



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS SEBELAS MARET

Identitas Mata Kuliah

Kode Mata Kuliah : 0953123017

Nama Mata Kuliah : Pemrograman Berorientasi Objek

Jenis Mata Kuliah : Wajib

Semester : 3

Bobot Mata Kuliah (sks) : 3 (2/1)

Mata Kuliah Prasyarat : Struktur Data & Algoritma

Identitas Pengampu Mata Kuliah

Nama Dosen : 1. Afrizal Doewes, S.Kom., M.Sc.
Pengembang RPS : 2. Ardhi Wijayanto, S.Kom., M.Cs.

Koordinator Kelompok : -
mata kuliah

Kepala Program Studi : Dr. Wiharto

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Unsur CPL
S-9	: Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
KU-1	: Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya
KU-2	: Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur
KU-5	: Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya berdasarkan hasil analisis informasi dan data
KU-7	: Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
P pengetahuan	:
KK ketrampilan khusus	:

Bahan Kajian Keilmuan :
- Algoritma
- Struktur data
- Software engineering

CP Mata kuliah (CPMK) : Mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan konsep pemrograman berorientasi objek

Deskripsi Mata Kuliah : Mata kuliah Pemrograman Berorientasi Object membahas konsep-konsep yang ada dalam pemrograman berorientasi objek, misalnya Class, Objek, Inheritance, Polymorphism.

Daftar Referensi :
1. Pandey, Hari Mohan. 2015. Object-Oriented Programming C++ Simplified. University Science Press, India.
2. <https://www.programiz.com/cpp-programming/polymorphism>
3. <https://www.geeksforgeeks.org/generics-in-c/>
4. <https://linuxhint.com/exception-handling-in-cpp/>
5. <https://www.educative.io/blog/modern-multithreading-and-concurrency-in-cpp>

1 Komponen Penilaian

Proses penilaian pada mata kuliah ini dibedakan dalam 4 komponen, sebagai berikut :

UK1 : UTS (15%)

UK2 : UAS (15%)

UK3 : Tugas / aktivitas (50%)

UK5 : Praktikum (20%)

UTS :

Mahasiswa menjawab soal essay dari materi pada pertemuan 1-7

UAS :

Mahasiswa menjawab soal essay dari materi pada pertemuan 9-15

Tugas / aktivitas :

Tugas / aktivitas meliputi tugas-tugas, kuis, ataupun kegiatan lain yang diberikan di kelas online

Praktikum :

Mahasiswa mengerjakan modul praktikum, mengumpulkan source code dan menjawab pertanyaan yang ada di modul.

2 Kriteria Penilaian

Penilaian dilakukan berdasarkan semua komponen nilai yang ada. Nilai akhir yang diperoleh mahasiswa merupakan rata-rata dari perolehan tiap komponen dengan melibatkan bobot masing-masing. Nilai akhir merupakan gambaran kemampuan dan kualitas mahasiswa terhadap ilmu yang sudah diperoleh selama 1 semester. Nilai akhir akan dikonversi ke dalam bentuk angka dan huruf sesuai dengan Sistem informasi Akademik yang berlaku.

Rentang Skor-S (skala 100)	Rentang Nilai (skala 4)	
	Angka	Huruf
S \geq 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	0.00	E

Gambar 1. Konversi nilai angka ke nilai huruf

Lain-lain :

Kuliah online diadakan secara asynchronous dan synchronous. Mahasiswa mempelajari materi dari referensi secara asynchronous. Kegiatan di LMS juga dilaksanakan secara asynchronous. Kemudian sesi synchronous dilakukan untuk evaluasi dan tanya jawab.