



NAMA FAKULTAS:	SAINS DAN TEKNOLOGI
NAMA PRODI:	SISTEM INFORMASI

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH:	KODE MATA KULIAH:	RUMPUN MATA KULIAH:	BOBOT (SKS):	TANGGAL PENYUSUNAN:
Praktikum (PBO)	PSI221207		3	20/07/2023

OTORISASI Rev-1	DOSEN PENGEMBANG RPS: <i>Jury</i> Zarnelly, S.Kom, M.Sc NIP. 197109052007012013	Kaprodi Sistem Informasi: <i>Eki Sagutra</i> Eki Sagutra, S.Kom., M.Kom NIP. 198307162011011008
-----------------	--	--

CAPAIAN PEMBELAJARAN	CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI	<ol style="list-style-type: none"> CPL-03. Mampu merancang dan menggunakan database, serta mengolah dan menganalisa data dengan alat dan teknik pengolahan data CPL-07. Memiliki kemampuan merencanakan, menerapkan, memelihara dan meningkatkan sistem informasi organisasi untuk mencapai tujuan dan sasaran organisasi yang strategis baik jangka pendek maupun jangka panjang. CPL-11.Mampu memahami dan menerapkan paradigma berorientasi objek, pengembangan web, pengembangan teknologi bergerak, dan perancangan antarmuka pengguna
	CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengimplementasikan konsep dasar dan Karakteristik Pemrograman Berorientasi Objek (CPL11) Mahasiswa mampu mengimplementasikan Object dan Class, serta dapat membedakannya (CPL11) Mahasiswa mampu mengimplementasikan Constructor di dalam JAVA (CPL11) Mahasiswa mampu mengimplementasikan Pewarisan di dalam JAVA (CPL11) Mahasiswa mampu mengimplementasikan Enkapsulasi di dalam JAVA (CPL11) Mahasiswa mampu mengimplementasikan Polymorphisme di dalam JAVA (CPL11) Mahasiswa mampu mengimplementasikan Interface di dalam JAVA (CPL11) Mahasiswa mampu mengimplementasikan Package di dalam JAVA (CPL11) Mahasiswa mampu mengimplementasikan String di dalam JAVA (CPL11) Mahasiswa mampu membuat database di dalam Java (CPL03, CPL11) Mahasiswa mampu membuat Aplikasi berbasis GUI (CPL07, CPL11)
	SUB-CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	

DESKRIPSI SINGKAT MATAKULIAH:	Pemrograman Berorientasi Objek (PBO) merupakan salah satu matakuliah yang memperkenalkan konsep dan praktik Pemrograman Berorientasi Objek (PBO) dengan menggunakan bahasa pemrograman Java. Mahasiswa akan belajar tentang konsep-konsep dasar PBO, seperti kelas, objek, enkapsulasi, pewarisan, dan polimorfisme. Selain itu, mereka akan diperkenalkan dengan konsep-konsep lanjutan seperti antarmuka, abstraksi, dan pola desain berorientasi objek..
-------------------------------	---

Metode Pembelajaran	- Ceramah - Diskusi
---------------------	------------------------

MATERI PEMBELAJARAN/P OKOK BAHASAN	<ol style="list-style-type: none"> Konsep dasar dan Karakteristik PBO Konsep Object dan Class, serta dapat membedakannya Konsep Constructor dan dapat menerapkannya di dalam JAVA Konsep Pewarisan dan dapat mengimplementasikannya di dalam JAVA Konsep Enkapsulasi dan dapat mengimplementasikannya di dalam JAVA Konsep Polymorphisme dan dapat mengimplementasikannya di dalam JAVA Memahami Interface dan dapat mengimplementasikannya di dalam JAVA Memahami Package dan dapat mengimplementasikannya di dalam JAVA Konsep String dan mengimplementasikannya di dalam JAVA Membuat database di dalam Java Membuat Aplikasi berbasis GUI
------------------------------------	--

PUSTAKA	UTAMA
	<ol style="list-style-type: none"> Deitel , JAVA How to Program, 7th ed, Pearson Education, Inc., New Jersey,USA. Menguasai Java 2 & Object Oriented Programming, Benny Hermawan Pemrograman Berorientasi Obyek dengan Java 2 Platform Micro Edition (J2ME)
	PENDUKUNG

MEDIA PEMBELAJARAN	Hardware: Laptop, LCD & Projector	Software: Powerpoint, Pdf, Google, NetBeans, Java
--------------------	--------------------------------------	--

TEAM TEACHING	1. Zarnelly, S.kom, M.Sc
---------------	--------------------------

MATA KULIAH SYARAT											
Minggu Ke- (1)	CP-MK dan/atau Sub CP-MK (2)	Indikator Penilaian (3)	Bentuk Penilaian (4)	AKTIVITAS/BENTUK PEMBELAJARAN [ESTIMASI WAKTU]					Materi Pembelajaran/ Bahan Kajian (10)	Referensi (11)	
				Sinkronus*		Asinkronus**					
				Tatap Muka Luring (5)	Tatap Muka Daring (6)	Mandiri (7)	Kolaboratif (8)	Media (9)			
1	CP-MK-1. Mahasiswa mampu mengimplementasikan Konsep dasar dan Karakteristik Pemrograman Berorientasi Objek (CPL 11);	Ketepatan Mahasiswa dalam mengimplementasikan konsep dasar dan karakteristik PBO	- Presentasi Tugas (5%);	- Pengenalan RPS - Penjelasan Konsep dasar dan Karakteristik PBO	-					- Pengenalan RPS - Penjelasan Konsep dasar dan Karakteristik PBO	Referensi terkait
2	CP-MK-2. Mahasiswa mampu mengimplementasikan Object dan Class, serta dapat membedakannya (CPL 11);	Ketepatan Mahasiswa dalam mengimplementasikan object dan class serta dapat membedakannya	- Tugas Mandiri (5%);	- Review dan diskusi fase Penjelasan Konsep dasar dan Karakteristik PBO - Penjelasan konsep object dan class	-			- Software PBO - PPT		- Review dan diskusi fase Penjelasan Konsep dasar dan Karakteristik PBO - Penjelasan konsep object dan class	Referensi terkait
3	CP-MK-3. Mahasiswa mampu mengimplementasikan Constructor di dalam JAVA (CPL 11);	Ketepatan Mahasiswa dalam mengimplementasikan Constructor di dalam JAVA	- Presentasi Tugas (5%); - Soal Tertulis (10%)	- Review dan diskusi fase Penjelasan object dan class - Penjelasan dan implementasi konsep Constructor	-			- Software PBO - PPT		- Review dan diskusi fase Penjelasan object dan class - Penjelasan dan implementasi konsep Constructor	Referensi terkait
4	CP-MK-4. Mahasiswa mampu mengimplementasikan Pewarisan di dalam JAVA (CPL 11);	Ketepatan Mahasiswa dalam mengimplementasikan Pewarisan di dalam JAVA	- Presentasi Tugas (5%); - Soal Tertulis (10%)	- Review dan diskusi konsep Constructor - Penjelasan dan implementasi konsep Pewarisan	-			- Software PBO - PPT		- Review dan diskusi konsep Constructor - Penjelasan dan implementasi konsep Pewarisan	Referensi terkait
5	CP-MK-5. Mahasiswa mampu mengimplementasikan Enkapsulasi di dalam JAVA (CPL 11)	Ketepatan Mahasiswa dalam mengimplementasikan Enkapsulasi di dalam JAVA	- Soal Tertulis (10%)	- Review dan diskusi konsep Pewarisan - Penjelasan dan implementasi konsep Enkapsulasi	-			- Software PBO - PPT		- Review dan diskusi konsep Pewarisan - Penjelasan dan implementasi konsep Enkapsulasi	Referensi terkait
6	CP-MK-6. Mahasiswa mampu mengimplementasikan Polymorphisme di dalam JAVA (CPL 11)	Ketepatan Mahasiswa dalam mengimplementasikan Polymorphisme di dalam JAVA	- Presentasi Tugas (10%);	- Review dan diskusi konsep Enkapsulasi - Penjelasan dan implementasi konsep Polymorphisme	-			- Software PBO - PPT		- Review dan diskusi konsep Enkapsulasi - Penjelasan dan implementasi konsep Polymorphisme	Referensi terkait
7	CP-MK-7. Mahasiswa mampu mengimplementasikan Interface di dalam JAVA (CPL 11)	Ketepatan Mahasiswa dalam mengimplementasikan Interface di dalam JAVA	- Tugas Besar (20%)	- Review dan diskusi konsep Polymorphisme - Penjelasan dan implementasi konsep Interface	-			- Software PBO - PPT		- Review dan diskusi konsep Polymorphisme - Penjelasan dan implementasi konsep Interface	Referensi terkait
8	Ujian Tengah Semester										
9-10	CP-MK-8. Mahasiswa mampu mengimplementasikan Package di dalam JAVA (CPL 11)	Ketepatan Mahasiswa dalam mengimplementasikan Package di dalam JAVA	- Tugas Besar (20%)	- Review dan diskusi konsep Interface - Penjelasan dan implementasi konsep Package	-			- Software PBO - PPT		- Review dan diskusi konsep Interface - Penjelasan dan implementasi konsep Package	Referensi terkait

11	CP-MK-9. Mahasiswa mampu mengimplementasikan String di dalam JAVA (CPL 11)	Ketepatan Mahasiswa dalam mengimplementasikan String di dalam JAVA		- Review dan diskusi konsep Package - Penjelasan dan implementasi konsep String				- Software PBO - PPT	- Review dan diskusi konsep Package - Penjelasan dan implementasi konsep String	Referensi terkait
12-13	CP-MK-10. Mahasiswa mampu membuat database di dalam Java (CPL 03, CPL 11)	Ketepatan Mahasiswa dalam membuat database di dalam Java		- Review dan diskusi konsep String - Membuat database dalam JAVA				- Software PBO - PPT	- Review dan diskusi konsep String - Membuat database dalam JAVA	Referensi terkait
14-15	CP-MK-11. Mahasiswa mampu membuat Aplikasi berbasis GUI (CPL 07, CPL11)	Ketepatan Mahasiswa dalam membuat Aplikasi berbasis GUI		- Review dan diskusi konsep membuat database - Membuat Aplikasi berbasis GUI				- Software PBO - PPT	- Review dan diskusi konsep membuat database - Membuat Aplikasi berbasis GUI	Referensi terkait
16,	Ujian Akhir Semester									