

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
MATA KULIAH : PEMOGRAMAN BERORIENTASI OBJEK
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

A IDENTITAS

1	Prodi	Teknologi Informasi
2	Kode Mata kuliah	2032TI030
3	Nama Mata kuliah	Pemograman Berorientasi Objek
4	Semester/SKS	4 / 3 sks
5	Jenis Mata Kuliah	MK KEAHLIAN DAN KETRAMPILAN (MKK)
6	Koordinator Mata Kuliah	2004078602 Khairan AR, M.Kom.
7	Dosen Pengampu	Khairan AR, M.Kom. Zulfan, S.T., M.T

B CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL-Prodi)

- 1 Sikap
- 2 Pengetahuan
- 3 Keterampilan Umum
- 4 Keterampilan Khusus

C CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

1. Menguasai konsep PBO
2. Menguasai konsep penulisan pemrograman java
3. Mampu mengaplikasikan pembuatan class dan object
4. Mampu mengaplikasikan pembuatan atribut dan method
5. Mampu mengaplikasikan pembuatan konstruktor dan parameter
6. Mampu mengaplikasikan pembuatan enkapsulasi
7. Mampu mengaplikasikan pembuatan pewarisan
8. Mampu mengaplikasikan pembuatan polimorfisme
9. Mampu mengaplikasikan pembuatan abstraksi
10. Mampu mengaplikasikan pembuatan interface

D DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan tentang konsep dasar dan penerapan Pemrograman Berorientasi Objek (PBO) menggunakan bahasa pemrograman Java. Fokus utama dari mata kuliah ini adalah memahami konsep kelas, objek, enkapsulasi, pewarisan, polimorfisme, dan abstraksi serta penerapannya dalam pengembangan perangkat lunak.

E MATRIKS KEGIATAN PEMBELAJARAN

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
1	Memahami aturan perkuliahan dan materi ajar	Aturan perkuliahan dan kontrak perkuliahan, Penjelasan materi perkuliahan selama satu semester	X			Direct Instruction	3 x 50'	Mendapatkan penjelasan tentang kontrak kuliah dan materi yang akan dipelajari dalam perkuliahan OOP	Aktif berdiskusi	<ul style="list-style-type: none"> • Java Desktop - Ibnu Bima • Buku Pemrograman Visual - Khairan Dkk • Modul PBO TI - Disusun oleh Dosen Prodi Teknologi Informasi

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
2	Memahami pengantar Java dan OOP	Java, Konsep OOP, Hubungan Java dan OOP	X			Direct Instruction dan STL	3 x 50'	Mendefinisikan konsep Java dan OOP	Keaktifan bertanya dan berdiskusi	<ul style="list-style-type: none"> Java Desktop - Ibnu Bima Buku Pemrograman Visual - Khairan Dkk Modul PBO TI - Disusun oleh Dosen Prodi Teknologi Informasi
3	Memahami dasar-dasar Java	Tipe data, Variabel, Percabangan, Perulangan	X			Direct Instruction dan STL	3 x 50'	Mendefinisikan tipe data, variabel, percabangan, dan perulangan	Keaktifan dalam diskusi dan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Java Desktop - Ibnu Bima Buku Pemrograman Visual - Khairan Dkk Modul PBO TI - Disusun oleh Dosen Prodi Teknologi Informasi
4	Memahami konsep kelas dan objek	Membuat kelas, Instansiasi objek	X			Direct Instruction dan STL	3 x 50'	Memahami dan membuat kelas serta objek	Keaktifan dalam diskusi dan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Java Desktop - Ibnu Bima Buku Pemrograman Visual - Khairan Dkk Modul PBO TI - Disusun oleh Dosen Prodi Teknologi Informasi
5	Memahami atribut dan metode	Membuat atribut, Membuat metode (prosedur dan fungsi)	X			Direct Instruction dan STL	3 x 50'	Menjelaskan pembuatan atribut dan metode	Keaktifan dalam diskusi dan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Java Desktop - Ibnu Bima Buku Pemrograman Visual - Khairan Dkk Modul PBO TI - Disusun oleh Dosen Prodi Teknologi Informasi
6	Memahami konstruktor dan parameter	Membuat konstruktor, Membuat parameter, Overloading, This	X			Direct Instruction dan STL	3 x 50'	Memahami konstruktor dan parameter	Keaktifan dalam diskusi dan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Java Desktop - Ibnu Bima Buku Pemrograman Visual - Khairan Dkk Modul PBO TI - Disusun oleh Dosen Prodi Teknologi Informasi

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
7	Memahami konstruktor dan parameter lanjutan	Lanjutan dari materi pertemuan ke-6	X			Direct Instruction dan STL	3 x 50'	Memahami konsep lanjutan dari konstruktor dan parameter	Keaktifan dalam diskusi dan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Java Desktop - Ibnu Bima • Buku Pemrograman Visual - Khairan Dkk • Modul PBO TI - Disusun oleh Dosen Prodi Teknologi Informasi
8	Memahami konsep enkapsulasi	Konsep enkapsulasi	X			Direct Instruction dan STL	3 x 50'	Memahami dan mengaplikasikan konsep enkapsulasi	Keaktifan dalam diskusi dan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Java Desktop - Ibnu Bima • Buku Pemrograman Visual - Khairan Dkk • Modul PBO TI - Disusun oleh Dosen Prodi Teknologi Informasi
9	Memahami konsep pewarisan	Konsep pewarisan	X			Direct Instruction dan STL	3 x 50'	Memahami dan mengaplikasikan konsep pewarisan	Keaktifan dalam diskusi dan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Java Desktop - Ibnu Bima • Buku Pemrograman Visual - Khairan Dkk • Modul PBO TI - Disusun oleh Dosen Prodi Teknologi Informasi
10	Memahami konsep polimorfisme	Konsep polimorfisme	X			Direct Instruction dan STL	3 x 50'	Memahami dan mengaplikasikan konsep polimorfisme	Keaktifan dalam diskusi dan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Java Desktop - Ibnu Bima • Buku Pemrograman Visual - Khairan Dkk • Modul PBO TI - Disusun oleh Dosen Prodi Teknologi Informasi
11	Memahami konsep abstraksi	Konsep abstraksi	X			Direct Instruction dan STL	3 x 50'	Memahami dan mengaplikasikan konsep abstraksi	Keaktifan dalam diskusi dan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Java Desktop - Ibnu Bima • Buku Pemrograman Visual - Khairan Dkk • Modul PBO TI - Disusun oleh Dosen Prodi Teknologi Informasi

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
12	Memahami penggunaan interface	Konsep interface	X			Direct Instruction dan STL	3 x 50'	Memahami dan mengaplikasikan konsep interface	Keaktifan dalam diskusi dan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Java Desktop - Ibnu Bima Buku Pemrograman Visual - Khairan Dkk Modul PBO TI - Disusun oleh Dosen Prodi Teknologi Informasi
13	Memahami konsep lanjutan pewarisan	Konsep metode final, kelas final, polimorfisme	X			Direct Instruction dan STL	3 x 50'	Memahami dan mengaplikasikan konsep metode final, kelas final, dan polimorfisme	Keaktifan dalam diskusi dan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Java Desktop - Ibnu Bima Buku Pemrograman Visual - Khairan Dkk Modul PBO TI - Disusun oleh Dosen Prodi Teknologi Informasi
14	Memahami konsep kelas abstrak	Konsep kelas abstrak	X			Direct Instruction dan STL	3 x 50'	Memahami dan mengaplikasikan konsep kelas abstrak	Keaktifan dalam diskusi dan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Java Desktop - Ibnu Bima Buku Pemrograman Visual - Khairan Dkk Modul PBO TI - Disusun oleh Dosen Prodi Teknologi Informasi
15	Ujian Akhir Semester	Seluruh materi yang telah dipelajari	X			Penilaian akhir	3 x 50'	Mengukur kemampuan akhir mahasiswa	Ujian Akhir Semester	<ul style="list-style-type: none"> Java Desktop - Ibnu Bima Buku Pemrograman Visual - Khairan Dkk Modul PBO TI - Disusun oleh Dosen Prodi Teknologi Informasi
16	Evaluasi	Seluruh materi yang telah dipelajari	X			Revisi Penilaian	3 x 50'	Mengukur kemampuan akhir mahasiswa	Hasil Analisis	<ul style="list-style-type: none"> Java Desktop - Ibnu Bima Buku Pemrograman Visual - Khairan Dkk Modul PBO TI - Disusun oleh Dosen Prodi Teknologi Informasi
17	-	-	X			-	-	-	-	-
18	-	-	X			-	-	-	-	-

NO	Kemampuan akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian/Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran			Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian (kriteria, indikator dan bobot)	Referensi
			Luring	Daring	Blanded					
19	-	-	X			Ceramah, Diskusi, dan Praktik	-	-	-	-
20	-	-	X			-	-	-	-	-

F REFERENSI

1 Wajib

- a 1. *Java Desktop - Ibnu Bima*
2. *Buku Pemrograman Visual - Khairan Dkk*
3. *Modul PBO TI - Disusun oleh Dosen Prodi Teknologi Informasi*

2 Pendukung

- a Modul Tambahan Praktik

Mengetahui:
Ketua Prodi Teknologi Informasi

Banda Aceh, 10 Januari 2024
Koordinator/Dosen Mata Kuliah

Ima Dwitawati, M.B.A.
NIDN : 0113108204

Khairan AR, M.Kom.
NIDN : 2004078602

TUGAS KEGIATAN TERSTRUKTUR (TKT)

Nama Mata Kuliah Pemograman Berorientasi Objek
Kode mata Kuliah 2032TI030
Semester/SKS 4/3 sks

1 Tujuan Tugas

2 Uraian Tugas

- a Obyek garapan
- b Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan
- c Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan
- d Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan

3 Kriteria Penilaian

- a Ketepatan penyerahan tugas
- b Kesempurnaan substansi/isi tugas
- c Desain tugas

Mengetahui:
Ketua Prodi Teknologi Informasi

Banda Aceh, 10 Januari 2024
Koordinator/Dosen Mata Kuliah

Ima Dwitawati, M.B.A.
NIDN : 0113108204

Khairan AR, M.Kom.
NIDN : 2004078602

TUGAS KEGIATAN MANDIRI (TKM)

Nama Mata Kuliah Pemograman Berorientasi Objek
Kode mata Kuliah 2032TI030
Semester/SKS 4/3 sks

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

- 1 1. Menguasai konsep PBO
2. Menguasai konsep penulisan pemrograman java
3. Mampu mengaplikasikan pembuatan class dan object
4. Mampu mengaplikasikan pembuatan atribut dan method
5. Mampu mengaplikasikan pembuatan konstruktor dan parameter
6. Mampu mengaplikasikan pembuatan enkapsulasi
7. Mampu mengaplikasikan pembuatan pewarisan
8. Mampu mengaplikasikan pembuatan polimorfisme
9. Mampu mengaplikasikan pembuatan abstraksi
10. Mampu mengaplikasikan pembuatan interface

Jenis Tugas :

Mengetahui:
Ketua Prodi Teknologi Informasi

Ima Dwitawati, M.B.A.
NIDN : 0113108204

Banda Aceh, 10 Januari 2024
Koordinator/Dosen Mata Kuliah

Khairan AR, M.Kom.
NIDN : 2004078602

PENILAIAN SIKAP, PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN

A. PENILAIAN SIKAP (RUBRIK)

Prediket	Skor Angka	Deskripsi Perilaku
----------	------------	--------------------

Keterangan :

Prediket :

Diisi dengan deskripsi tingkatan nilai, dengan jumlah tingkat yang kerinciannya sesuai dengan yang dikehendaki (sangat baik, baik, cukup, kurang, gagal).

Skor Angka :

Diisi dengan rentang angka yang sesuai dengan tingkat nilai pada kolom jenjang.

B. KRITERIA PENILAIAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN

Nilai Huruf (NH)	Nilai Bobot (NB)	Nilai Angka (NA)	Predikat
A	4.00	90-100	Sangat Baik Sekali
A-	3.67	85-89	Sangat Baik
B+	3.33	78-84	Baik
B	3.00	72-77	Agak Baik
B-	2.67	68-71	Cukup
C+	2.33	65-67	Agak Kurang Baik
C	2.00	60-64	Kurang Baik
D	1.00	50-59	Sangat Kurang Baik
E	0	0-49	Gagal

Mengetahui:
Ketua Prodi Teknologi Informasi

Banda Aceh, 10 Januari 2024
Koordinator/Dosen Mata Kuliah

Ima Dwitawati, M.B.A.
NIDN : 0113108204

Khairan AR, M.Kom.
NIDN : 2004078602