



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas PSDKU
Program Studi S1 Informatika (Kampus Kabupaten Magetan)

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan																																	
Big Data	5521403024		T=3 P=0 ECTS=4.77	4	23 April 2025																																	
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																		
				Bonda Sisephaputra, M. Kom.																																		
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																					
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																					
	Matrik CPL - CPMK																																					
		CPMK																																				
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																					
	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td rowspan="2" style="padding: 2px;">CPMK</td><td colspan="16" style="padding: 2px;">Minggu Ke</td></tr><tr><td style="padding: 2px;">1</td><td style="padding: 2px;">2</td><td style="padding: 2px;">3</td><td style="padding: 2px;">4</td><td style="padding: 2px;">5</td><td style="padding: 2px;">6</td><td style="padding: 2px;">7</td><td style="padding: 2px;">8</td><td style="padding: 2px;">9</td><td style="padding: 2px;">10</td><td style="padding: 2px;">11</td><td style="padding: 2px;">12</td><td style="padding: 2px;">13</td><td style="padding: 2px;">14</td><td style="padding: 2px;">15</td><td style="padding: 2px;">16</td></tr></table>					CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																						
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini mengajarkan: Konsep dasar pemrograman visual di C#,																																					
Pustaka	Utama :																																					
	1. Tony Gaddis dkk, Starting Out with Visual C# 2012, Third Edition, Boston, Pearson . 2. Benyamin Perkins, Jacob V H, Jon D.Reid, Beginning Visual C# 2015 Programming , Canada, John Wiley. 3. Karli Watson, dkk, Beginning Visual C# 2012 Programming, Canada, John Wiley. 4. Andre Stellman, Jennifer Greene, Head First C#, Second Edition, USA, O 19Reilly. 5. Barbara Doyle, C# Programming From Problem Analysis to Program Design, Fourth Edition , Boston, Cengage Learning 6. Paul Deitel, Harvey Deital, Visual C# 2012 How To Program, Fifth Edition , Boston, Pearson																																					
	Pendukung :																																					
Dosen Pengampu																																						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)																															
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)																																	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																															

1	Mahasiswa mampu mengetahui tujuan perkuliahan dan menerapkan pemrograman Visual Studio.NET dan Database	- Menjelaskan Kontrak Belajar dan RPS - Menjelaskan Integrasi Database Dengan Framework .Net - Menerapkan pembuatan Query dan Relasi Antar Table	Kriteria: Nilai Kelompok (20 %), Nilai Individu (35 %), Nilai Proyek (30 %), dan Nilai Presentasi dan Laporan (15 %) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 X 50	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 x 50	Materi: Mahasiswa dapat menjelaskan Integrasi Database Dengan Framework .Net dan menerapkan pembuatan Query dan Relasi Antar Table Pustaka: <i>Tony Gaddis dkk, Starting Out with Visual C# 2012, Third Edition, Boston, Pearson .</i>	2%
---	---	--	--	---	---	--	----

2	Mahasiswa mampu menerapkan pemrograman Database	- Menjelaskan konsep database - Menjelaskan ADO.NET - Membuat database dan tabel - Menuliskan perintah SQL - Membuat koneksi aplikasi ke database Menerapkan dataGrid View	Kriteria: Nilai Kelompok (20 %), Nilai Individu (35 %), Nilai Proyek (30 %), dan Nilai Presentasi dan Laporan (15 %) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 X 50	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 x 50	Materi: Menjelaskan konsep database - Menjelaskan ADO.NET - Membuat database dan tabel - Menuliskan perintah SQL - Membuat koneksi aplikasi ke database Menerapkan dataGridView Pustaka: <i>Benyamin Perkins, Jacob V H, Jon D.Reid, Beginning Visual C# 2015 Programming , Canada, John Wiley.</i>	3%
---	---	--	--	---	---	---	----

3	Mahasiswa mampu menerapkan pemrograman Database	- Menjelaskan konsep database - Menjelaskan ADO.NET - Membuat database dan tabel - Menuliskan perintah SQL - Membuat koneksi aplikasi ke database Menerapkan dataGrid View	Kriteria: Nilai Kelompok (20 %), Nilai Individu (35 %), Nilai Proyek (30 %), dan Nilai Presentasi dan Laporan (15 %) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 X 50	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 x 50	Materi: Menjelaskan konsep database - Menjelaskan ADO.NET - Membuat database dan tabel - Menuliskan perintah SQL - Membuat koneksi aplikasi ke database Menerapkan dataGridView Pustaka: <i>Benyamin Perkins, Jacob V H, Jon D.Reid, Beginning Visual C# 2015 Programming , Canada, John Wiley.</i>	2%
---	---	--	--	---	---	---	----

4	Mahasiswa mampu menerapkan pemrograman Database pada studi kasus sederhana	- Menampilkan data dari database - Membuat aplikasi untuk insert data - Menerapkan dataGridView untuk menampilkan data - Membuat aplikasi CRUD dengan C#	Kriteria: Nilai Kelompok (20 %), Nilai Individu (35 %), Nilai Proyek (30 %), dan Nilai Presentasi dan Laporan (15 %) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 X 50	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 x 50	Materi: Menampilkan data dari database - Membuat aplikasi untuk insert data - Menerapkan dataGridView untuk menampilkan data Membuat aplikasi CRUD dengan C# Pustaka: <i>Benyamin Perkins, Jacob V H, Jon D.Reid, Beginning Visual C# 2015 Programming , Canada, John Wiley.</i>	3%
---	--	---	--	--	--	---	----

5	Mahasiswa mampu menerapkan pemrograman Database pada studi kasus sederhana	- Menampilkan data dari database - Membuat aplikasi untuk insert data - Menerapkan dataGridView untuk menampilkan data - Membuat aplikasi CRUD dengan C#	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkapkan pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 X 50	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkapkan pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 x 50	Materi: - Menampilkan data dari database - Membuat aplikasi untuk insert data - Menerapkan dataGridView untuk menampilkan data Membuat aplikasi CRUD dengan C# Pustaka: <i>Benyamin Perkins, Jacob V H, Jon D.Reid, Beginning Visual C# 2015 Programming , Canada, John Wiley.</i>	3%
---	--	---	--	---	---	---	----

6	Mahasiswa mampu menerapkan class dan object pada Database	- Menjelaskan Class dan Object ORM - Menjelaskan constructor dan destructor - Menjelaskan ORM - Praktik Membuat ORM sederhana	Kriteria: Nilai Kelompok (20 %), Nilai Individu (35 %), Nilai Proyek (30 %), dan Nilai Presentasi dan Laporan (15 %) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 X 50	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 x 50	Materi: Class dan Object ORM - constructor dan destructor - ORM - Membuat ORM sederhana Pustaka: <i>Benyamin Perkins, Jacob V H, Jon D.Reid, Beginning Visual C# 2015 Programming , Canada, John Wiley.</i>	3%
---	---	---	--	---	---	--	----

7	Mahasiswa mampu menerapkan class dan object pada Database	- Menjelaskan Class dan Object ORM - Menjelaskan constructor dan destructor - Menjelaskan ORM - Praktik Membuat ORM sederhana	Kriteria: Nilai Kelompok (20 %), Nilai Individu (35 %), Nilai Proyek (30 %), dan Nilai Presentasi dan Laporan (15 %) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 X 50	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 x 50	Materi: - Menjelaskan Class dan Object ORM - Menjelaskan constructor dan destructor - Menjelaskan ORM - Praktik Membuat ORM sederhana Pustaka: <i>Benyamin Perkins, Jacob V H, Jon D.Reid, Beginning Visual C# 2015 Programming , Canada, John Wiley.</i>	3%
---	---	---	--	---	---	--	----

8	Mahasiswa mampu menerapkan dan membuat class controller	Semua kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya	Kriteria: 20 % (Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Performance) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes	Ujian Tengah Semester (UTS) 2 X 50	Ujian Tengah Semester (UTS) secara daring 2 x 50	Materi: Mahasiswa mampu menjelaskan OOP (Object Oriented Programming), konsep controller, dan Praktik membuat class controller Pustaka: <i>Benyamin Perkins, Jacob V H, Jon D.Reid, Beginning Visual C# 2015 Programming , Canada, John Wiley.</i>	20%
---	---	---	--	---------------------------------------	---	---	-----

9	Mahasiswa mampu menerapkan dan membuat class controller	- Menjelaskan OOP (Object Oriented Programming) - Menjelaskan konsep controller - Praktik membuat class controller	Kriteria: Nilai Kelompok (20 %), Nilai Individu (35 %), Nilai Proyek (30 %), dan Nilai Presentasi dan Laporan (15 %) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 X 50	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 x 50	Materi: 1. OOP (Object Oriented Programming), 2. konsep controller, 3. Praktik membuat class controller Pustaka: <i>Tony Gaddis dkk, Starting Out with Visual C# 2012, Third Edition, Boston, Pearson .</i>	3%
---	---	---	--	---	---	--	----

10	Mahasiswa mampu menerapkan dan membuat class controller	- Menjelaskan OOP (Object Oriented Programming) - Menjelaskan konsep controller - Praktik membuat class controller	Kriteria: Nilai Kelompok (20 %), Nilai Individu (35 %), Nilai Proyek (30 %), dan Nilai Presentasi dan Laporan (15 %) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 X 50	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 x 50	Materi: 1. OOP (Object Oriented Programming), 2. konsep controller, 3. Praktik membuat class controller Pustaka: <i>Tony Gaddis dkk, Starting Out with Visual C# 2012, Third Edition, Boston, Pearson .</i>	3%
----	---	---	--	---	---	--	----

11	Mahasiswa mampu menerapkan dan membuat class controller	- Menjelaskan OOP (Object Oriented Programming) - Menjelaskan konsep controller - Praktik membuat class controller	Kriteria: Nilai Kelompok (20 %), Nilai Individu (35 %), Nilai Proyek (30 %), dan Nilai Presentasi dan Laporan (15 %) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 X 50	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 x 50	Materi: 1. OOP (Object Oriented Programming), 2. konsep controller, 3. Praktik membuat class controller Pustaka: <i>Tony Gaddis dkk, Starting Out with Visual C# 2012, Third Edition, Boston, Pearson .</i>	5%
----	---	---	--	---	---	--	----

12	Mahasiswa mampu menerapkan dan membuat class controller	- Menjelaskan OOP (Object Oriented Programming) - Menjelaskan konsep controller - Praktik membuat class controller	Kriteria: Nilai Kelompok (20 %), Nilai Individu (35 %), Nilai Proyek (30 %), dan Nilai Presentasi dan Laporan (15 %) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 X 50	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 x 50	Materi: 1. OOP (Object Oriented Programming), 2. konsep controller, 3. Praktik membuat class controller Pustaka: <i>Tony Gaddis dkk, Starting Out with Visual C# 2012, Third Edition, Boston, Pearson .</i>	5%
----	---	---	--	---	---	--	----

13	Mahasiswa mampu menerapkan dan membuat class controller	- Menjelaskan OOP (Object Oriented Programming) - Menjelaskan konsep controller - Praktik membuat class controller	Kriteria: Nilai Kelompok (20 %), Nilai Individu (35 %), Nilai Proyek (30 %), dan Nilai Presentasi dan Laporan (15 %) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 X 50	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 x 50	Materi: 1. OOP (Object Oriented Programming), 2. konsep controller, 3. Praktik membuat class controller Pustaka: <i>Tony Gaddis dkk, Starting Out with Visual C# 2012, Third Edition, Boston, Pearson .</i>	5%
----	---	---	--	---	---	--	----

14	Mahasiswa mampu menerapkan dan membuat class controller	- Menjelaskan OOP (Object Oriented Programming) - Menjelaskan konsep controller - Praktik membuat class controller	Kriteria: Nilai Kelompok (20 %), Nilai Individu (35 %), Nilai Proyek (30 %), dan Nilai Presentasi dan Laporan (15 %) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 X 50	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 x 50	Materi: 1. OOP (Object Oriented Programming), 2. konsep controller, 3. Praktik membuat class controller Pustaka: <i>Tony Gaddis dkk, Starting Out with Visual C# 2012, Third Edition, Boston, Pearson .</i>	5%
----	---	---	--	---	---	--	----

15	Mahasiswa mampu menerapkan dan membuat class controller	- Menjelaskan OOP (Object Oriented Programming) - Menjelaskan konsep controller - Praktik membuat class controller	Kriteria: Nilai Kelompok (20 %), Nilai Individu (35 %), Nilai Proyek (30 %), dan Nilai Presentasi dan Laporan (15 %) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 X 50	Pendekatan saintifik dengan model Project Based Learning dengan tahapan sebagai berikut 1. Mahasiswa mengamati problem yang diberikan oleh Dosen, dengan mengacu pada topik yang telah disepakati pada pembelajaran. Secara berkelompok mahasiswa berdiskusi untuk menyusun hipotesis terkait dengan masalah yang dihadapi. 2. Mahasiswa mulai menyusun proyek yang akan dikerjakan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun 3. Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek yang akan dikerjakan 4. Mahasiswa melaksanakan tahapan proyek sesuai dengan jadwal yang telah disusunnya (dosen mengamati setiap tahapan dari proyek mahasiswa yang sedang dikerjakan) 5. Mahasiswa membuat laporan terkait dengan proyek yang telah dikerjakan dan dalam kurun waktu yang ditentukan 6. Mahasiswa mengungkap pengalaman yang telah dilakukan dengan menampilkan outcome dari proyek yang telah selesai dikerjakan. 3 x 50	Materi: 1. OOP (Object Oriented Programming), 2. konsep controller, 3. Praktik membuat class controller Pustaka: <i>Tony Gaddis dkk, Starting Out with Visual C# 2012, Third Edition, Boston, Pearson .</i>	5%
----	---	---	--	---	---	--	----

16	Presentasi Proyek Akhir Mata Kuliah	1.Nilai Kelompok (20 %) 2.Nilai Individu (25 %) 3.Nilai Proyek (30 %) 4.Nilai Presentasi dan Laporan (25 %)	Kriteria: Penilaian Kognitif, Penilaian Sikap, dan Penilaian Psikomotorik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Ujian Akhir Semester (UAS) 3 x 50	Ujian Akhir Semester (UAS) daring 3 x 50	Materi: Proyek Akhir Mata Kuliah dari hasil portofolio mulai pertemuan ke 9 s.d. 15 Pustaka: Materi: Proyek Akhir Mata Kuliah dari hasil portofolio mulai pertemuan ke 9 s.d. 15 Pustaka: <i>Benyamin Perkins, Jacob V H, Jon D.Reid, Beginning Visual C# 2015 Programming , Canada, John Wiley.</i>	30%
----	-------------------------------------	--	---	-----------------------------------	--	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	31%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	43%
3.	Penilaian Portofolio	5%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	1%
5.	Tes	20%
		100%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Koordinator Program Studi S1
Informatika (Kampus
Kabupaten Magetan)



Bonda Sisephaputra, M. Kom.
NIDN 0710038801

UPM Program Studi S1
Informatika (Kampus
Kabupaten Magetan)



Bonda Sisephaputra, M. Kom.
NIDN 0710038801

File PDF ini digenerate pada tanggal 23 April 2025 Jam 03:30 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

