

A. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) BERDASARKAN PERMENRISTEKDIKTI NO. 44/2015 SNPT PASAL 12

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH : OBJECT ORIENTED PROGRAMMING + PRACTICUM  
 SKS : 3+1  
 KODE : 1565010 + 1565034  
 PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA  
 SEMESTER : 3  
 NAMA DOSEN PENGAMPU :  
 COURSE LEARNING OUTCOMES : 1. Students are able to explain the advantage of object-oriented programming.  
 (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah) : 2. Students are able to explain the components composing object-oriented program.  
 3. Students are able to develop computer program based on object-oriented approach using Java programming language.

Minggu Ke-	Kemampuan yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Pengalaman Belajar Mahasiswa (Deskripsi Tugas)	Kriteria, Indikator dan Bobot Penilaian	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
Ke-1	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep Operator & constant	Operator & constant.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep Operator & constant	6.25 %	
Ke-2	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep Data type & variable	Data type & variable	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep Data type & variable	6.25 %	
Ke-3	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep Object	Object, class & constructor.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep Object	6.25 %	
Ke-4	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep class	Object, class & constructor.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep class	6.25 %	
Ke-5	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep constructor	Object, class & constructor.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep constructor	6.25 %	

Minggu Ke-	Kemampuan yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Pengalaman Belajar Mahasiswa (Deskripsi Tugas)	Kriteria, Indikator dan Bobot Penilaian	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
Ke-6	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep looping	Control flow: looping & branching, conditional.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep looping	6.25 %	
Ke-7	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep branching	Control flow: looping & branching, conditional.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep branching	6.25 %	
Ke-8	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep conditional	Control flow: looping & branching, conditional.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep conditional	6.25 %	
Ke-9	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep Encapsulation	Encapsulation, overriding, inheritance & polymorphism.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep Encapsulation	6.25 %	
Ke-10	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep overriding	Encapsulation, overriding, inheritance & polymorphism.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep overriding	6.25 %	
Ke-11	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep inheritance	Encapsulation, overriding, inheritance & polymorphism.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep inheritance	6.25 %	
Ke-12	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep polymorphism	Encapsulation, overriding, inheritance & polymorphism.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep polymorphism	6.25 %	
Ke-13	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep Interface	Interface, abstraction & packages.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep Interface	6.25 %	
Ke-14	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan	Interface, abstraction & packages.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep abstraction	6.25 %	

Minggu Ke-	Kemampuan yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Pengalaman Belajar Mahasiswa (Deskripsi Tugas)	Kriteria, Indikator dan Bobot Penilaian	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	konsep abstraction						
Ke-15	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep packages	Interface, abstraction & packages.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep packages	6.25 %	
Ke-16	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep Exception handling.	Exception handling.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan konsep Exception handling.	6.25 %	

Malang, \_\_\_\_\_  
Dosen Pengampu Mata Kuliah

---