



## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (SEMESTER LESSON PLAN)

Nomor Dok	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	02
Tgl. Berlaku	1 Januari 2018
Klausa ISO	7.5.1 & 7.5.5

Disusun oleh ( <i>Prepared by</i> )	Diperiksa oleh ( <i>Checked by</i> )	Disetujui oleh ( <i>Approved by</i> )	Tanggal Validasi ( <i>Valid date</i> )
<b>Imam Solikin, M.Kom.</b>	<b>Vivi Sahfitri, S.Kom., M.M.</b>	<b>Dr. Ahmad Yani Ranius, S.Kom., M.M.</b>	

- |   |                          |  |
|---|--------------------------|--|
| 1. Fakultas ( <i>Faculty</i> )  | : Vokasi                 |  |
| 2. Program Studi ( <i>Study Program</i> )                                 | : Manajemen Informatika  | Jenjang ( <i>Grade</i> ): Diploma Tiga (DII)   |
| 3. Mata Kuliah ( <i>Course</i> )  | : Aplikasi Terdistribusi | SKS ( <i>Credit</i> ) : 3 SKS Semester ( <i>Semester</i> ) : Ganjil  |
| 4. Kode Mata Kuliah ( <i>Code</i> )                                       | : 2212123011             | Sertifikasi ( <i>Certification</i> ) : <input type="checkbox"/> Ya ( <i>Yes</i> ) <input type="checkbox"/> Tidak ( <i>No</i> ) |
| 5. Mata Kuliah Prasyarat ( <i>Prerequisite</i> )                          | : Imam Solikin, M.Kom    |  |
| 6. Dosen Koordinator ( <i>Coordinator</i> )                               |                          |  |
| 7. Dosen Pengampuh ( <i>Lecturer</i> )                                    | : Imam Solikin, M.Kom.   | <input type="checkbox"/> Tim ( <i>Team</i> ) <input checked="" type="checkbox"/> Mandiri ( <i>Personal</i> )                   |
| 8. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah ( <i>Course Learning Outcomes</i> ) : |                          |  |

Profil Lulusan (PL)	PL01	Mampu menguasai Konsep teoritis bidang ilmu komputer secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
	PL02	Mampu menganalisis, merancang, mengonfigurasi dan membangun Perangkat Lunak yang didefinisikan sesuai dengan kaidah Rekayasa Perangkat Lunak.
	PL04	PL01 PL02 Memilik ketaqwaan kepada Tuhan Yang maha Esa, menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, etika dan moral serta memiliki sikap jujur, bertanggung jawab, kemandirian dan kewirausahaan.
Capaian Pembelajaran	Sikap	S01 Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious
		S02 Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral,

Lulusan (CPL)	<p>Pengetahuan</p> <p>Keterampilan Umum</p> <p>Keterampilan Khusus</p>	<p>S04</p> <p>S05</p> <p>S08</p> <p>P05</p> <p>KU02</p> <p>KU05</p> <p>KK03</p> <p>KK04</p>	<p>dan etika</p> <p>Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila.</p> <p>Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan</p> <p>Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya sendiri</p> <p>Menguasai konsep teoritis dalam merancang, membuat dan menterjemahkan urutan logika menjadi program aplikasi, dan menggunakan program aplikasi yang dihasilkan tersebut.</p> <p>Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;</p> <p>Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya.</p> <p>mampu mempresentasikan dan mengkomunikasikan informasi serta menyampaikan ide dan pendapatnya secara jelas, baik lisan maupun tertulis, kepada pemangku kepentingan</p> <p>Mampu merancang, membuat dan menterjemahkan urutan logika menjadi sebuah Perangkat Lunak, dan mengoperasikan perangkat lunak tersebut.</p> <p>Mampu menerapkan manajemen sistem informasi dalam memperoleh sebuah sistem informasi yang handal..</p>
CPL Prodi	<p>CPL03</p> <p>CPL04</p> <p>CPL08</p> <p>CPL09</p> <p>CPL10</p>	<p>Memiliki kemampuan merancang, membuat dan menterjemahkan urutan logika untuk menghasilkan sebuah Perangkat Lunak</p> <p>Memiliki kemampuan menerapkan manajemen sistem informasi dalam memperoleh sebuah sistem informasi yang handal.</p> <p>Menguasai konsep teoritis perangkat lunak komputer dari sistem operasi, bahasa pemrograman sampai dengan Perangkat Lunak pengolahan data guna meningkatkan proses dan kinerja organisasi menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.</p> <p>Memiliki Kemampuan manajemen perancangan dan pembangunan perangkat lunak agar dapat selesai dalam waktu yang direncanakan.</p> <p>CPL 11 Bertaqwa kepada Tuhan YME, menjunjung tinggi etika dan moral, memiliki sikap jujur dan bertanggungjawab, memiliki sikap kemandirian dan kewirausahaan</p>	

## 9. Deskripsi Mata Kuliah

Deskripsi Mata Kuliah	Singkat	Merupakan mata kuliah inti yang mengajarkan logika pemrograman, perancangan sampai pengembangan sistem, menggunakan bahasa pemrograman C Sharp / C#.		
Bobot (SKS)	3 SKS			
	<b>Komponen*</b>	<b>Persentase</b>	<b>Bobot Kredit (SKS)</b>	<b>Konversi Kredit ke Jam (dalam 14 pertemuan)**</b>
	Kuliah	-	-	-
	Presentasi Kelompok	15 %	0,45	5,25 jam
	Praktikum	85 %	2,55	29,75 jam
	<b>Total</b>	100%	3	35 jam
*Tidak termasuk tugas terstruktur dan tugas mandiri **[(Bobot SKS x 50 menit) x 14 pertemuan]/60				

## 10. Bahan Kajian

Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. C Sharp/C#</li> <li>2. Console Programming dengan C Sharp</li> <li>3. Console Programming dengan C Sharp</li> <li>4. Operasi Logic Console Programming dengan C Sharp</li> </ol>
------------------------------------	--

## 11. Implementasi Pembelajaran Mingguan (*Implementation Process of weekly learning time*)

Minggu	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran ( <i>Study Material</i> )	Bentuk dan Metode Pembelajaran [ <i>Estimasi Waktu</i> ] ( <i>Learning Method</i> )	Sumber Belajar ( <i>Learning Resource</i> )	Penilaian		
					Indikator ( <i>Indicator</i> )	Kriteria & bentuk	Bobot
1	memahami sistem perkuliahan, sistem penilaian, dan tata tertib kuliah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendahuluan</li> <li>2. RPS</li> <li>3. Kontrak kuliah</li> <li>4. Pendahuluan</li> </ol>	Tata muka  Ceramah, Diskusi, Praktek, diskusi		1. Mahasiswa memahami sistem perkuliahan, sistem penilaian, dan tata tertib kuliah	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan <b>Bentuk :</b> Tugas 1	5%

	mengetahui maksud dan tujuan Aplikasi Terdistribusi				2. Mahasiswa mengetahui maksud dan tujuan Aplikasi Terdistribusi		
2	Kemampuan untuk memahami pemograman Sharp / C#	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. konsep Pemograman C Sharp / C#</li> <li>2. Kemampuan untuk memahami pemograman Sharp / C#</li> </ol>	<p>Tata muka</p> <p>Ceramah, Dikusi, Praktek, diskusi</p>		Mahasiswa Kemampuan untuk memahami pemograman Sharp / C#	<p><b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan</p> <p><b>Bentuk :</b> Tugas 2</p>	5%
3	Memami konsep dasar pemograman C Sharp	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Console Programming dengan C Sharp</li> <li>2. Sintak Dasar C#</li> <li>3. Membuat Project</li> <li>4. Menjalankan Project</li> </ol>	<p>Tata muka</p> <p>Ceramah, Dikusi, Praktek, diskusi</p>		Mahasiswa memami konsep dasar pemograman C Sharp	<p><b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan</p> <p><b>Bentuk :</b> Tugas 3</p>	5%
4	Mampu memahami fungsi – fungsi logika dalam pemograman C Sharp melalui Console Programming	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Operasi Logic Console Programming dengan C Sharp</li> <li>2. Fungsi Logic</li> </ol>	<p>Tata muka</p> <p>Ceramah, Dikusi, Praktek, diskusi</p>		Mahasiswa mampu memahami fungsi – fungsi logika dalam pemograman C Sharp melalui Console Programming	<p><b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan</p> <p><b>Bentuk :</b> Tugas 4</p>	5%
5	Mampu memahami konsep OOP dan Class dan Objek	<p>Pengenalan OOP dengan menggunakan C Sharp pada Ms. Visual Studio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Konsep dasar OOP</li> </ul>	<p>Tata muka</p> <p>Ceramah, Dikusi, Praktek, diskusi</p>		Mahasiswa mampu memahami konsep OOP dan Class dan Objek	<p><b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan</p> <p><b>Bentuk :</b> Tugas 5</p>	5%
6	KUIS						
7	Mampu memahami dan	Instansiasi OOP pada C Sharp Ms. Visual Studio	Online		Mahasiswa mampu memahami dan	<p><b>Kriteria :</b> Ketepatan dan</p>	10%

	menggunakan Konsep OOP melalui pemahaman Objek	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Konsep OOP melalui pemahaman Objek, Method</li> </ul>	Ceramah, Diskusi, Praktek, diskusi		menggunakan Konsep OOP melalui pemahaman Objek	penguasaan <b>Bentuk :</b> Tugas 6	
8	Memahami konsep penggunaan dari Inheritance pada C Sharp.	Pewarisan / Inheritance dengan menggunakan OOP pada C Sharp Ms. Visual Studio	Online  Ceramah, Diskusi, Praktek, diskusi		Mahasiswa Memahami konsep penggunaan dari Inheritance pada C Sharp.	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan <b>Bentuk :</b> Tugas 7	10%
9	Memahami konsep penggunaan dari Inheritance pada C Sharp.	Virtual dan Override Method pada C Sharp Ms. Visual Studio	Tata muka  Ceramah, Diskusi, Praktek, diskusi		Mahasiswa Memahami konsep penggunaan dari Inheritance pada C Sharp.	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan <b>Bentuk :</b> Tugas 8	10%
10	UTS						
11	Memahami konsep dari polymorphism C Sharp	Polymorphism pada C Sharp Ms. Visual Studio	Online  Ceramah, Diskusi, Praktek, diskusi		Mahasiswa Memahami konsep dari polymorphism C Sharp	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan <b>Bentuk :</b> Tugas 9	5%
12	Memahami konsep dari Array pada C Sharp	Memahami konsep dari Array pada C Sharp	Online  Ceramah, Diskusi, Praktek, diskusi		Mahasiswa Memahami konsep dari Array pada C Sharp	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan <b>Bentuk :</b> Tugas 10	10%

13	Memahami konsep dari sorting pada C Sharp	Memahami konsep dari sorting pada C Sharp	Online Ceramah, Dikusi, Praktek, diskusi		Mahasiswa Memahami konsep dari sorting pada C Sharp	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan <b>Bentuk :</b> Tugas 11	10%
14	Memahami konsep dari Abstract pada C Sharp	Memahami konsep dari Abstract pada C Sharp	Online Ceramah, Dikusi, Praktek, diskusi		Mahasiswa Memahami konsep dari Abstract pada C Sharp	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan <b>Bentuk :</b> Tugas 12	10%
15	Memahami konsep GUI / windows form pada C	GUI / Windows Form	Tata muka Ceramah, Dikusi, Praktek, diskusi		Mahasiswa Memahami konsep GUI / windows form pada C	<b>Kriteria :</b> Ketepatan dan penguasaan <b>Bentuk :</b> Tugas 13	10%
16	UAS						

12. Pengalaman Belajar Mahasiswa (*Student Learning Experiences*)

Studi kasus dan Proyek Individu/kelompok

13. Kriteria dan Bobot Penilaian (*Criteria and Evaluation*)

a. Kreteria Penilaian

- Partisipatif = 10 %
- Hasil Proyek = 50 %
- Tugas = 10 %
- Kuis = 10%
- UTS = 10 %
- UAS = 10 %

- b. Bobot penilaian
- |                      |     |
|----------------------|-----|
| $\geq 85$            | = A |
| $\geq 70$ s.d $< 85$ | = B |
| $\geq 60$ s.d $< 70$ | = C |
| $\geq 50$ s.d $< 60$ | = D |
| $< 50$               | = E |

14. Buku Sumber (*References*)

1. Budi Raharjo. Mei 2015. Mudah Belajar C#( Pemograman C# dan Visual C#) Informatika Bandung
2. Ali Blazing, November 2018. Tuntunan Praktis Pemograman C#. KlilSolusi.com
3. Vivian Siahian. Agustus 2018. Kitab Pemrograman Visual C# .NET. SPARTA.
4. Borhat Nainggolan dkk.,.2016 Pemograman C#.Net from Zero to Hero. Konstanta
5. Jamie Chan. Oktober 2015. Learn C# in One Day and Learn It Well: C# for Beginners with Hands-on Project (Learn Coding Fast withHands-On Project) (Volume 3). CreateSpace Independent Publishing Platfor