	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Teknik Program Studi S1 Teknik Informatika	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pemrograman Visual	5520204064		T=4	P=0	ECTS=6.36	4	18 April 2025

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	.....	.....	Paramitha Nerisafitra, S.ST., 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)

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 pemrograman visual dengan penerapan konsep Object-Oriented Programming (OOP) dan terkait bahasa pemrograman visual yang banyak digunakan untuk pengembangan aplikasi grafis yang cepat. Matakuliah memperkenalkan kepada siswa prinsip-prinsip dasar pemrograman berbasis event dan pemrograman menggunakan lingkungan visual melalui penggunaan bahasa pemrograman C# dengan .Net framework. Matakuliah ini juga bertujuan memberikan pemahaman tentang ide-ide utama Interaksi Manusia-Komputer (IMK).
Pustaka	**Utama :**

1. Wilbert O. Galitz. 2007. The essential guide to user interface design an introduction to GUI design principles and techniques. Wiley.
2. Andrew Troelsen. Phillip Japikse. 2015. C# 6.0 and the .NET 4.6 Framework. Apress.
3. Marino Posadas. 2016. Mastering C# and .NET Framework. Packt.
4. Matthew MacDonald. 2012 Pro WPF 4.5 in C#. Apress.
5. Ayan Chatterjee. 2017. Building Apps for the Universal Windows Platform: Explore Windows 10 Native, IoT, HoloLens, and Xamarin. Apress.

	Pendukung :
Dosen Pengampu	I Made Suartana, 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				Pendekatan: Saintifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
2	Mahasiswa memahami konsep Pemrograman GUI dan Prinsip desain GUI	1. Menjelaskan konsep Pemrograman GUI 2. Pengantar Desain Aplikasi GUI 3. Prinsip-prinsip desain Aplikasi Berbasis GUI		Pendekatan: Saintifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%

3	Mahasiswa memahami struktur teknologi dan Arsitektur .Net Framework dengan bahasa C# dan mengimplementasikan OOP dalam C#	1. Menjelaskan Teknologi .Net 2. Menjelaskan Arsitektur .Net 3. Menjelaskan Struktur Program .Net dengan bahasa C#4. Membuat program OOP menggunakan .Net		Pendekatan: Saintifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
4	Mahasiswa dapat menggunakan komponen tata-letak (layout) dan Komponen GUI lanjutan pada .Net	Menggunakan komponen tata-letak, Container dan komponen GUI lanjutan pada WinForm		Pendekatan: Saintifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
5	Mahasiswa dapat melakukan modifikan terhadap tampilan standar dari WinForm	Menggunakan plugin atau komponen tambahan untuk melakukan modifikasi tampilan standar WinForm		Pendekatan: Saintifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
6	Mahasiswa menguasai pembuatan GUI dengan Windows Form	Menggunakan Windows Form dalam pembuatan GUI		Pendekatan: Saintifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
7	Mahasiswa menguasai penggunaan komponen GUI dengan menggunakan WPF (Windows Presentation Foundation)	Menggunakan komponen GUI pada WPF dalam pembuatan program		Pendekatan: Saintifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
8	UTS			4 X 50			0%
9	Mahasiswa menguasai penggunaan komponen-komponen GUI pada WPF dengan menggunakan konsep MVVC	Menggunakan komponen GUI pada WPFMenerapkan konsep MVVM pada program		Pendekatan: Saintifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
10	Mahasiswa memahami konsep UWP (Universal Windows Platform)	Menggunakan komponen kontrol pada UWP		Pendekatan: Saintifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
11	Mahasiswa mengimplementasikan UWP pada pembuatan aplikasi berbasis desktop	Membuat apliaksi desktop dengan UWP		Pendekatan: Saintifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
12	Mahasiswa menguasai penggunaan data dan database pada pemrograman	mengakses data dan database dari program		Data aksesData bindingFile Manajemen 4 X 50			0%
13	Mahasiswa memahami konsep pengembangan aplikasi dengan Xamarine	Menggunakan komponen komponen-komponen dasar pada xamarine		Pendekatan: Saintifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
14	Mahasiswa mampu menerapkan Xamarine dalam pembuatan aplikasi berbasis mobile	Membuat program mobile dengan xamarine		Pendekatan: Saintifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
15	Mahasiswa mampu menerapkan konsep yang didapat dalam perkuliahan untuk menyelesaikan suatu studi kasus.	Membuat program sesuai dengan studi kasus yang diberikan		Pendekatan: Saintifik, Model: Kooperatif, Metode:Diskusi,Presentasi 4 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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, ketrampulan 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.

File PDF ini digenerate pada tanggal 18 April 2025 Jam 00:48 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa