

LAMPIRAN 13:



LK-9: Penyusunan Perangkat Pembelajaran

(Kolaboratif mahasiswa dengan GP dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL))

Contoh 1: Format Silabus Kurikulum 2013

Nama Mahasiswa : Juniargo Ponco Risma Wirandi
NIM : 233153711838
Program Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)
Mata pelajaran : Pemrograman Berorientasi Object (PBO)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Asemen/ Penilaian
1	2	3	4	5	6
3.15 Merancang antar muka atau <i>User Interface (UI)</i> . 4.15 Membuat kode program untuk antarmuka atau <i>User Interface (UI)</i>	3.15.1 Menjelaskan konsep antarmuka atau <i>User Interface (UI)</i> berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i> dalam pemrograman aplikasi berorientasi objek. 3.15.2 Menerapkan antarmuka atau <i>User Interface (UI)</i> berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i> dalam pemrograman aplikasi berorientasi objek.	<ul style="list-style-type: none">Konsep antar muka (<i>user interface</i>) berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i> dalam pemrograman aplikasi berbasis oop.Membuat contoh program aplikasi yang menerapkan <i>user interface</i> berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i>.	32	<ul style="list-style-type: none">Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang antarmuka atau <i>User Interface (UI)</i> berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i>Mengumpulkan data tentang antarmuka atau <i>User Interface (UI)</i> berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i>	<ul style="list-style-type: none">Tes tertulisTes praktik

	<p>3.15.3 Merancang program aplikasi berorientasi objek dengan penerapan antarmuka atau user Interface (UI) berbasis Graphical User Interfaces (GUI).</p> <p>4, 15.1 Membuat kode program aplikasi berorientasi objek yang menerapkan antarmuka atau User Interface (LIO berbasis Graphical user Interfaces (GUI)</p>			<p>Mengolah data tentang antarmuka atau user Interface (UI) berbasis Graphical user Interfaces (GUI)</p> <p>Mengkomunikasikan tentang antarmuka atau user Intetface tUI) terbasis Graphical user Intedaces (GUI)</p>	
<div> <div> <p>Dosen Pembimbing Lapangan</p>  <p><u>Dr. Heru Wahyu Herwanto, S.T., M.Kom</u></p> <p>NIP. 197102271997021001</p> </div> <div> <p>Mengetahui,</p> <p>Guru Pamong</p>  <p><u>Yustiana Amita Utama S.ST. M.Kom</u></p> <p>NIP. 198403092009032005</p> </div> <div> <p>Malang, 14 Desember 2023</p> </div> </div>					