



UNIVERSITAS PAKUAN

FAKULTAS

PROGRAM STUDI

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	RUMPUN MK	BOBOT (SKS)		SEMESTER	NO & TGL DOKUMEN	
Pemrograman Berorientasi Objek	KOM6120	Ilmu Komputer	2	1	III		
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>		
	Lita Karlitasari, S. Kom., MMSI Halimah Tus Sa'Diah, M. Kom. Dinar Munggaran Akhmad, M. Kom. Dini Suhartini, S. Kom., MMSI Boldson H. Situmorang, S. Kom., MMSI		Lita Karlitasari, S.Kom., MMSI.		Arie Qur'ania, M. Kom.		
<b>CPL - PRODI yang dibebankan pada MK</b>							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL02	Lulusan menunjukkan sikap profesional dalam bentuk Institusi/Universitas kepatuhan pada etika profesi, kemampuan bekerjasama dalam tim multidisiplin, pemahaman tentang pembelajaran sepanjang hayat, dan respon terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.					
	CPL04	Lulusan memiliki kompetensi untuk menganalisis persoalan computing yang kompleks untuk mengidentifikasi solusi pengelolaan proyek teknologi bidang informatika/ilmu komputer dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin					
	CPL05	Lulusan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika dalam mendesain dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat.					
	CPL06	Lulusan menguasai secara mendalam konsep teori dan praktek implementasi dibidang informatika khususnya dalam bidang Software Engineering, Kecerdasan Buatan dan data science, dan hardware programming dan jaringan					
	CPL07	Lulusan memiliki kemampuan (pengelolaan) manajerial tim dan kerja sama (team work), manajemen diri, mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dengan baik dan mampu melakukan presentasi.					
	CPL10	Lulusan memiliki kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin.					
	CPL11	Lulusan memiliki kemampuan mendesain, mengimplementasi dan mengevaluasi solusi dalam mengembangkan aplikasi sesuai dengan bidang peminatan (system engineering, kecerdasan buatan, network dan hardware programming)					
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>						
	CPMK 1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep berpikir berorientasi obyek melalui kegiatan diskusi dan pengamatan aktivitas Sistem Informasi secara mandiri dan terukur;					
	CPMK 2	Mahasiswa mampu menjelaskan model obyek melalui kegiatan diskusi dan pengamatan aktivitas Sistem Informasi secara mandiri dan terukur;					
	CPMK 3	Mahasiswa mampu mengimplementasikan langkah-langkah pengembangan berorientasi obyek, beserta alasan, tujuan, dan keuntungan berorientasi obyek melalui kegiatan diskusi dan pengamatan aktivitas Sistem Informasi secara mandiri dan terukur;					
	CPMK 4	Mahasiswa mampu mengimplementasikan Pemodelan Berorientasi Obyek menggunakan UML melalui kegiatan diskusi dan pengamatan aktivitas Sistem Informasi secara mandiri dan terukur;					
	CPMK 5	Mahasiswa mampu menerapkan kasus Sistem Informasi menggunakan Object Oriented Programming melalui kegiatan diskusi dan pengamatan aktivitas Sistem Informasi secara mandiri dan terukur;					
	<b>Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CMPK)</b>						
	Sub-CPMK 1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep berpikir berorientasi obyek aktivitas Sistem Informasi secara mandiri dan terukur;					
	Sub-CPMK 2	Mahasiswa mampu menjelaskan model obyek melalui kegiatan diskusi dan pengamatan aktivitas Sistem Informasi secara mandiri dan terukur;					
	Sub-CPMK 3	Mahasiswa mampu mengimplementasikan langkah-langkah pengembangan berorientasi obyek, beserta alasan, tujuan, dan keuntungan berorientasi obyek melalui kegiatan diskusi dan pengamatan aktivitas Sistem Informasi secara mandiri dan terukur;					
	Sub-CPMK 4	Mahasiswa mampu menentukan kebutuhan fungsionalitas sistem menggunakan Use Case Diagram melalui kegiatan diskusi dan pengamatan aktivitas Sistem Informasi secara mandiri dan terukur;					
Sub-CPMK 5	Mahasiswa mampu menentukan kebutuhan fungsionalitas sistem menggunakan Class Diagram melalui kegiatan diskusi dan pengamatan aktivitas Sistem Informasi secara mandiri dan terukur;						
Sub-CPMK 6	Mahasiswa mampu menentukan kebutuhan fungsionalitas sistem menggunakan Activity Diagram melalui kegiatan diskusi dan pengamatan aktivitas Sistem Informasi secara mandiri dan terukur;						
Sub-CPMK 7	Mahasiswa mampu menentukan kebutuhan fungsionalitas sistem menggunakan Sequence Diagram melalui kegiatan diskusi dan pengamatan aktivitas Sistem Informasi secara mandiri dan terukur;						
Sub-CPMK 8	Mahasiswa mampu menerapkan kasus Sistem Informasi menggunakan Object Oriented Programming melalui kegiatan diskusi dan pengamatan aktivitas Sistem Informasi secara mandiri dan terukur;						

Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK							
	CPMK 1	CPMK2	CPMK 3	CPMK 4	CPMK 5		
CPL 2	√	√	√	√	√		
CPL 4		√	√	√	√		
CPL 5		√	√	√	√		
CPL 6		√	√	√	√		
CPL 7		√	√	√	√		
CPL 10				√			
CPL 11					√		
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Pokok-Pokok materi kuliah mencakup Berpikir Obyek; Pengembangan Berorientasi Obyek; Object Oriented Modelling Using UML; Use Case Diagrams, Activity Diagrams, Class Diagrams, serta pemrograman orientasi objek dengan menggunakan bahasa pemrograman Java. Pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan kuliah ini adalah Pendekatan Andragogi dan Penilaian secara Komprehensif						
<b>Bahan Kajian/Materi Pembelajaran</b>	1. Berpikir Obyek 2. Pengembangan Sistem Berorientasi Obyek 3. Object Oriented Modelling Using UML 4. Merancang Class diagrams 5. Merancang Use case diagram 5. Merancang Activity diagrams 6. Merancang sequence diagram 7. Pemrograman Orientasi Objek						
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b> 1. Ariesto Hadi Sutopo. 2001. Analisis dan Desain Berorientasi Obyek. Yogyakarta: J & j Learning. 2. Martin, Cecil R. 2002. UML for Java Programmer. USA: Prentice-Hall, Inc. 3. Wazlawick, R.S. 2014. Object-Oriented Analysis and Design for Information Systems Modeling with UML, OCL, and IFML. USA: Elsevier. <b>Pendukung :</b> 1. Satzinger, J., Jackson, R., Burd, S. 2010. System Analysis & Design in a changing world. Boston, MA: Cengage Learning. 2. Hariyanto B. 2004. Rekayasa Sistem Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung.						
<b>Dosen pengampu</b>	Lita Karlitasari, S. Kom., MMSI Halimah Tus Sa'Diah, M. Kom. Dinar Munggaran Akhmad, M. Kom. Dini Suhartini, S. Kom., MMSI Boldson H. Situmorang, S. Kom., MMSI						
<b>Mata kuliah Syarat</b>	Algoritma Pemrograman dan Struktur Data						
Mg ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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)
1,2	Sub-CPMK-1 : Mahasiswa mampu menjelaskan konsep berpikir berorientasi obyek aktivitas Sistem Informasi secara mandiri dan terukur;	Menjelaskan tentang konsep berpikir berorientasi obyek; Menjelaskan tentang perbedaan objek dan kelas;	Tugas Tertulis; Uji Kinerja, keaktifan, dan Sikap	Diskusi, Tanya Jawab, Tugas Kelompok, dan terstruktur	<a href="https://ims.unpak.ac.id">https://ims.unpak.ac.id</a>	Berpikir berorientasi obyek;	9

3	<b>Sub-CPMK-2</b> : Mahasiswa mampu menjelaskan model obyek melalui kegiatan diskusi dan pengamatan aktivitas Sistem Informasi secara mandiri dan terukur;	Menjelaskan tentang konsep pengembangan sistem	Tugas Tertulis; Uji Kinerja, keaktifan, dan Sikap	Diskusi, Tanya Jawab, Tugas Kelompok, dan terstruktur	<a href="https://lms.unpak.ac.id">https://lms.unpak.ac.id</a>	Pengembangan sistem berbasis object oriented	9
4,5	<b>Sub-CPMK-3</b> : Mahasiswa mampu mengimplementasikan langkah-langkah pengembangan berorientasi obyek, beserta alasan, tujuan, dan keuntungan berorientasi obyek melalui kegiatan diskusi dan pengamatan aktivitas Sistem Informasi secara mandiri dan terukur;	Mengimplementasikan langkah-langkah Pengembangan Berorientasi Obyek menggunakan UML	Tugas Tertulis; Uji Kinerja, keaktifan, dan Sikap	Diskusi, Tanya Jawab, Tugas Kelompok, dan terstruktur	<a href="https://lms.unpak.ac.id">https://lms.unpak.ac.id</a>	UML	9
6,7	<b>Sub-CPMK-4</b> : Mahasiswa mampu menentukan kebutuhan fungsionalitas sistem menggunakan Use Case Diagram melalui kegiatan diskusi dan pengamatan aktivitas Sistem Informasi secara mandiri dan terukur;	Menentukan kebutuhan fungsionalitas sistem; Menerapkan use case diagram; Memerinci deskripsi use case ;	Tugas Tertulis; Uji Kinerja, keaktifan, dan Sikap	Presentasi, Diskusi, Tanya Jawab, Tugas Kelompok, dan terstruktur	<a href="https://lms.unpak.ac.id">https://lms.unpak.ac.id</a>	Use case diagram	15
8	<b>Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester</b>						
9,10	<b>Sub-CPMK-5</b> : Mahasiswa mampu menentukan kebutuhan fungsionalitas sistem menggunakan Activity Diagram melalui kegiatan diskusi dan pengamatan aktivitas Sistem Informasi secara mandiri dan terukur;	Menentukan kebutuhan fungsionalitas sistem; Menerapkan class diagram;	Tugas Tertulis; Uji Kinerja, keaktifan, dan Sikap	Presentasi, Diskusi, Tanya Jawab, Tugas Kelompok, dan terstruktur	<a href="https://lms.unpak.ac.id">https://lms.unpak.ac.id</a>	Class diagram	15
11,12	<b>Sub-CPMK-6</b> : Mahasiswa mampu menentukan kebutuhan fungsionalitas sistem menggunakan Activity Diagram melalui kegiatan diskusi dan pengamatan aktivitas Sistem Informasi secara mandiri dan terukur;	Menentukan kebutuhan fungsionalitas sistem; Menerapkan activity diagram;	Tugas Tertulis; Uji Kinerja, keaktifan, dan Sikap	Presentasi, Diskusi, Tanya Jawab, Tugas Kelompok, dan terstruktur	<a href="https://lms.unpak.ac.id">https://lms.unpak.ac.id</a>	Activity diagram	15

13,14	<b>Sub-CPMK-7</b> : Mahasiswa mampu menentukan kebutuhan fungsionalitas sistem menggunakan Sequence Diagram melalui kegiatan diskusi dan pengamatan aktivitas Sistem Informasi secara mandiri dan terukur;	Menentukan kebutuhan fungsionalitas sistem; Menerapkan sequence diagram;	Tugas Tertulis; Uji Kinerja, keaktifan, dan Sikap	Presentasi, Diskusi, Tanya Jawab, Tugas Kelompok, dan terstruktur	LMS : <a href="https://lms.unpa.k.ac.id/h">https://lms.unpa.k.ac.id/h</a>	Sequence diagram	15
15	<b>Sub-CPMK-8</b> : Mahasiswa mampu menerapkan kasus Sistem Informasi menggunakan Object Oriented Programming melalui kegiatan diskusi dan pengamatan aktivitas Sistem Informasi secara mandiri dan terukur;	Menerapkan kasus Sistem Informasi menggunakan Object Oriented Programming	Tugas Program; Uji Kinerja, keaktifan, dan Sikap	Presentasi, Diskusi, Tanya Jawab, Tugas Kelompok, dan terstruktur	<a href="https://lms.unpak.ac.id">https://lms.unpak.ac.id</a>	Pemrograman Orientasi berbasis Objek	14
16	<b>Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester</b>						

**Rencana, Distribusi, dan Presentase Penilaian MK Analisa Perancangan Sistem**

Sub-CPMK	Keaktif-an	Sikap	Tugas	Presentasi	Praktikum	UTS	UAS	Presentase Penilaian
Sub-CPMK-1	0.5	0.25	1			7.5		9.25
Sub-CPMK-2	0.5	0.25	1		2.5	5		9.25
Sub-CPMK-3	0.5	0.25	1		2.5	5		9.25
Sub-CPMK-4	1	0.5	1.5	1	3	7.5		14.5
Sub-CPMK-5	1	0.5	1.5	1	3		7.5	14.5
Sub-CPMK-6	1	0.5	1.5	1	3		7.5	14.5
Sub-CPMK-7	1	0.5	1.5	1	3		7.5	14.5
Sub-CPMK-8	1.5	0.25	1	1	3		7.5	14.25
Presentase Penilaian	7	3	10	5	20	25	30	100