



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S1 Sistem Informasi

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																	
Pemrograman Visual		5720103071			T=3	P=0	ECTS=4.77	5	21 April 2025																																																	
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																		
								I Kadek Dwi Nuryana, S.T. M.Kom.																																																		
Model Pembelajaran	Case Study																																																									
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																									
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																									
	CPMK - 1	Kemampuan membuat aplikasi database sederhana																																																								
	Matrik CPL - CPMK																																																									
		<table><tr><td>CPMK</td></tr><tr><td>CPMK-1</td></tr></table>								CPMK	CPMK-1																																															
	CPMK																																																									
	CPMK-1																																																									
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																										
	<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>								CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1																
CPMK	Minggu Ke																																																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																										
CPMK-1																																																										
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini mengajarkan dasar-dasar pemrograman visual meliputi konsep pemrograman visual, obyek, event, dasar-dasar validasi, integrasi dan compile beserta aplikasi sederhana di lingkungan pemrograman																																																									
Pustaka	Utama :																																																									
	1. Tony Gaddis dkk. 2012. Starting Out with Visual C# , Third Edition. Boston: Pearson . 2. Benyamin Perkins, Jacob V H, Jon D.Reid. 2015. Beginning Visual C# Programming. John Wiley: Canada . 3. Karli Watson, dkk. 2012. Beginning Visual C#, Programming. John Wiley: Canada . 4. Paul Deitel, Harvey Deital. 2012. Visual C#, How To Program, Fifth Edition. Pearson: Boston .																																																									
	Pendukung :																																																									
Dosen Pengampu	Dr. Ir. Ricky Eka Putra, S.Kom., M.Kom.																																																									
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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	1.Mahasiswa mampu mengetahui tujuan perkuliaan dan menerapkan dasar pemrograman visual dengan IDE Visual Studio.NET 2.Mahasiswa memahami konsep Pemrograman Visual dengan C #	1.Menjelaskan Kontrak Belajar dan RPS 2.Menjelaskan dasar pemrograman, hardware, software dan storage 3.Menjelaskan GUI (Graphical User Interface) dan Object 4.Menjelaskan IDE Visual Studio.NET. 5.Menerapkan pembuatan project di Visual Studio.NET 6.Menerapkan menyimpan project, membuka kembali project, dan menutup project		Pendekatan saintifik, ceramah, tanya - jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah		15%
2	1.Mahasiswa mampu mengetahui tujuan perkuliaan dan menerapkan dasar pemrograman visual dengan IDE Visual Studio.NET 2.Mahasiswa memahami konsep Pemrograman Visual dengan C #	1.Menjelaskan Kontrak Belajar dan RPS 2.Menjelaskan dasar pemrograman, hardware, software dan storage 3.Menjelaskan GUI (Graphical User Interface) dan Object 4.Menjelaskan IDE Visual Studio.NET. 5.Menerapkan pembuatan project di Visual Studio.NET 6.Menerapkan menyimpan project, membuka kembali project, dan menutup project		Pendekatan saintifik, ceramah, tanya - jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah		15%

3	1.Mahasiswa Menerapkan pemrograman visual untuk pemrosesan data 2.Mahasiswa mampu menerapkan pemrograman visual untuk percabangan (decision making)	1.Menerapkan membaca input data dari textbox 2.Mendesain tampilan input dan output dengan komponen GUI 3.Menerapkan pemrograman untuk pemrosesan data 4.Menerapkan menampilkan dan mengatur tampilan (format) hasil pemrosesan 5.Menerapkan penggunaan Math Class 6.Menerapkan Error Handling 7.Menerapkan percabangan di C# 8.Menerapkan komponen GUI untuk percabangan 9.Menerapkan input validation		Pendekatan saintifik, ceramah, tanya jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah		10%
4	1.Mahasiswa Menerapkan pemrograman visual untuk pemrosesan data 2.Mahasiswa mampu menerapkan pemrograman visual untuk percabangan (decision making)	1.Menerapkan membaca input data dari textbox 2.Mendesain tampilan input dan output dengan komponen GUI 3.Menerapkan pemrograman untuk pemrosesan data 4.Menerapkan menampilkan dan mengatur tampilan (format) hasil pemrosesan 5.Menerapkan penggunaan Math Class 6.Menerapkan Error Handling 7.Menerapkan percabangan di C# 8.Menerapkan komponen GUI untuk percabangan 9.Menerapkan input validation		Pendekatan saintifik, ceramah, tanya jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah		10%

5	1.Mahasiswa mampu menerapkan pemrograman visual untuk perulangan, operasi file dan bilangan random 2.Mahasiswa mampu menerapkan modular dengan method	1.Menjelaskan konsep perulangan 2.Menerapkan komponen GUI dengan perulangan 3.Menerapkan operasi File 4.Menerapkan komponen dialog 5.Menerapkan random number 6.Menerapkan load Event 7.Menjelaskan method 8.Menjelaskan passing parameter by value dan by reference 9.Menjelaskan return value pada method 10. Menerapkan method dengan GUI 11. Menjelaskan array 12. Menjelaskan array sebagai argumen method 13. Menjelaskan array class 14. Menjelaskan algoritma pada array 15. Menerapkan array dengan tampilan GUI 16. Menerapkan array multidimensi	Kriteria: 7	Pendekatan saintifik, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah			0%
---	---	---	-------------------------------	---	--	--	----

6	1.Mahasiswa mampu menerapkan pemrograman visual untuk perulangan, operasi file dan bilangan random 2.Mahasiswa mampu menerapkan modular dengan method	1.Menjelaskan konsep perulangan 2.Menerapkan komponen GUI dengan perulangan 3.Menerapkan operasi File 4.Menerapkan komponen dialog 5.Menerapkan random number 6.Menerapkan load Event 7.Menjelaskan method 8.Menjelaskan passing parameter by value dan by reference 9.Menjelaskan return value pada method 10. • Menerapkan method dengan GUI 11. Menjelaskan array 12. Menjelaskan array sebagai argumen method 13. Menjelaskan array class 14. Menjelaskan algoritma pada array 15. Menerapkan array dengan tampilan GUI 16. Menerapkan array multidimensi		Pendekatan saintifik, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah			7%
---	---	---	--	---	--	--	----

7	1.Mahasiswa mampu menerapkan pemrograman visual untuk perulangan, operasi file dan bilangan random 2.Mahasiswa mampu menerapkan modular dengan method	1.Menjelaskan konsep perulangan 2.Menerapkan komponen GUI dengan perulangan 3.Menerapkan operasi File 4.Menerapkan komponen dialog 5.Menerapkan random number 6.Menerapkan load Event 7.Menjelaskan method 8.Menjelaskan passing parameter by value dan by reference 9.Menjelaskan return value pada method 10. Menerapkan method dengan GUI 11. Menjelaskan array 12. Menjelaskan array sebagai argumen method 13. Menjelaskan array class 14. Menjelaskan algoritma pada array 15. Menerapkan array dengan tampilan GUI 16. Menerapkan array multidimensi		Pendekatan saintifik, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah			7%
8	Ujian Tengah Semester						25%
9							7%
10							7%
11							7%
12							7%
13							0%
14							0%
15	Ujian Akhir Semester						25%
16			Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk				40%

No	Evaluasi	Persentase
1.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	40%
		40%

Catatan

1. **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.
2. **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.
3. **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.
4. **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.
5. **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.
6. **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.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **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.
9. **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.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.