



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

Kode Dokumen
RPS/SI-FIK/205-02/2023

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	RUMPUN MK	BOBOT (SKS)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	3 KKB 205	Algoritma dan Pemrograman	T=2	P=1	2	28 Oktober 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.		St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.		DR. Dolly Indra, S.Kom.,M.M.Si.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	Sikap	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri [ST.09]				
	Pengetahuan	Mampu menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer berbasis prosedural dan object oriented untuk membantu memecahkan masalah[PP.15]				
	Keterampilan Umum	Menggunakan berbagai pendekatan pemrograman dalam pengembangan sistem aplikasi TIK[KM.04]				
	Keterampilan Khusus	Memahami dan menguasai konsep penggunaan kelas, objek, enkapsulasi, inheritance, polymorphism, interface, dan abstract serta mengimplementasikannya dalam suatu program berbasis object oriented [KK.16]				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK	Mampu memahami dan mengimplementasikan konsep dasar pemrograman berorientasi objek dalam bahasa pemrograman Java				
	CPL ⇒ Sub-CPMK					
	CPL-1	Menguasai teori konsep dasar pemrograman berorientasi objek: <i>encapsulation, inheritance, dan Polimorfisme</i>				
	CPL-2	Menguasai penggunaan <i>encapsulation, inheritance, dan Polimorfisme</i> pada bahasa pemrograman Java				
CPL-3	Membuat program dengan konsep pemrograman berorientasi objek dan databasenya					
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Matakuliah Pemrograman Berorientasi Objek (PBO) membahas berbagai konsep dasar PBO, yaitu : kelas, objek, <i>encapsulation</i> , inheritance, <i>polymorphism</i> , <i>interface</i> , dan <i>abstract</i> . Konsep dasar PBO memberikan fleksibilitas dalam pengubahan program dengan mudah dan sangat cocok digunakan untuk pemrograman yang berskala besar. PBO lebih dikenal dengan sebutan OOP (<i>Object Oriented Programming</i>).					
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Pengenalan OOP2. Kelas dan Objek3. Enkapsulasi (Encapsulation)4. Class Diagram5. Pewarisan (Inheritance)6. Polimorfisme (polymorphism)					

	7. Interface & Abstract Class 8. Static Method, Final Method dan Static Variable, Method Variabel 9. Exception Handling 1 10. Exception Handling 2 11. Multithreading 12. Penerapan Database
Pustaka	Utama :
	1) Danny Poo, Derek Kiong, and Swarnalatha Ashok. 2007. <i>Object-Oriented Programming and Java</i> , Edisi 2. Springer-Verlag: Berlin, Heidelberg. 2) Simon Kendal. <i>Object Oriented Programming Using Java</i> . 2009. Ventus Publishing ApS: BookBoon.com.
	Pendukung :
	3) Joyce Farrell. 2018. <i>Java Programming</i> , Edisi 9. Course Technology Press: Boston, MA, USA.
Dosen Pengampu	St. Hajrah Mansyur, S.Kom., M.Cs.
Matakuliah Syarat	Algoritma Pemrograman + Praktikum

Mg Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	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	Mahasiswa mampu mengetahui perlunya OOP untuk menyelesaikan permasalahan yang kurang tepat jika pemrograman berorientasi prosedural diterapkan dan mengetahui bahasa pemrograman Java yang akan digunakan untuk mempelajari OOP	Ketepatan membedakan pemrograman berorientasi prosedural dan berorientasi objek	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume terkait perbedaan pemrograman prosedural dan OOP 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), dan Resitasi Teori : 1(3x50")	Pengerjaan tugas melalui https://lms.fi.kom.umi.ac.id/	Pengenalan OOP & Kontrak Kuliah [1, 2, 3]	5
2	Mahasiswa mampu memahami Kelas dan	Ketepatan penggunaan Kelas dan Objek pada program	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan 	Kuliah, Diskusi, Kuliah, <i>Small Group</i>	Pengerjaan tugas	Kelas dan Objek[1]	10

	Objek dan mampu membuat Kelas dan Objek sederhana dengan Bahasa Pemrograman Java	sederhana dengan bahasa pemrograman Java	penguasaan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 	<i>Discussion</i> (SGD), <i>Contextual Learning</i> , dan Resitasi Teori : 1(3x50")	melalui https://lms.fikom.umi.ac.id/		
3	Memahami makna dan perlunya konsep enkapsulasi dan mengimplementasikannya dalam program sederhana	1. Ketepatan menjelaskan enkapsulasi dalam OOP 2. Ketepatan penggunaan konsep enkapsulasi dalam program sederhana	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), Role-play & simulation, dan Resitasi Teori : 1(2x50") Praktek : 1(1x50")		Enkapsulasi (Encapsulation)[1,2]	5
4	Mahasiswa mampu memahami fungsi class diagram dan mengetahui cara membuatnya	Ketepatan memahami dan membuat class diagram	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), dan Resitasi Teori : 1(3x50")	Pengerjaan tugas melalui https://lms.fikom.umi.ac.id/	Class Diagram[2]	5
5	Mahasiswa mampu memahami makna dan perlunya konsep Inheritance serta memahami Super Class dan Sub Class pada Inheritance dan mampu mengimplementasikan Inheritance dalam program sederhana	1. Ketepatan menjelaskan inheritance dalam OOP 2. Ketepatan penggunaan konsep inheritance dalam program sederhana	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), Role-play & simulation, dan Resitasi Teori : 1(2x50") Praktek : 1(1x50")		Pewarisan (Inheritance) [1,3]	5
6	Mahasiswa mampu memahami makna dan perlunya konsep Polimorfisme dan mampu memahami	1. Ketepatan menjelaskan polimorfisme dalam OOP 2. Ketepatan penggunaan konsep polimorfisme dalam program sederhana	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), <i>Role-play & simulation</i> , dan Resitasi		Polimorfisme (polymorphism) [1]	5

	method dan constructor overloading dan mengimplementasikan Polimorfisme dalam program sederhana		<ul style="list-style-type: none"> - resume - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 	Teori : 1(2x50") Praktek : 1(1x50")			
7	Mahasiswa mampu memahami fungsi Interface dan Abstract Class dalam pemrograman dan mampu mengimplementasikan Interface dalam program sederhana	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan Interface dan Abstract Class dalam OOP 2. Ketepatan penggunaan Interface dan Abstract Class dalam program sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), <i>Role-play & simulation</i> , dan Resitasi Teori : 1(2x50") Praktek : 1(1x50")		Interface & Abstract Class [1, 2]	5
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester						10
9-10	Mahasiswa mampu memahami penggunaan Static Method, Static Variable, Constanta, Final Method, dan Final Class dan dapat mengimplementasikannya dalam program sederhana	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan Static Method, Static Variable, Constanta, Final Method, dan Final Class dalam OOP 2. Ketepatan penggunaan Static Method, Static Variable, Constanta, Final Method, dan Final Class dalam program sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), <i>collaborative learning</i> , dan Resitasi Teori : 2(3x50")	Pengerjaan tugas melalui https://lms.fikom.umi.ac.id/	Static Method, Final Method dan Static Variable, Method Variable [1, 2, 3]	5
11	Mahasiswa mampu memahami perlunya exception handling dalam program dan mengimplementasikannya dengan menggunakan perintah Try-Catch dan Throws	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan exception handling 2. Ketepatan penggunaan Try-Catch dan Throws dalam bahasa pemrograman Java 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), <i>Role-play & simulation</i> , dan Resitasi Teori : 1(2x50") Praktek : 1(1x50")		Exception Handling 1 [1, 2, 3]	5
12	Mahasiswa mampu mengimplementasikan exception handling dengan menggunakan Try-Catch-Finally serta mengimplementasikan	Ketepatan penggunaan Try-Catch-Finally serta mengimplementasikan Multiple exception dan Polimorfisme dalam Exception dalam bahasa pemrograman	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), <i>Role-play & simulation</i> , dan Resitasi		Exception Handling 2 [1, 2, 3]	5

	Multiple exception dan Polimorfisme dalam Exception	Java	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 	Teori : 1(2x50") Praktek : 1(1x50")			
13	Mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan konsep multithreading	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan konsep multithreading dalam bahasa pemrograman Java 2. Ketepatan penggunaan konsep multithreading dalam bahasa pemrograman Java 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), <i>Role-play & simulation</i> , dan Resitasi Teori : 1(2x50") Praktek : 1(1x50")		Multithreading [1]	5
14 - 15	Mahasiswa mampu mengetahui apa itu JDBC dan memahami arsitektur JDBC serta mampu membuat koneksi antara aplikasi berbasis Java dengan JDBC	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan mamfaat penggunaan database dalam aplikasi ataupun sistem 2. Ketepatan membuat koneksi database dengan aplikasi Java melalui JDBC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi Kelompok - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), <i>Role-play & simulation</i> , Collaborative Learning, dan <i>Project based Learning</i> Teori : 2(2x50") Praktek : 2(1x50")		Penerapan Database [1]	20
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						10



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK				
KODE	3 KKB 205	SKS	3	SEMESTER	2
DOSEN PENGAMPU	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.				
BENTUK TUGAS	WAKTU Pengerjaan Tugas				
Tugas Individu, mahasiswa mencari tahu dan merangkum perbedaan antara pemrograman berorientasi prosedural dan pemrograman berorientasi objek	120 menit				
JUDUL TUGAS					
Tugas Pembelajaran I					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu mengetahui perlunya OOP untuk menyelesaikan permasalahan yang kurang tepat jika pemrograman berorientasi prosedural diterapkan dan mengetahui bahasa pemrograman Java yang akan digunakan untuk mempelajari OOP					
DESKRIPSI TUGAS					
Membuat resume terkait pemrograman berorientasi prosedural dan pemrograman berorientasi objek					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan buku referensi					
b. Bentuk Luaran: Laporan hasil resume tentang pemrograman berorientasi prosedural dan pemrograman berorientasi objek					
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
Ketepatan membedakan pemrograman berorientasi prosedural dan berorientasi objek					
JADWAL PELAKSANAAN					
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.					
LAIN-LAIN					
Tugas diupload pada link https://lms.fikom.umi.ac.id/					

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Danny Poo, Derek Kiong, and Swarnalatha Ashok. 2007. Object-Oriented Programming and Java, Edisi 2. Springer-Verlag: Berlin, Heidelberg.
- [2] Simon Kendal. Object Oriented Programming Using Java. 2009. Ventus Publishing ApS: BookBoon.com.
- [3] Joyce Farrell. 2018. Java Programming, Edisi 9. Course Technology Press: Boston, MA, USA.



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK				
KODE	1313KKB205	SKS	3	SEMESTER	2
DOSEN PENGAMPU	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.				
BENTUK TUGAS	WAKTU Pengerjaan Tugas				
Tugas Individu, Mahasiswa membuat kelas dan objek	240 menit				
JUDUL TUGAS					
Tugas Pembelajaran II					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu memahami Kelas dan Objek dan mampu membuat Kelas dan Objek sederhana dengan Bahasa Pemrograman Java					
DESKRIPSI TUGAS					
Membuat kelas dan objek sederhana dalam bahasa pemrograman Java					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan buku referensi					
b. Bentuk Luaran: Laporan berisi kode Java untuk membuat kelas dan objek					
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
Ketepatan penggunaan Kelas dan Objek pada program sederhana dengan bahasa pemrograman Java					
JADWAL PELAKSANAAN					
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.					
LAIN-LAIN					
Tugas diupload pada link https://lms.fikom.umi.ac.id/					
DAFTAR RUJUKAN					

[1] Danny Poo, Derek Kiong, and Swarnalatha Ashok. 2007. Object-Oriented Programming and Java, Edisi 2. Springer-Verlag: Berlin, Heidelberg.



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK				
KODE	1313KKB205	SKS	3	SEMESTER	2
DOSEN PENGAMPU	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.				
BENTUK TUGAS	WAKTU Pengerjaan Tugas				
Tugas Individu, Mahasiswa mengimplementasikan konsep enkapsulasi	240 menit				
JUDUL TUGAS					
Tugas Praktikum I					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Memahami makna dan perlunya konsep enkapsulasi dan mengimplementasikan-nya dalam program sederhana					
DESKRIPSI TUGAS					
Membuat program sederhana dengan konsep enkapsulasi dalam bahasa pemrograman Java					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan buku referensi					
b. Bentuk Luaran:					
Laporan berisi beberapa jenis enkapsulasi dan fungsinya, kode java dari program yang mengimplementasikan enkapsulasi, dan tampilan <i>output</i> programnya					
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Ketepatan menjelaskan enkapsulasi dalam OOP					
2. Ketepatan penggunaan konsep enkapsulasi dalam program sederhana					
JADWAL PELAKSANAAN					
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.					
LAIN-LAIN					

DAFTAR RUJUKAN

[1] Danny Poo, Derek Kiong, and Swarnalatha Ashok. 2007. Object-Oriented Programming and Java, Edisi 2. Springer-Verlag: Berlin, Heidelberg.


[2] Simon Kendal. Object Oriented Programming Using Java. 2009. Ventus Publishing ApS: BookBoon.com.



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK				
KODE	3 KKB 205	SKS	3	SEMESTER	2
DOSEN PENGAMPU	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.				
BENTUK TUGAS	WAKTU Pengerjaan Tugas				
Tugas Individu, mahasiswa membuat class diagram	240 menit				
JUDUL TUGAS	Tugas Pembelajaran III				
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	Mahasiswa mampu memahami fungsi class diagram dan mengetahui cara membuatnya				
DESKRIPSI TUGAS	Membuat kelas dalam bahasa pemrograman java berdasarkan class diagram dan juga sebaliknya				
METODE Pengerjaan Tugas	1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi				
BENTUK DAN FORMAT LUARAN	a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan buku referensi b. Bentuk Luaran: Laporan berisi kode Java untuk membuat kelas dan <i>class diagram</i> -nya				
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN	Ketepatan memahami dan membuat class diagram				
JADWAL PELAKSANAAN	Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.				
LAIN-LAIN	Tugas diupload pada link https://lms.fikom.umi.ac.id/				
DAFTAR RUJUKAN					

		UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA FAKULTAS ILMU KOMPUTER PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI RENCANA TUGAS MAHASISWA			
MATA KULIAH	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK				
KODE	3 KKB 205	SKS	3	SEMESTER	2
DOSEN PENGAMPU	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.				
BENTUK TUGAS			WAKTU Pengerjaan Tugas		
Tugas Individu, Mahasiswa mengimplementasikan konsep Inheritance			240 menit		
JUDUL TUGAS					
Tugas Praktikum II					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu memahami makna dan perlunya konsep Inheritance serta memahami Super Class dan Sub Class pada Inheritance dan mampu mengimplementasikan Inheritance dalam program sederhana					
DESKRIPSI TUGAS					
Membuat program sederhana dengan konsep Inheritance dalam bahasa pemrograman Java					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan buku referensi b. Bentuk Luaran: Laporan berisi kode Java dari program sederhana yang mengimplementasikan konsep inheritance dan tampilan <i>output</i> programnya					
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Ketepatan menjelaskan inheritance dalam OOP 2. Ketepatan penggunaan konsep inheritance dalam program sederhana					
JADWAL PELAKSANAAN					
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.					

LAIN-LAIN
DAFTAR RUJUKAN
[1] Danny Poo, Derek Kiong, and Swarnalatha Ashok. 2007. Object-Oriented Programming and Java, Edisi 2. Springer-Verlag: Berlin, Heidelberg. [3] Joyce Farrell. 2018. Java Programming, Edisi 9. Course Technology Press: Boston, MA, USA.



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK				
KODE	3 KKB 205	SKS	3	SEMESTER	2
DOSEN PENGAMPU	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.				
BENTUK TUGAS	WAKTU Pengerjaan Tugas				
Tugas Individu, Mahasiswa mengimplementasikan konsep Polimorfisme	240 menit				
JUDUL TUGAS					
Tugas Praktikum III					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu memahami makna dan perlunya konsep Polimorfisme dan mampu memahami method dan constructor overloading dan mengimplementasikan Polimorfisme dalam program sederhana					
DESKRIPSI TUGAS					
Membuat program sederhana dengan konsep Polimorfisme dalam bahasa pemrograman Java					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan buku referensi					
b. Bentuk Luaran:					
Laporan berisi kode Java dari program sederhana yang mengimplementasikan konsep polimorfisme dan tampilan <i>output</i> programnya					
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Ketepatan menjelaskan polimorfisme dalam OOP					
2. Ketepatan penggunaan konsep polimorfisme dalam program sederhana					
JADWAL PELAKSANAAN					
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.					
LAIN-LAIN					

DAFTAR RUJUKAN
[1] Danny Poo, Derek Kiong, and Swarnalatha Ashok. 2007. Object-Oriented Programming and Java, Edisi 2. Springer-Verlag: Berlin, Heidelberg.



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK				
KODE	3 KKB 205	SKS	3	SEMESTER	2
DOSEN PENGAMPU	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.				
BENTUK TUGAS	WAKTU Pengerjaan Tugas				
Tugas Individu, Mahasiswa mengimplementasikan Interface dan Abstract Class	240 menit				
JUDUL TUGAS					
Tugas Praktikum IV					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu memahami fungsi Interface dan Abstract Class dalam pemrograman dan mampu mengimplementasikan Interface dalam program sederhana					
DESKRIPSI TUGAS					
Membuat program yang mengimplementasikan Interface dan Abstract Class dalam bahasa pemrograman Java					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan buku referensi					
b. Bentuk Luaran: Laporan berisi kode Java dari program sederhana yang mengimplementasikan Interface dan Abstract Class serta tampilan <i>output</i> programnya					
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Ketepatan menjelaskan Interface dan Abstract Class dalam OOP					
2. Ketepatan penggunaan Interface dan Abstract Class dalam program sederhana					
JADWAL PELAKSANAAN					
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.					
LAIN-LAIN					

DAFTAR RUJUKAN
[1] Danny Poo, Derek Kiong, and Swarnalatha Ashok. 2007. Object-Oriented Programming and Java, Edisi 2. Springer-Verlag: Berlin, Heidelberg.
[2] Simon Kendal. Object Oriented Programming Using Java. 2009. Ventus Publishing ApS: BookBoon.com.
[3] Joyce Farrell. 2018. Java Programming, Edisi 9. Course Technology Press: Boston, MA, USA.



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK				
KODE	3 KKB 205	SKS	3	SEMESTER	2
DOSEN PENGAMPU	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.				
BENTUK TUGAS	WAKTU Pengerjaan Tugas				
Tugas Individu, Mahasiswa merangkum materi tentang Static Method, Static Variable, Constanta, Final Method, dan Final Class	240 menit				
JUDUL TUGAS					
Tugas Pembelajaran IV					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu memahami penggunaan Static Method, Static Variable, Constanta, Final Method, dan Final Class dan dapat mengimplementasikannya dalam program sederhana					
DESKRIPSI TUGAS					
Setiap Mahasiswa membuat resume dan kode java contoh program sederhana yang mengimplementasikan Static Method, Static Variable, Constanta, Final Method, dan Final Class dalam bahasa pemrograman Java					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan buku referensi b. Bentuk Luaran: Laporan berisi resume dan kode Java dari program sederhana yang mengimplementasikan Static Method, Static Variable, Constanta, Final Method, dan Final Class					
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Ketepatan menjelaskan Static Method, Static Variable, Constanta, Final Method, dan Final Class dalam OOP 2. Ketepatan penggunaan Static Method, Static Variable, Constanta, Final Method, dan Final Class dalam program sederhana					

JADWAL PELAKSANAAN	
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.	
LAIN-LAIN	
Tugas diupload pada link https://lms.fikom.umi.ac.id/	
DAFTAR RUJUKAN	
[1] Danny Poo, Derek Kiong, and Swarnalatha Ashok. 2007. Object-Oriented Programming and Java, Edisi 2. Springer-Verlag: Berlin, Heidelberg.	
[2] Simon Kendal. Object Oriented Programming Using Java. 2009. Ventus Publishing ApS: BookBoon.com.	
[3] Joyce Farrell. 2018. Java Programming, Edisi 9. Course Technology Press: Boston, MA, USA.	



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK				
KODE	3 KKB 205	SKS	3	SEMESTER	2
DOSEN PENGAMPU	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.				
BENTUK TUGAS	WAKTU Pengerjaan Tugas				
Tugas Individu, mahasiswa mengimplementasikan <i>exception handling</i>	240 menit				
JUDUL TUGAS	Tugas Praktikum V				
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	<ol style="list-style-type: none">1. Mahasiswa mampu memahami perlunya <i>exception handling</i> dalam program dan mengimplementasikannya dengan menggunakan perintah <i>Try-Catch</i> dan <i>Throws</i>2. Mahasiswa mampu mengimplementasikan <i>exception handling</i> dengan menggunakan <i>Try-Catch-Finally</i> serta mengimplementasikan <i>Multiple exception</i> dan Polimorfisme dalam <i>Exception</i>				
DESKRIPSI TUGAS	Membuat program sederhana yang mengimplementasikan <i>exception handling</i> dalam bahasa pemrograman Java menggunakan perintah <i>Try-Catch-Throw</i> dan <i>Try-Catch-Finally</i> serta mengimplementasikan <i>Multiple exception</i> dan Polimorfisme dalam <i>Exception</i>				
METODE Pengerjaan Tugas	<ol style="list-style-type: none">1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi				
BENTUK DAN FORMAT LUARAN	<ol style="list-style-type: none">a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan buku referensib. Bentuk Luaran: Laporan berisi kode Java dari program sederhana yang mengimplementasikan <i>exception handling</i> dan tampilan <i>output</i> programnya				
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN	<ol style="list-style-type: none">1. Ketepatan menjelaskan <i>exception handling</i>2. Ketepatan penggunaan <i>Try-Catch</i> dan <i>Throws</i> dalam bahasa pemrograman Java				

3. Ketepatan penggunaan Try-Catch-Finally serta mengimplementasikan Multiple exception dan Polimorfisme dalam Exception dalam bahasa pemrograman Java

JADWAL PELAKSANAAN

Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.

LAIN-LAIN

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Danny Poo, Derek Kiong, and Swarnalatha Ashok. 2007. Object-Oriented Programming and Java, Edisi 2. Springer-Verlag: Berlin, Heidelberg.
- [2] Simon Kendal. Object Oriented Programming Using Java. 2009. Ventus Publishing ApS: BookBoon.com.
- [3] Joyce Farrell. 2018. Java Programming, Edisi 9. Course Technology Press: Boston, MA, USA.



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK				
KODE	3 KKB 205	SKS	3	SEMESTER	2
DOSEN PENGAMPU	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.				
BENTUK TUGAS	WAKTU Pengerjaan Tugas				
Tugas Individu, mahasiswa mengimplementasikan <i>multithreading</i>	240 menit				
JUDUL TUGAS					
Tugas Praktikum VI					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan konsep <i>multithreading</i>					
DESKRIPSI TUGAS					
Membuat program sederhana yang mengimplementasikan <i>multithreading</i> dengan bahasa pemrograman Java					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan buku referensi					
b. Bentuk Luaran:					
Laporan berisi kode Java dari program sederhana yang mengimplementasikan <i>multithreading</i> dan tampilan <i>output</i> programnya					
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Ketepatan menjelaskan konsep <i>multithreading</i> dalam bahasa pemrograman Java					
2. Ketepatan penggunaan konsep <i>multithreading</i> dalam bahasa pemrograman Java					
JADWAL PELAKSANAAN					
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.					
LAIN-LAIN					

DAFTAR RUJUKAN

[1] Danny Poo, Derek Kiong, and Swarnalatha Ashok. 2007. Object-Oriented Programming and Java, Edisi 2. Springer-Verlag: Berlin, Heidelberg.



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK				
KODE	3 KKB 205	SKS	3	SEMESTER	2
DOSEN PENGAMPU	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.				
BENTUK TUGAS	WAKTU Pengerjaan Tugas				
Tugas Individu, mahasiswa menerapkan database pada pemrograman Java Tugas Tim, mahasiswa mendiskusikan untuk merancang dan membuat program dan databasenya	240 menit				
JUDUL TUGAS					
Tugas Akhir					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu mengetahui apa itu JDBC dan memahami arsitektur JDBC serta mampu membuat koneksi antara aplikasi berbasis Java dengan JDBC					
DESKRIPSI TUGAS					
Mendiskusikan rancangan program dan database-nya dan membuat koneksi antara program java dan database menggunakan JDBC serta membuat laporannya lalu setiap kelompok mempresentasikan tugas yang telah dibuat					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi 2. Project Based Learning dan Collaborative Learning, melaksanakan diskusi sesuai sub CPMK per kelompok.					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan buku referensi b. Bentuk Luaran: Laporan rancangan program dan databasenya					
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Ketepatan menjelaskan mamfaat penggunaan database dalam aplikasi ataupun sistem 2. Ketepatan membuat koneksi database dengan aplikasi Java melalui JDBC					
JADWAL PELAKSANAAN					

Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.	
LAIN-LAIN	
DAFTAR RUJUKAN	
[1] Danny Poo, Derek Kiong, and Swarnalatha Ashok. 2007. Object-Oriented Programming and Java, Edisi 2. Springer-Verlag: Berlin, Heidelberg.	

KRITERIA PENILAIAN

Penilaian dilakukan atas komponen-komponen tersebut di atas. Nilai akhir yang diperoleh Mahasiswa merupakan rata-rata dari perolehan tiap komponen dengan melibatkan bobot masing-masing. Secara keseluruhan nilai ini mencerminkan tingkat keseriusan dalam proses dan hasil kerja yang diperoleh sampai dengan berakhirnya masa perkuliahan mata kuliah (yaitu sampai dengan pelaksanaan UAS).

E	Merupakan perolehan mahasiswa yang tidak membuat <i>logbook</i> atau tidak mengikuti UTS atau tidak mengikuti UAS atau kehadirannya kurang dari 70%
D	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan seadanya, tidak memiliki kemauan dan tanggung jawab untuk memahami materi pada konteks mata kuliah ini
C-	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan seadanya, tidak fokus dalam memahami materi sehingga hanya mampu menyelesaikan sebagian dari masalah itupun dengan akurasi yang buruk
C	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan cukup baik, berusaha memahami materi namun kurang persisten sehingga baru mampu menyelesaikan sebagian dari masalah dengan akurasi yang kurang
C+	merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, berusaha memahami materi namun kurang persisten sehingga baru mampu menyelesaikan sebagian masaah dengan akurasi cukup
B-	merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi cukup
B	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi bagus
B+	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi bagus
A-	merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik, memiliki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi, mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi sangat baik.
A	merupakan perolehan mahasiswa superior, yaitu mereka yang mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik bahkan tertantang, untuk memahami lebih jauh, memilki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi, mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi sempurna bahkan mampu mengenali masalah nyata pada masyarakat/industri dan mampu mengusulkan konsep solusinya.

RUBRIK PENILAIAN		
JENJANG /GRADE	ANGKA /SKOR	DESKRIPSI INDIKATOR KERJA
A	86-100	a. Mahasiswa mampu memahami konsep dasar OOP dengan baik
		b. Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar OOP dengan baik dalam pemrograman Java
		c. Mahasiswa mampu membuat program dengan konsep OOP dan databasenya dengan baik
		d. Mahasiswa mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
A-	81 – 85	a. Mahasiswa mampu memahami konsep dasar OOP dengan baik
		b. Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar OOP dengan baik dalam pemrograman Java
		c. Mahasiswa cukup mampu membuat program dengan konsep OOP dan databasenya dengan baik
		d. Mahasiswa mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
B+	76 – 80	a. Mahasiswa mampu memahami konsep dasar OOP dengan baik
		b. Mahasiswa cukup mampu menerapkan konsep dasar OOP dengan baik dalam pemrograman Java
		c. Mahasiswa cukup mampu membuat program dengan konsep OOP dan databasenya dengan baik
		d. Mahasiswa mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
B	71 – 75	a. Mahasiswa cukup mampu memahami konsep dasar OOP dengan baik
		b. Mahasiswa cukup mampu menerapkan konsep dasar OOP dengan baik dalam pemrograman Java
		c. Mahasiswa cukup mampu membuat program dengan konsep OOP dan databasenya dengan baik
		d. Mahasiswa mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
B-	66 – 70	a. Mahasiswa cukup mampu memahami konsep dasar OOP dengan baik
		b. Mahasiswa cukup mampu menerapkan konsep dasar OOP dengan baik dalam pemrograman Java
		c. Mahasiswa cukup mampu membuat program dengan konsep OOP dan databasenya dengan baik
		d. Mahasiswa cukup mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik

C+	61 – 65	a. Mahasiswa cukup mampu memahami konsep dasar OOP dengan baik
		b. Mahasiswa cukup mampu menerapkan konsep dasar OOP dengan baik dalam pemrograman Java
		c. Mahasiswa kurang mampu membuat program dengan konsep OOP dan databasenya dengan baik
		d. Mahasiswa cukup mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
C	51 – 60	a. Mahasiswa cukup mampu memahami konsep dasar OOP dengan baik
		b. Mahasiswa kurang mampu menerapkan konsep dasar OOP dengan baik dalam pemrograman Java
		c. Mahasiswa kurang mampu membuat program dengan konsep OOP dan databasenya dengan baik
		d. Mahasiswa cukup mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
D	45 – 50	a. Mahasiswa kurang mampu memahami konsep dasar OOP dengan baik
		b. Mahasiswa kurang mampu menerapkan konsep dasar OOP dengan baik dalam pemrograman Java
		c. Mahasiswa kurang mampu membuat program dengan konsep OOP dan databasenya dengan baik
		d. Mahasiswa cukup mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
E	<45	a. Mahasiswa tidak mampu memahami konsep dasar OOP dengan baik
		b. Mahasiswa tidak mampu menerapkan konsep dasar OOP dengan baik dalam pemrograman Java
		c. Mahasiswa tidak mampu membuat program dengan konsep OOP dan databasenya dengan baik
		d. Mahasiswa tidak mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik

Pengertian 1 sks dalam BENTUK PEMBELAJARAN			Jam
a	Kuliah, Responsi, Tutorial		
	Tatap Muka	Penugasan Terstruktur	Belajar Mandiri
	50 menit/minggu/semester	60 menit/minggu/semester	60 menit/minggu/semester
			2,83
b	Seminar atau bentuk pembelajaran lain yang sejenis		
	Tatap muka	Belajar mandiri	
	100 menit/minggu/semester	70 menit/minggu/semester	
			2,83
c	Praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara		
	170 menit/minggu/semester		2,83

No	Metode Pembelajaran Mahasiswa	Kode	Keterangan
1	<i>Small Group Discussion</i>	SGD	Proses pembelajaran dengan melakukan diskusi kelompok kecil tujuannya agar peserta didik memiliki ketrampilan memecahkan masalah terkait materi pokok dan persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
2	<i>Role-Play & Simulation</i>	RPS	Aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. <i>Role-play</i> berdasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari.
3	<i>Discovery Learning</i>	DL	Model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.
4	<i>Self-Directed Learning</i>	SDL	Model yang dilakukan oleh individu untuk dirinya sendiri dan bahwa hasil belajar maksimal diperoleh apabila siswa bekerja menurut kecepatannya sendiri, terlibat aktif dalam melaksanakan berbagai tugas belajar khusus, dan mengalami keberhasilan dalam belajar.
5	<i>Cooperative Learning</i>	CoL	Bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang

No	Metode Pembelajaran Mahasiswa	Kode	Keterangan
			tingkat kemampuannya berbeda.
6	<i>Collaborative Learning</i>	CbL	Pembelajaran kolaboratif dapat menyediakan peluang untuk menuju pada kesuksesan praktek-praktek pembelajaran. Sebagai teknologi untuk pembelajaran (<i>technology for instruction</i>), pembelajaran kolaboratif melibatkan partisipasi aktif para siswa dan meminimisasi perbedaan-perbedaan antar individu.
7	<i>Contextual Learning</i>	CtL	Pembelajaran yang mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupan.
8	<i>Project Based Learning</i>	PjBL	Model pembelajaran berbasis proyek (<i>project based learning</i>) adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran. Dalam kegiatan ini, siswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan sintesis informasi untuk memperoleh berbagai hasil belajar (pengetahuan, keterampilan, dan sikap).
9	<i>Problem Based Learning & Inquiry</i>	PBL	Metode pembelajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui penyelidikan, sehingga melatih peserta didik untuk kreatif dan berpikir kritis untuk menemukan sendiri suatu pengetahuan. Akhir dari metode <i>inquiry learning</i> adalah peserta didik mampu menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya berdasarkan fakta-fakta yang ada.
10	Atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.		

CATATAN :

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, keterampilan umum, keterampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion (SGD), Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. **TM**=Tatap Muka, **PT**=Penugasan terstruktur, **BM**=Belajar mandiri.