



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GENAP 2015/2016
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) BANDUNG

Mata Kuliah	: PEMROGRAMAN 1 (Bahasa C)	Kode MK	: KD1102
Mata Kuliah Prasyarat	: -	Bobot MK	: 3 SKS
Dosen Pengampu	: Uro Abdulrohim, M.T	Kode Dosen	: UA
Alokasi Waktu	: Tatap Muka 14 x 50 MENIT, Kegiatan Praktikum 14 x 100 MENIT		
Capaian Pembelajaran	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menggunakan tools DEV C++ dan menerapkan dalam membuat program 2. Mahasiswa mampu menggunakan tipe data, variabel, percabangan, pengulangan, array dan menerapkan dalam membuat program 3. Mahasiswa mampu menggunakan tipe data, variabel, percabangan, pengulangan, array, fungsi dan menerapkan dalam membuat program 4. Mahasiswa mampu menggunakan operasi file (read dan write) dan menerapkan dalam membuat program untuk menyimpan data 5. Mahasiswa mampu menggunakan konsep OOP dan menerapkan dalam membuat program 6. Mahasiswa mampu menganalisa sintak program dan menerapkan untuk menghindari error 		

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
1.	Mahasiswa mampu mengenal tools DEV C++ untuk pemrograman C++ dan mengoperasikannya dalam pembuatan program C++	<ol style="list-style-type: none"> 1. Instalasi Tools 2. Pengenalan tools 3. Pengenalan C++ 4. Buat Project Baru 5. Membuat program dasar "hello world" 6. Cara Compile 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>contextual instruction</i> 2. <i>discovery learning</i> 3. <i>self directed learning</i> 4. <i>Media : Infokus dan laptop</i> 	Pemrograman C++, Budi Raharjo	Bagaimana cara membuat project baru, compile, dan run program yang telah dibuat

		7. Build and Run			
2.	Mahasiswa mampu menggunakan preprocesor, kerangka program, komentar, perintah input dan output	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian preprocesor 2. Penjelasan kerangka / struktur program. 3. Komentar 4. Perintah input dan output 5. Implementasi dalam program 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>contextual instruction</i> 2. <i>discovery learning</i> 3. <i>self directed learning</i> 4. <i>Media : Infokus dan laptop</i> 	Pemrograman C++, Budi Raharjo	Bagaimana cara menulis preprocesor, kerangka program, dan menulis komentar di program
3.	Mahasiswa mampu menggunakan tipe data, variabel dan konstanta dalam program	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian tipe data dan jenis-jenisnya 2. Pengertian variable 3. Pengertian konstanta 4. Implementasi dalam program 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>contextual instruction</i> 2. <i>discovery learning</i> 3. <i>self directed learning</i> 4. <i>Media : Infokus dan laptop</i> 	Pemrograman C++, Budi Raharjo, Hal. 16 dan 28	Bagaimana cara menulis tipe data, variabel dan konstanta di program

4.	Mahasiswa mampu menggunakan operator dalam program	<ol style="list-style-type: none"> 1. Operator assignment 2. Operator unary, increment dan decrement 3. Operator binary (aritmatika dan logika) 4. Implementasi Operator dalam program. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>contextual instruction</i> 2. <i>discovery learning</i> 3. <i>self directed learning</i> 4. <i>Media : Infokus dan laptop</i> 	Pemrograman C++, Budi Raharjo, Hal. 51	Bagaimana cara menulis operator di program
5.	Mahasiswa mampu menggunakan array dalam program	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian array 2. Bentuk array 1 Dimensi 3. Bentuk array 2 Dimensi 4. Implementasi array dalam program 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>contextual instruction</i> 2. <i>discovery learning</i> 3. <i>self directed learning</i> 4. <i>Media : Infokus dan laptop</i> 	Pemrograman C++, Budi Raharjo, Hal. 129	Bagaimana cara menulis array di program

6.	Mahasiswa mampu menggunakan percabangan IF dalam program	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percabangan struktur IF satu kondisi 2. Percabangan struktur IF dua kondisi 3. Percabangan struktur IF tiga kondisi 4. Nested IF 5. Implementasi percabangan dalam program 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>contextual instruction</i> 2. <i>discovery learning</i> 3. <i>self directed learning</i> 4. <i>Media : Infokus dan laptop</i> 	Pemrograman C++, Budi Raharjo, Hal. 71	Bagaimana cara menulis percabangan IF di program
7.	Mahasiswa mampu menggunakan pemilihan switch..case dalam program	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemilihan switch 2. Implementasi pemilihan switch dalam program 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>contextual instruction</i> 2. <i>discovery learning</i> 3. <i>self directed learning</i> 4. <i>Media : Infokus dan laptop</i> 	Pemrograman C++, Budi Raharjo, Hal. 80	Bagaimana cara menulis pemilihan switch di program
8.	Mahasiswa mampu menggunakan pengulangan dalam program	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian pengulangan 2. Pengulangan bentuk FOR 3. Pengulangan bentuk While 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>contextual instruction</i> 2. <i>discovery learning</i> 3. <i>self directed learning</i> 4. <i>Media : Infokus</i> 	Pemrograman C++, Budi Raharjo, Hal. 83	Bagaimana cara menulis pengulangan (for, do while dan while) di program

		4. Pengulangan bentuk Do..While 5. Implementasi pengulangan dalam program	<i>dan laptop</i>		
9.	Mahasiswa mampu membuat fungsi dalam program	1. Pengertian fungsi dan 2. Bentuk fungsi tanpa nilai balik 3. Bentuk fungsi dengan nilai balik 4. Fungsi dengan parameter 5. Implementasi fungsi dalam program	1. <i>contextual instruction</i> 2. <i>discovery learning</i> 3. <i>self directed learning</i> 4. <i>Media : Infokus dan laptop</i>	Pemrograman C++, Budi Raharjo, Hal. 157	Bagaimana cara menulis fungsi di program

10.	Mahasiswa mampu menggunakan pointer dalam program	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian pointer 2. Deklarasi pointer 3. Implementasi pointer dalam program 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>contextual instruction</i> 2. <i>discovery learning</i> 3. <i>self directed learning</i> 4. <i>Media : Infokus dan laptop</i> 	Pemrograman C++, Budi Raharjo, Hal. 135	Bagaimana cara menulis pointer di program
11.	Mahasiswa mampu menggunakan fungsi string dalam program	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fungsi manipulasi string 2. Fungsi konversi string 3. Implementasi pointer dalam program 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>contextual instruction</i> 2. <i>discovery learning</i> 3. <i>self directed learning</i> 4. <i>Media : Infokus dan laptop</i> 	Pemrograman C++, Budi Raharjo, Hal. 105	Bagaimana cara menulis fungsi string di program
12.	Mahasiswa mampu menggunakan operasi file dalam program	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian operasi file 2. Operasi read dan write file 3. Implementasi operasi file dalam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>contextual instruction</i> 2. <i>discovery learning</i> 3. <i>self directed learning</i> 4. <i>Media : Infokus dan laptop</i> 	Pemrograman C++, Budi Raharjo, Hal. 235	Bagaimana cara menulis operasi file di program

		program			
13.	Mahasiswa mampu membuat program yang menggunakan konsep OOP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian kelas 2. Pengertian konstruktor 3. Pengertian destuktor 4. Implementasi OOP dalam program 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>contextual instruction</i> 2. <i>discovery learning</i> 3. <i>self directed learning</i> 4. <i>Media : Infokus dan laptop</i> 	Pemrograman C++, Budi Raharjo, Hal. 197	Bagaimana cara menulis konsep pemrograman OOP di program
14.	Mahasiswa mampu membuat program yang menggunakan konsep OOP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian inheritance 2. Pengertian polimorfisme 3. Pengertian enkapsulasi 4. Implementasi OOP dalam program 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>contextual instruction</i> 2. <i>discovery learning</i> 3. <i>self directed learning</i> 4. <i>Media : Infokus dan laptop</i> 	Pemrograman C++, Budi Raharjo, Hal. 210	Bagaimana cara menulis konsep pemrograman OOP di program

EVALUASI PEMBELAJARAN

SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR ≥ 85 (A)	SEKOR ≥ 70 (B)	SEKOR ≥ 55 (C)	SEKOR ≥ 40 (D)	SEKOR < 40 (E)	BOBOT
1	POST TEST	PERBU ATAN	Program HELLO WORLD sudah di buat di tools kemudian sampai menjalankan di tampilan layar output (tidak ada error)	Program HELLO WORLD sudah di buat di tools kemudian belum jalan di tampilan layar output (masih ada error)	Mengetik Program HELLO WORLD saja tetapi sampai selesai	Mengetik Program HELLO WORLD saja tapi belum selesai	Tidak mengetik sama sekali	5%
2	POST TEST	PERBU ATAN	Program MENAMPILKAN NIM, NAMA DAN JURUSAN sudah di buat di tools kemudian sampai menjalankan di tampilan layar output (tidak ada error)	Program MENAMPILKAN NIM, NAMA DAN JURUSAN sudah di buat di tools kemudian belum jalan di tampilan layar output (masih ada error)	Mengetik program MENAMPILKA N NIM, NAMA DAN JURUSAN saja tetapi sampai selesai	Mengetik program MENAMPILKA N NIM, NAMA DAN JURUSAN saja tapi belum selesai	Tidak mengetik sama sekali	5%
3	POST TEST	PERBU ATAN	Program MENAMPILKAN NIM, NAMA DAN JURUSAN sudah di buat di tools kemudian sampai menjalankan di tampilan layar output (tidak ada	Program MENAMPILKAN NIM, NAMA DAN JURUSAN sudah di buat di tools kemudian belum jalan di tampilan layar output (masih	Mengetik program MENAMPILKA N NIM, NAMA DAN JURUSAN saja tetapi sampai selesai	Mengetik program MENAMPILKA N NIM, NAMA DAN JURUSAN saja tapi belum selesai	Tidak mengetik sama sekali	5%

			error)	ada error)				
4	POST TEST	PERBU ATAN	Program KALKULATOR sudah di buat di tools kemudian sampai menjalankan di tampilan layar output (tidak ada error)	Program KALKULATOR sudah di buat di tools kemudian belum jalan di tampilan layar output (masih ada error)	Mengetik program KALKULATOR saja tetapi sampai selesai	Mengetik program KALKULATOR saja tapi belum selesai	Tidak mengetik sama sekali	10%
5	POST TEST	PERBU ATAN	Program MENAMPILKAN DAFTAR MAHASISWA sudah di buat di tools kemudian sampai menjalankan di tampilan layar output (tidak ada error)	Program MENAMPILKAN DAFTAR MAHASISWA sudah di buat di tools kemudian belum jalan di tampilan layar output (masih ada error)	Mengetik program MENAMPILKAN DAFTAR MAHASISWA saja tetapi sampai selesai	Mengetik program MENAMPILKAN DAFTAR MAHASISWA saja tapi belum selesai	Tidak mengetik sama sekali	5%
6	POST TEST	PERBU ATAN	Program HITUNG NILAI UAS sudah di buat di tools kemudian sampai menjalankan di tampilan layar output (tidak ada error)	Program HITUNG NILAI UAS sudah di buat di tools kemudian belum jalan di tampilan layar output (masih ada error)	Mengetik program HITUNG NILAI UAS saja tetapi sampai selesai	Mengetik program HITUNG NILAI UAS saja tapi belum selesai	Tidak mengetik sama sekali	5%
7	POST TEST	PERBU ATAN	Program MENU RESTORAN sudah di buat di tools	Program MENU RESTORAN sudah di buat di	Mengetik program MENU	Mengetik program MENU	Tidak mengetik sama sekali	5%

			kemudian sampai menjalankan di tampilan layar output (tidak ada error)	tools kemudian belum jalan di tampilan layar output (masih ada error)	RESTORAN saja tetapi sampai selesai	RESTORAN saja tapi belum selesai		
8	POST TEST	PERBUATAN	Program TAMPIL BINTANG sudah di buat di tools kemudian sampai menjalankan di tampilan layar output (tidak ada error)	Program TAMPIL BINTANG sudah di buat di tools kemudian belum jalan di tampilan layar output (masih ada error)	Mengetik program TAMPIL BINTANG saja tetapi sampai selesai	Mengetik program TAMPIL BINTANG saja tapi belum selesai	Tidak mengetik sama sekali	5%
9	POST TEST	PERBUATAN	Program FUNGSI HITUNG LUAS PERSEGI PANJANG DAN SEGITIGA sudah di buat di tools kemudian sampai menjalankan di tampilan layar output (tidak ada error)	Program FUNGSI HITUNG LUAS PERSEGI PANJANG DAN SEGITIGA sudah di buat di tools kemudian belum jalan di tampilan layar output (masih ada error)	Mengetik program FUNGSI HITUNG LUAS PERSEGI PANJANG DAN SEGITIGA saja tetapi sampai selesai	Mengetik program FUNGSI HITUNG LUAS PERSEGI PANJANG DAN SEGITIGA saja tapi belum selesai	Tidak mengetik sama sekali	10%
10	POST TEST	PERBUATAN	Program FUNGSI HITUNG LUAS PERSEGI PANJANG DAN SEGITIGA menggunakan pointer sudah di	Program FUNGSI HITUNG LUAS PERSEGI PANJANG DAN SEGITIGA menggunakan	Mengetik program FUNGSI HITUNG LUAS PERSEGI PANJANG	Mengetik program FUNGSI HITUNG LUAS PERSEGI PANJANG	Tidak mengetik sama sekali	10%

			buat di tools kemudian sampai menjalankan di tampilan layar output (tidak ada error)	pointer sudah di buat di tools kemudian belum jalan di tampilan layar output (masih ada error)	DAN SEGITIGA menggunakan pointer saja tetapi sampai selesai	DAN SEGITIGA menggunakan pointer saja tapi belum selesai		
11	POST TEST	PERBUATAN	Program HITUNG PANJANG KATA, BALIKAN KATA, GABUNG KATA sudah di buat di tools kemudian sampai menjalankan di tampilan layar output (tidak ada error)	Program HITUNG PANJANG KATA, BALIKAN KATA, GABUNG KATA sudah di buat di tools kemudian belum jalan di tampilan layar output (masih ada error)	Mengetik program HITUNG PANJANG KATA, BALIKAN KATA, GABUNG KATA saja tetapi sampai selesai	Mengetik program HITUNG PANJANG KATA, BALIKAN KATA, GABUNG KATA saja tapi belum selesai	Tidak mengetik sama sekali	10%
12	POST TEST	PERBUATAN	Program READ DAN WRITE FILE DAT sudah di buat di tools kemudian sampai menjalankan di tampilan layar output (tidak ada error)	Program READ DAN WRITE FILE DAT sudah di buat di tools kemudian belum jalan di tampilan layar output (masih ada error)	Mengetik program READ DAN WRITE FILE DAT saja tetapi sampai selesai	Mengetik program READ DAN WRITE FILE DAT saja tapi belum selesai	Tidak mengetik sama sekali	10%
13	POST TEST	PERBUATAN	Program KELAS, KONSTRUKTOR DAN DESTRUKTOR sudah di buat di tools	Program KELAS, KONSTRUKTOR DAN DESTRUKTOR	Mengetik program KELAS, KONSTRUKTO	Mengetik program KELAS, KONSTRUKTO	Tidak mengetik sama sekali	5%

			kemudian sampai menjalankan di tampilan layar output (tidak ada error)	sudah di buat di tools kemudian belum jalan di tampilan layar output (masih ada error)	R DAN DESTRUKTOR saja tetapi sampai selesai	R DAN DESTRUKTOR saja tapi belum selesai		
14	POST TEST	PERBUATAN	Program HITUNG NILAI UAS DENGAN OOP sudah di buat di tools kemudian sampai menjalankan di tampilan layar output (tidak ada error)	Program HITUNG NILAI UAS DENGAN OOP sudah di buat di tools kemudian belum jalan di tampilan layar output (masih ada error)	Mengetik program HITUNG NILAI UAS DENGAN OOP saja tetapi sampai selesai	Mengetik program HITUNG NILAI UAS DENGAN OOP saja tapi belum selesai	Tidak mengetik sama sekali	20%

Komponen penilaian :

1. Kehadiran = 20 %
2. Tugas = 20 %
3. UTS = 30 %
4. UAS = 30 %

**Mengetahui,
Ketua Program Studi,**

Rini Nuraini Sukmana, M.T

Bandung, 28 April 2016

Dosen Pengampu,

Uro Abdulrohim, M.T