



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

DOKUMEN PERKULIAHAN SEMESTER GANJIL T.A. 2021/2022	
Mata Kuliah	Pemrograman Berorientasi Obyek
Kode Mata Kuliah	KAB4307
sks/semester	4/Ganjil
Status / Prasyarat	-
Fakultas	-
Jurusan	-
Program Studi	Strata 1 Teknik Informatika
DosenPengampu	Samsuri, S.Kom, M.Kom

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA (S1)
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK INDONESIA BANJARMASIN
MEI 2021**

LEMBAR PENGESAHAN
PERANGKAT PERKULIAHAN SEMESTER GANJIL T.A. 2021/2022

No.	Identitas Mata Kuliah	
1.	Mata Kuliah	Pemrograman Berorientasi Obyek
2.	Kode Mata Kuliah	KAB4307
3.	SKS / Semester	4/Ganjil
4.	Status / Prasyarat	-
5.	Program Studi	Strata 1 Teknik Informatika
6.	DosenPengampu	Samsuri, S.Kom, M.Kom

Banjarmasin, 25 Mei 2021

Menyetujui,
Ketua Jurusan / Program Studi
S1 Teknik Informatika

Dosen Pengembang RPS

Amrul Hadiyannor, S.Kom,M.Kom

Samsuri, S.Kom, M.Kom

Memeriksa,
Wakil Ketua I

Mengetahui,
Ketua STMIK Indonesia

Seradi Angkasa, SE, M.Kom

Husnul Ma'ad Junaidi, S.Kom,M.Kom



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI STRATA SATU TEKNIK INFORMATIKA STMIK INDONESIA BANJARMASIN

MATA KULIAH		KODE	RUMPUN MK	BOBOT/SKS	SEMESTER	DIREVISI
Pemrograman Berorientasi Obyek		KAB4307	KAB	4	III(Tiga)	25 Mei 2021
		Samsuri, S.Kom, M.Kom				
CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	Program Studi	Mampu bekerja sama dalam tim pembangunan perangkat lunak atau sistem informasi skala menengah/besar dengan menerapkan konsep rekayasa perangkat lunak sesuai. Mampu membangun aplikasi untuk mengimplementasikan pemecahan masalah dengan memanfaatkan teknologi informasi yang terkini.				
	Mata Kuliah	Mampu memahami dasar pemrograman berorientasi obyek dan membuat program berorientasi obyek				
Deskripsi Mata Kuliah		Mata kuliah ini Mahasiswa memahami konsep dasar Pemrograman Berorientasi Obyek				
Bahan Kajian Mata Kuliah		Kelompok kajian ini terdiri dari kelompok mata kuliah yang mendukung proses logika algoritma dan penerapan bahasa pemograman dalam memangun sebuah sistem informasi berbasis komputer Kelompok kajian ini terdiri dari kelompok mata kuliah yang mendukung pengembangan sebuah perangkat lunak dimulai dari tahapan analisa, desain, perancangan basis data dan ilmu pendukungnya				
Pustaka Acuan		Utama:				
		Pendukung:				
Media Pembelajaran		Software:			Hardware:	
		File Power Point (Hand out) Netbeans IDE			LCD Projector	



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI STRATA SATU TEKNIK INFORMATIKA STMIK INDONESIA BANJARMASIN

Team Teaching

Samsuri, S.Kom, M.Kom

Mata Kuliah Syarat

-

SESI TM	KEMAMPUAN AKHIR TIU	MATERI PEMBELAJARAN Pokok Bahasan	WAKTU YG DIPERLUKAN	METODE PEMBELAJARAN	METOD E EVALUA SI	SUMBER PUSTAK A	INDIKATOR PENILAIAN TIK
1	Mahasiswa mampu memahami Menjelaskan Konsep Dasar Pemrograman Berorientasi Obyek	Pengenalan dan Konsep dasar Pemrograman Berorientasi Obyek	4 x 50'	Ceramah, diskusi			Mahasiswa dapat memahami Menjelaskan Konsep Dasar Pemrograman Berorientasi Obyek

2-4	Mahasiswa mampu memahami dan mengetahui Struktur Pada Pemrograman Berorientasi Obyek	Struktur Pada Pemrograman Berorientasi Obyek	4 x 50'	Ceramah, diskusi, praktek : Neatbeans IDE	Tugas, praktikum,		Mahasiswa dapat memahami dan mengetahui Struktur Pada Pemrograman Berorientasi Obyek
5-6	Mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan class	Implementasi Class Sederhana	4 x 50'	Ceramah, diskusi, praktek : Neatbeans IDE	Tugas praktikum		Mahasiswa dapat memahami dan mengimplementas class sederhana dengan menggunakan java pemrograman
7	Mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan encapsulation	Encapsulation	4 x 50'	Ceramah, diskusi, praktek : Neatbeans IDE	Tugas praktikum		Mahasiswa dapat memahami dan mengimplementasi encapsulation dengan menggunakan java pemrograman
	UTS						
8	Mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan encapsulation	Encapsulation	4 x 50'	Ceramah, diskusi, praktek : Neatbeans IDE	Tugas praktikum		Mahasiswa dapat memahami dan mengimplementasi encapsulation dengan menggunakan java pemrograman
9-10	Mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan inheritance (turunan class)	Inheritance	4 x 50'	Ceramah, diskusi, praktek : Neatbeans IDE	Tugas praktikum		Mahasiswa dapat memahami dan mengimplementasi class turunan dengan menggunakan java pemrograman

11-12	Mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan Polymorphisme	Polymorphisme	4 x 50'	Ceramah, diskusi, praktek : Neatbeans IDE	Tugas praktikum		Mahasiswa dapat memahami dan mengimplementasi Polymorphisme dengan menggunakan java pemrograman
13-14	Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan dan desain untuk membuat sebuah pemrograman beroreintasi objek	Analysis dan Design	4 x 50'	Ceramah, diskusi, praktek : Neatbeans IDE	Tugas praktikum		Mahasiswa dapat menganalisis kebutuhan dan desain untuk membuat sebuah pemrograman beroreintasi objek, dan menerapkan hasil analysis dan desain ke Bahasa pemrograman Java
18	UAS						

Komponen penilaian :

Bobot	Sebutan	Nilai	Range		
4	BAIK	A	90	-	100
3,5	BAIK	A-	86	-	89
3,25	CUKUP BAIK	B+	80	-	85
3	CUKUP BAIK	B	76	-	79
2,75	CUKUP BAIK	B-	70	-	75
2,5	CUKUP	C+	66	-	69
2	CUKUP	C	60	-	65

1. Tugas = 10 %
2. Quiz = 20 %
3. UTS = 30 %
4. UAS = 40 %

1,5	CUKUP	C-	56	-	59
1	KURANG	D	40	-	55
0	GAGAL	E	0	-	39

**Mengetahui,
Ketua Program Studi,**

Amrul Hadiyannor, S.Kom,M.Kom

Banjarmasin, Mei 2021

Dosen Pengampu,

Samsuri, S.Kom, M.Kom