



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

DOKUMEN PERKULIAHAN SEMESTER GANJIL T.A. 2021/2022	
Mata Kuliah	Pemrograman Grafik
Kode Mata Kuliah	KAB4615
sks/semester	4/Genap
Status / Prasyarat	-
Fakultas	-
Jurusan	-
Program Studi	Strata 1 Teknik Informatika
Dosen Pengampu	Husnul Ma'ad Junaidi, 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 Grafik
2.	Kode Mata Kuliah	KAB4615
3.	SKS / Semester	4/Genap
4.	Status / Prasyarat	-
5.	Program Studi	Strata 1 Teknik Informatika
6.	Dosen Pengampu	Husnul Ma'ad Junaidi, 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

Husnul Ma'ad Junaidi, 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 Grafik		KAB4615	KAB	4	VI(Enam)	25 Mei 2021
		Husnul Ma’ad Junaidi, S.Kom, M.Kom				
CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	Program Studi	Mampu membuat aplikasi dan mengembangkan visualisasi grafik				
	Mata Kuliah	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti tentang pemrograman grafik dan sifat-sifatnya serta mengerti akan kegunaannya serta cara menggunakannya				
Deskripsi Mata Kuliah	Berisikan tentang definisi Pemrograman Grafik,Sifat-sifat dan penggunaannya					
Bahan Kajian Mata Kuliah	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:					
	Hill, F.S. 2001. Computer Graphics Using OpenGL, Prentice Hall, Upper Saddle River,NJ					
	Pendukung:					
Media Pembelajaran	Software:			Hardware:		
	File Power Point (Hand out) Open GL			LCD Projector		



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI STRATA SATU TEKNIK INFORMATIKA STMIK INDONESIA BANJARMASIN

Team Teaching	Husnul Ma'ad Junaidi, S.Kom, M.Kom
Mata KuliahSyarat	-

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 Pendahuluan mengenai grafik komputer	Pendahuluan mengenai grafik komputer	4 x 50'	Ceramah, diskusi, seminar	Tugas		Mahasiswa dapat memahami Pendahuluan mengenai grafik komputer
2	Mahasiswa mampu memahami Konsep pembuatan gambar dengan OpenGL	Konsep pembuatan gambar dengan OpenGL	4 x 50'	Ceramah, diskusi, seminar	Tugas makalah, presentasi		Konsep pembuatan gambar dengan OpenGL
3	Mahasiswa mampu memahami Penggambaran Objek-objek Sederhana dengan Open GL	Penggambaran Objek-objek Sederhana dengan Open GL	4 x 50'	Ceramah, diskusi, Praktikum	Tugas, Praktikum		Mahasiswa dapat memahami dan mempreaktekkan Objek-objek Sederhana dengan Open GL
4	Mahasiswa mampu memahami Algoritma Clipping	Algoritma Clipping	4 x 50'	Ceramah, diskusi, Praktikum	Tugas, Praktikum		Mahasiswa dapat memahami Algoritma Clipping dan menerapkannya
5	Mahasiwa mampu memahami Bentuk-	Bentuk-bentuk Parametrik dan Kurva	4 x 50'	Ceramah, diskusi, Praktikum	Tugas, Praktikum		Mahasiwa dapat memahami Bentuk-

	bentuk Parametrik dan Kurva						bentuk Parametrik dan Kurva
6	Mahasiswa mampu memahami Pembuatan gambar 3 dimensi	Pembuatan gambar 3 dimensi	4 x 50'	Ceramah, diskusi, Praktikum	Tugas, Praktikum		Mahasiswa dapat memahami dan membuat gambar 3 dimensi dengan Open GL
7	Mahasiswa mampu memahami Representasi dan Objek Geometri	Representasi dan Objek Geometri	4 x 50'	Ceramah, diskusi, Praktikum	Tugas, Praktikum		Mahasiswa dapat memahami Representasi dan Objek Geometri di OpenGL
	UTS						
8	Mahasiswa mampu memahami Representasi grafik dalam bentuk vektor	Representasi grafik dalam bentuk vektor	4 x 50'	Ceramah, diskusi, Praktikum	Tugas, Praktikum		Mahasiswa dapat memahami Representasi grafik dalam bentuk vektor
9	Mahasiswa mampu memahami Algoritma perpotongan objek	Algoritma perpotongan objek	4 x 50'	Ceramah, diskusi, Praktikum	Tugas, Praktikum		Mahasiswa dapat memahami Algoritma perpotongan objek
10-12	Mahasiswa mampu memahami Transformasi Objek dan Transformasi Objek Dua Dimensi	Transformasi Objek dan Transformasi Objek Dua Dimensi	4 x 50'	Ceramah, diskusi, Praktikum	Tugas, Praktikum		Mahasiswa dapat memahami Transformasi Objek dan Transformasi Objek Dua Dimensi dan menerapkannya di OpenGL
13	Mahasiswa mampu memahami Transformasi Objek Tiga Dimensi	Transformasi Objek Tiga Dimensi	4 x 50'	Ceramah, diskusi, Praktikum	Tugas, Praktikum		Mahasiswa dapat memahami Transformasi Objek Tiga Dimensi menerapkannya di OpenGL
14	Mahasiswa mampu memahami Pemodelan	Pemodelan benda padat dengan jaring polygonal	4 x 50'	Ceramah, diskusi, Praktikum	Tugas, Praktikum		Mahasiswa dapat memahami

	benda padat dengan jaring polygonal						Pemodelan benda padat dengan jaring polygonal
	UAS						

Komponen penilaian :

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

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

Banjarmasin, Mei 2021

**Mengetahui,
Ketua Program Studi,**

Dosen Pengampu,

Amrul Hadiyannor, S.Kom,M.Kom

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