





Lampiran 2. Format RPS

		<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)</b> <b>PROGRAM STUDI DIII TEKNIK INFORMATIKA</b> <b>FAKULTAS VOKASI</b> <b>UNIVERSITAS SEBELAS MARET</b>	
<b>Identitas Mata Kuliah</b>		<b>Identitas dan Validasi</b>	
Kode Mata Kuliah	: 0955432110	Dosen Pengembang RPS	:
Nama Mata Kuliah	: <b>Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek Lanjut</b>		
Bobot Mata Kuliah (sks)	: 2	Koord. Kelompok Mata Kuliah	:
Semester	: 4		
Mata Kuliah Prasyarat	:	Kepala Program Studi	:
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)</b>		<b>Nama</b>	
Kode CPL		<b>Tanda Tangan</b>	
1.1.1	: Menguasai keterampilan penggunaan komputer, konsep bahasa pemrograman, dasar sistem operasi dan jaringan serta mampu beradaptasi dengan perkembangan pengetahuan bidang teknologi informasi	Sahirul Alim Tri Bawono, S.Kom.,M.Eng. 	
2.1.3	:	Berliana Kusuma Riasti, S.T., M.Eng. 	
CP Mata kuliah (CPMK)	: 1. Instalasi tool pemrograman 2. Menerapkan struktur data dan akses terhadap struktur data tersebut 3. Menerapkan hasil pemodelan kedalam eksekusi script sederhana 4. Menggunakan tipe data dan control program 5. Mempraktekkan program sederhana, program menggunakan prosedur dan fungsi dan program menggunakan array 6. Mengkompilasi Program, mempersiapkan kode program, melakukan debugging, memperbaiki program 7. Menggunakan tools sesuai kebutuhan pembuatan program 8. Mengelola sumber daya pemrograman sesuai karakter dan konteks	Hartatik S.Si., M.Si. 	
Bahan Kajian Keilmuan	: BK1 Rekayasa Perangkat Lunak BK2 Algoritma dan Pemrograman		
Deskripsi Mata Kuliah	: Pemrograman Berbasis Objek Lanjut adalah matakuliah yang membahas tentang penerapan secara spesifik mengenai pemrograman berbasis objek pada aplikasi yang berbasis website maupun desktop.		

## Daftar Referensi

- :
1. Brett spell. Pro Java 8 Programming.
  2. Danny Poo , Derek Kiong, Swarnalatha Ashok. Object-Oriented Progamming and Java.
  3. Java programming by NTU, 2015
  4. Java Fundamental, <http://academy.oracle.com/>



4	UTS			Ceramah, Demo Diskusi kelas	spada		Dapat menjelaskan materi pokok	1.1.1, 2.1.3	Laporan Praktikum 4%
5	Mahasiswa mampu membuat program input/output lanjut (file dan directory).	1. Mengenalkan prinsip I/O file dan directory 2. Mahasiswa membuat program berbasis I/O file dan directory	4			4x50			Ujian tulis 35%
6	Mahasiswa mampumembuatprogram menggunakan Grahical User Interface (GUI) di Java (AWT dan Swing).	1. Mengenalkan GUI dengan AWT. 2. Membuat program dengan GUI AWT. 3. Mengenalkan GUI dengan Swing. 4. Membuat program dengan menggunakan GUI	1,2,3	Ceramah, Demo Diskusi kelas	spada	4x50	Dapat menjelaskan materi pokok	1.1.1, 2.1.3	Laporan Praktikum 4%
7	Mahasiswa mampumembuat koneksi database dan pembuatan program read/write database di Java berbasis desktop.	1. Mengenalkan cara koneksi program dengan database 2. Membuat program dengan koneksi ke database 3. Membuat tampilan data dengan menggunakan matrix	1,2,3	Ceramah, Demo Diskusi kelas, CBL (case base learning)	Spada, CBL (case base learning)	4x50	Dapat menjelaskan materi pokok	1.1.1, 2.1.3	Laporan Praktikum 4%
8	Mahasiswa mampumembuat koneksi database dan pembuatan program read/write database di Java berbasis web.	1. Menggunakan class koneksi sebelumnya sudah dibuat 2. Membuat Plain Old Java Objects 3. Membuat tampilan data 4. Membuat tambah data 5. Membuat edit data 6. Membuat hapus data	1,2,3	Ceramah, Demo Diskusi kelas, CBL (case base learning)	Spada, CBL (case base learning)	4x50	Dapat menjelaskan materi pokok	1.1.1, 2.1.3	Laporan Praktikum 4%

9	UAS		1	Ceramah, Demo Diskusi kelas	spada		Dapat menjelaskan materi pokok	1.1.1, 2.1.3	Ujian tulis 35%

\*Kriteria Penilaian terlampir

Penilaian

Rentang Skor-S (skala 100)	Rentang Nilai (skala 4)	
	Angka	Hurup
s>85	4.00	A
80-84	3.70	A-
75-79	3.30	B+
70-74	3.00	B
65-69	2.70	C+
60-64	2.00	C
55-59	1.00	D
<55	0	E