++. Yogyakarta: Penerbit Andi.</li> <li>Pranata, A. 2005. Algoritma dan Pemrograman. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.</li> <li>Liberty, J., Rao, S., Jones, B. 2008. Sams teach yourself C++ in one hour a day. Sams.</li> </ol>																																																																																								
	<b>Pendukung :</b>																																																																																								

Dosen Pengampu		Anita Qoiriah, S.Kom., M.Kom. Dr. Ir. Ricky Eka Putra, S.Kom., M.Kom.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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	Mahasiswa mampu menerapkan algoritma dan flowchart dalam pemecahan masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan konsep dasar algoritma</li> <li>2. Mengidentifikasi notasi-notasi flowchart</li> <li>3. Menerapkan algoritma dan flowchart ke dalam suatu penyelesaian masalah</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rubrik penilaian (terlampir)</li> <li>2. Mahasiswa memberikan respon terhadap materi kuliah, setiap respon bernilai 5</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif</p>	Pendekatan: SainifikModel: Pembelajaran berbasis masalahMetode: Diskusi, Presentasi, Praktikum 4 X 50		<p><b>Materi:</b> flowchart <b>Pustaka:</b> <i>Ekohariadi, Qoiriah, A. 2007. Bahasa Pemrograman C. Unipress UNESA.</i></p>	2%
2	Mahasiswa mampu menjelaskan struktur penulisan bahasa pemrograman C	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi jenis-jenis tipe data</li> <li>2. Menjelaskan aturan pendefinisian identifiier</li> <li>3. Mengidentifikasi perbedaan variabel dan konstanta</li> <li>4. Mengidentifikasi jenis-jenis operator</li> <li>5. Menjelaskan prioritas operator aritmatika</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rubrik penilaian (terlampir)</li> <li>2. Mahasiswa memberikan respon terhadap materi kuliah, setiap respon bernilai 5</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif</p>	Pendekatan: SainifikModel: KooperatifMetode: Diskusi, Presentasi, Praktikum 4 X 50		<p><b>Materi:</b> variabel <b>Pustaka:</b> <i>Ekohariadi, Qoiriah, A. 2007. Bahasa Pemrograman C. Unipress UNESA.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> tipe data <b>Pustaka:</b> <i>Kadir, A dan Heriyanto. 2005. Algoritma Pemrograman Menggunakan C . Yogyakarta: Penerbit Andi.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> operator <b>Pustaka:</b> <i>Pranata, A. 2005. Algoritma dan Pemrograman. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.</i></p>	2%

3	Mahasiswa mampu menerapkan fungsi input dan output dalam pembuatan program	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi jenis-jenis fungsi input dan output</li> <li>2. Menerapkan fungsi input dan output dalam program</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Rubrik penilaian (terlampir)</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Praktikum</p>	Pendekatan: Saintifik Model: Pembelajaran berbasis masalah Metode: Diskusi, Presentasi, Praktikum 4 X 50		<p><b>Materi:</b> input output <b>Pustaka:</b> <i>Ekohariadi, Qoiriah, A. 2007. Bahasa Pemrograman C. Unipress UNESA.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> input output <b>Pustaka:</b> <i>The Waite Group's. 1992. C Programming, Second Edition. SAMS a division of Prentice Hall Computer Publishing.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> input output <b>Pustaka:</b> <i>Pranata, A. 2005. Algoritma dan Pemrograman. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> input output <b>Pustaka:</b> <i>Liberty, J., Rao, S., Jones, B. 2008. Sams teach yourself C in one hour a day. Sams.</i></p>	2%
4	Mahasiswa mampu membuat program dengan konsep percabangan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi perbedaan kondisi dan aksi</li> <li>2. Menjelaskan percabangan tunggal, majemuk dan bertingkat</li> <li>3. Menjelaskan percabangan menggunakan selection case</li> <li>4. Menerapkan konsep percabangan ke dalam program</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Rubrik penilaian (terlampir)</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Praktikum</p>	Pendekatan: Saintifik Model: Pembelajaran berbasis masalah Metode: Diskusi, Presentasi, Praktikum 4 X 50		<p><b>Materi:</b> percabangan <b>Pustaka:</b> <i>Jeri R. Hanly and Elliot B. Koffman. 2002. Problem Solving and Program Design in C. Addison Wesley Publishing.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> percabangan <b>Pustaka:</b> <i>The Waite Group's. 1992. C Programming, Second Edition. SAMS a division of Prentice Hall Computer Publishing.</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b> percabangan <b>Pustaka:</b> <i>Kadir, A dan Heriyanto. 2005. Algoritma Pemrograman Menggunakan C . Yogyakarta: Penerbit Andi.</i></p>	2%

5	Mahasiswa mampu membuat program dengan konsep percabangan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi perbedaan kondisi dan aksi</li> <li>2. Menjelaskan percabangan tunggal, majemuk dan bertingkat</li> <li>3. Menjelaskan percabangan menggunakan selection case</li> <li>4. Menerapkan konsep percabangan ke dalam program</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Rubrik penilaian (terlampir)</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pendekatan: Saintifik Model: Pembelajaran berbasis masalah Metode: Diskusi, Presentasi, Praktikum 4 X 50		<p><b>Materi:</b> percabangan <b>Pustaka:</b> <i>Barton, John J., Nackman, Lee R. 1994. Scientific and Engineering C : an introduction with advanced techniques and examples. Addison Wesley Longman, Inc.</i></p> <p><b>Materi:</b> percabangan <b>Pustaka:</b> <i>The Waite Group's. 1992. C Programming, Second Edition. SAMS a division of Prentice Hall Computer Publishing.</i></p> <p><b>Materi:</b> percabangan <b>Pustaka:</b> <i>Liberty, J., Rao, S., Jones, B. 2008. Sams teach yourself C in one hour a day. Sams.</i></p>	25%
---	---	--	--	---	--	---	-----

6	Mahasiswa mampu membuat program dengan konsep perulangan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi jenis-jenis perulangan</li> <li>2. Menjelaskan struktur perulangan</li> <li>3. Menerapkan konsep perulangan ke dalam program</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Rubrik penilaian (terlampir)</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Praktikum</p>	Pendekatan: Saintifik Model: Pembelajaran berbasis masalah Metode: Diskusi, Presentasi, Praktikum 4 X 50		<p><b>Materi:</b> looping</p> <p><b>Pustaka:</b> Jeri R. Hanly and Elliot B. Koffman. 2002. <i>Problem Solving and Program Design in C</i>. Addison Wesley Publishing.</p> <hr/> <p><b>Materi:</b> looping</p> <p><b>Pustaka:</b> Barton, John J., Nackman, Lee R. 1994. <i>Scientific and Engineering C : an introduction with advanced techniques and examples</i>. Addison Wesley Longman, Inc.</p> <hr/> <p><b>Materi:</b> looping</p> <p><b>Pustaka:</b> The Waite Group's. 1992. <i>C Programming, Second Edition</i>. SAMS a division of Prentice Hall Computer Publishing.</p>	2%
7	Mahasiswa mampu membuat program dengan konsep perulangan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi jenis-jenis perulangan</li> <li>2. Menjelaskan struktur perulangan</li> <li>3. Menerapkan konsep perulangan ke dalam program</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Rubrik penilaian (terlampir)</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pendekatan: Saintifik Model: Pembelajaran berbasis masalah Metode: Diskusi, Presentasi, Praktikum 4 X 50		<p><b>Materi:</b> looping</p> <p><b>Pustaka:</b> Jeri R. Hanly and Elliot B. Koffman. 2002. <i>Problem Solving and Program Design in C</i>. Addison Wesley Publishing.</p> <hr/> <p><b>Materi:</b> looping</p> <p><b>Pustaka:</b> Barton, John J., Nackman, Lee R. 1994. <i>Scientific and Engineering C : an introduction with advanced techniques and examples</i>. Addison Wesley Longman, Inc.</p>	10%

8	Ujian SubSumatif / Ujian Tengah Semester	Ujian SubSumatif / Ujian Tengah Semester	<b>Kriteria:</b> Ujian SubSumatif / Ujian Tengah Semester  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Ujian SubSumatif / Ujian Tengah Semester 4 X 50		<b>Materi:</b> variabel <b>Pustaka:</b> <i>Ekohariadi, Qoiriah, A. 2007. Bahasa Pemrograman C. Unipress UNESA.</i>  <b>Materi:</b> looping <b>Pustaka:</b> <i>Jeri R. Hanly and Eliot B. Koffman. 2002. Problem Solving and Program Design in C. Addison Wesley Publishing.</i>  <b>Materi:</b> percabangan <b>Pustaka:</b> <i>The Waite Group's. 1992. C Programming, Second Edition. SAMS a division of Prentice Hall Computer Publishing.</i>  <b>Materi:</b> operator <b>Pustaka:</b> <i>Liberty, J., Rao, S., Jones, B. 2008. Sams teach yourself C in one hour a day. Sams.</i>	15%
---	--	--	--	--	--	---	-----

9	Mahasiswa mampu membuat program dengan konsep array	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan definisi array</li> <li>2. Mengidentifikasi jenis-jenis array</li> <li>3. Menjelaskan cara mendeklarasikan masing-masing array</li> <li>4. Menerapkan array dalam program</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Rubrik penilaian (terlampir)</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Praktikum</p>	<p>Pendekatan: Saintifik Model: Pembelajaran berbasis masalah Metode: Diskusi, Presentasi, Praktikum 4 X 50</p>		<p><b>Materi:</b> array <b>Pustaka:</b> <i>Jeri R. Hanly and Elliot B. Koffman. 2002. Problem Solving and Program Design in C. Addison Wesley Publishing.</i></p> <p><b>Materi:</b> array <b>Pustaka:</b> <i>Barton, John J., Nackman, Lee R. 1994. Scientific and Engineering C : an introduction with advanced techniques and examples. Addison Wesley Longman, Inc.</i></p> <p><b>Materi:</b> Array <b>Pustaka:</b> <i>Liberty, J., Rao, S., Jones, B. 2008. Sams teach yourself C in one hour a day. Sams.</i></p>	2%
10	Mahasiswa mampu membuat program dengan konsep string	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan definisi string</li> <li>2. Menjelaskan cara mendeklarasikan variabel string</li> <li>3. Menjelaskan cara memasukkan dan menampilkan isi dari variabel string</li> <li>4. Menjelaskan cara mengakses elemen string</li> <li>5. Menerapkan string dalam program</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Rubrik penilaian (terlampir)</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif</p>	<p>Pendekatan: Saintifik Model: Pembelajaran berbasis masalah Metode: Diskusi, Presentasi, Praktikum 4 X 50</p>		<p><b>Materi:</b> string <b>Pustaka:</b> <i>The Waite Group's. 1992. C Programming, Second Edition. SAMS a division of Prentice Hall Computer Publishing.</i></p> <p><b>Materi:</b> string <b>Pustaka:</b> <i>Liberty, J., Rao, S., Jones, B. 2008. Sams teach yourself C in one hour a day. Sams.</i></p>	2%

11	Mahasiswa mampu menggunakan fungsi dalam pembuatan program	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan konsep dasar fungsi</li> <li>2. Menjelaskan cara mendeklarasikan fungsi</li> <li>3. Menjelaskan cara memanggil fungsi</li> <li>4. Menerapkan fungsi dalam program</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Rubrik penilaian (terlampir)</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Praktikum</p>	<p>Pendekatan: SainifikModel: Pembelajaran berbasis masalahMetode: Diskusi, Presentasi, Praktikum 4 X 50</p>		<p><b>Materi:</b> fungsi <b>Pustaka:</b> <i>Jeri R. Hanly and Elliot B. Koffman. 2002. Problem Solving and Program Design in C. Addison Wesley Publishing.</i></p> <p><b>Materi:</b> fungsi <b>Pustaka:</b> <i>Barton, John J., Nackman, Lee R. 1994. Scientific and Engineering C : an introduction with advanced techniques and examples. Addison Wesley Longman, Inc.</i></p>	2%
12	Mahasiswa mampu menggunakan fungsi rekursif dalam pembuatan program	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan definisi fungsi rekursif</li> <li>2. Menjelaskan cara mendeklarasikan fungsi rekursif</li> <li>3. Menjelaskan cara memanggil fungsi rekursif</li> <li>4. Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi iteratif dan rekursif</li> <li>5. Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan fungsi rekursif</li> <li>6. Menerapkan fungsi rekursif dalam program</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Rubrik penilaian (terlampir)</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Praktikum</p>	<p>Pendekatan: SainifikModel: Pembelajaran berbasis masalahMetode: Diskusi, Presentasi, Praktikum 4 X 50</p>		<p><b>Materi:</b> rekursif <b>Pustaka:</b> <i>Jeri R. Hanly and Elliot B. Koffman. 2002. Problem Solving and Program Design in C. Addison Wesley Publishing.</i></p> <p><b>Materi:</b> rekursif <b>Pustaka:</b> <i>Barton, John J., Nackman, Lee R. 1994. Scientific and Engineering C : an introduction with advanced techniques and examples. Addison Wesley Longman, Inc.</i></p>	3%



13	Mahasiswa mampu menggunakan pointer dalam pembuatan program	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan konsep dasar pointer</li> <li>2. Menjelaskan cara menggunakan pointer</li> <li>3. Menerapkan pointer dalam program</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Rubrik penilaian (terlampir)</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Praktikum</p>	Pendekatan: Saintifik Model: Pembelajaran berbasis masalah Metode: Diskusi, Presentasi, Praktikum 4 X 50		<p><b>Materi:</b> pointer</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Jeri R. Hanly and Elliot B. Koffman. 2002. Problem Solving and Program Design in C. Addison Wesley Publishing.</i></p> <p><b>Materi:</b> pointer</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Barton, John J., Nackman, Lee R. 1994. Scientific and Engineering C : an introduction with advanced techniques and examples. Addison Wesley Longman, Inc.</i></p>	3%
14	Mahasiswa mampu membuat program dengan konsep struktur	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan konsep dasar struktur</li> <li>2. Menjelaskan cara mendeklarasikan variabel struktur</li> <li>3. Menerapkan variabel struktur dalam program</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Rubrik penilaian (terlampir)</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pendekatan: Saintifik Model: Pembelajaran berbasis masalah Metode: Diskusi, Presentasi, Praktikum 4 X 50		<p><b>Materi:</b> struktur</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Jeri R. Hanly and Elliot B. Koffman. 2002. Problem Solving and Program Design in C. Addison Wesley Publishing.</i></p> <p><b>Materi:</b> struktur</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Barton, John J., Nackman, Lee R. 1994. Scientific and Engineering C : an introduction with advanced techniques and examples. Addison Wesley Longman, Inc.</i></p> <p><b>Materi:</b> struktur</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Kadir, A dan Heriyanto. 2005. Algoritma Pemrograman Menggunakan C . Yogyakarta: Penerbit Andi.</i></p>	5%

15	Mahasiswa mampu membuat program untuk operasi file	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi perbedaan file teks dan file biner</li> <li>2. Mengidentifikasi jenis-jenis operasi file dalam file teks dan file biner</li> <li>3. Menerapkan operasi file dalam pembuatan program</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Rubrik penilaian (terlampir)</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Praktikum</p>	Pendekatan: Saintifik Model: Pembelajaran berbasis masalah Metode: Diskusi, Presentasi, Praktikum 4 X 50		<p><b>Materi:</b> file <b>Pustaka:</b> <i>Barton, John J., Nackman, Lee R. 1994. Scientific and Engineering C : an introduction with advanced techniques and examples. Addison Wesley Longman, Inc.</i></p> <p><b>Materi:</b> file <b>Pustaka:</b> <i>The Waite Group's. 1992. C Programming, Second Edition. SAMS a division of Prentice Hall Computer Publishing.</i></p>	3%
16	Ujian Sumatif / Ujian Akhir Semester	Ujian Sumatif / Ujian Akhir Semester	<p><b>Kriteria:</b> Ujian Sumatif / Ujian Akhir Semester</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ujian Sumatif / Ujian Akhir Semester 4 X 50		<p><b>Materi:</b> Array <b>Pustaka:</b> <i>Ekohariadi, Qoiriah, A. 2007. Bahasa Pemrograman C. Unipress UNESA.</i></p> <p><b>Materi:</b> rekursif <b>Pustaka:</b> <i>Jeri R. Hanly and Elliot B. Koffman. 2002. Problem Solving and Program Design in C. Addison Wesley Publishing.</i></p> <p><b>Materi:</b> struktur <b>Pustaka:</b> <i>Barton, John J., Nackman, Lee R. 1994. Scientific and Engineering C : an introduction with advanced techniques and examples. Addison Wesley Longman, Inc.</i></p> <p><b>Materi:</b> file <b>Pustaka:</b> <i>The Waite Group's. 1992. C Programming, Second Edition. SAMS a division of Prentice Hall Computer Publishing.</i></p>	20%

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	19.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	55%
3.	Penilaian Praktikum	18%
4.	Tes	7.5%
		100%

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

RPS ini telah divalidasi pada tanggal

Koordinator Program Studi S1  
Teknik Informatika



Paramitha Nerisafitra, S.ST.,  
M.Kom.

NIDN 0729058902

UPM Program Studi S1 Teknik  
Informatika



NIDN

File PDF ini digenerate pada tanggal 17 November 2024 Jam 17:44 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

