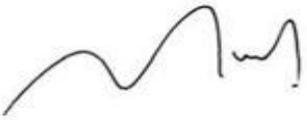
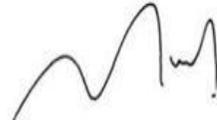
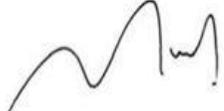




POLITEKNIK NEGERI MEDAN
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI TEKNIK KOMPUTER

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
(RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Praktik Pemrograman C#	CEMKB21301	2	III	22 Agustus 2022
Otorisasi	Nama Koordinator Pengembang RPS	Koordinator Bidang Keahlian (Jika Ada)	Ka PRODI	
 Kadri Yusuf, S.T., M.Kom.	 Kadri Yusuf, S.T., M.Kom	 Kadri Yusuf, S.T., M.Kom	 Junus Sinuraya, ST., M.Kom	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah			
	SIKAP DAN TATA NILAI			
	S7	menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;		
	S8	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan		
	PENGUASAAN PENGETAHUAN			
	PP5	memahami konsep pengembangan perangkat lunak menggunakan pendekatan berorientasi objek		
	PP8	Menguasai teori tentang embedded system		
KETERAMPILAN UMUM				
KU4	Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengkomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan;			
KU8	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;			
KETERAMPILAN KHUSUS				

	KK5 KK6 KK10	Mampu merancang dan mengimplementasikan perangkat lunak dengan menggunakan pendekatan terstruktur Mampu merancang dan mengimplementasikan perangkat lunak menggunakan pendekatan berorientasi objek Mampu merancang dan mengimplementasikan embedded system
CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)		
	CPMK 1	1. Mahasiswa Mampu Menjelaskan Mengenai Pemrograman C#
	CPMK 2	2. Mahasiswa Mampu Menjelaskan Tentang Tipe Data
	CPMK 3	3. Mahasiswa Mampu Menjelaskan If Statement
	CPMK 4	4. Mahasiswa Mampu Memahami dan menjelaskan mengenai Perulangan
	CPMK 5	5. Mahasiswa Mampu Menjelaskan Tentang Array & Collection
	CPMK 6	6. Mahasiswa Mampu Melakukan Uji Coba Sorting & Searching
	CPMK 7	7. Mahasiswa Mampu Menjelaskan Abstract & Interface
	CPMK 8	8. Mahasiswa Mampu Menjelaskan Mengenai Graphical User Interface
	CPMK 9	9. Mahasiswa Mampu Menjelaskan Mengenai Validasi
	CPMK 10	10. Mahasiswa Mampu Menjelaskan Mengenai GUI Component (Music Player)
	CPMK 11	11. Mahasiswa Mampu Menjelaskan Mengenai Koneksi Database dan CRUD
Diskripsi Singkat MK	Pemrograman C# adalah mata kuliah yang mempelajari bahasa pemrograman C# (C sharp) yang dikembangkan oleh Microsoft. Mata kuliah ini mencakup konsep dasar pemrograman seperti variabel, tipe data, operator, struktur kontrol, dan fungsi, serta konsep lanjutan seperti pemrograman berorientasi objek (OOP), delegasi, dan asinkronus.	
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan Pemrograman C# 2. Tipe Data, Variabel dan Operator 3. IF Statement 4. Perulangan 5. Array & Collection 6. Sorting & Searching 7. Abstract & Interface 8. Graphical User Interface (GUI) 9. Validasi 10. GUI Component (Music Player) 11. Koneksi Database dan CRUD 	
Daftar Referensi	Utama:	

	1. Creating and Running Your First C# ibrom Haftu(MSc), Kombolcha 2017 2. Head First C#, 3 rd Edition O'Reilly
	Pendukung:
Media Pembelajaran	Software: Visual Studio Hardware: Laptop, Handpone Android & LCD Projector
Nama Dosen Pengampu	Kadri Yusuf, S.T., M.Kom
Mata kuliah prasyarat (Jika ada)	

Minggu Ke -	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Media & Sumber Belajar]	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang matakuliah Pemrograman C#	Orientasi Perkuliahan: 1. Manajemen Informatika dan Ilmu Komputer 2. Peranan Kampus dalam Pembelajaran Pemrograman Manajemen Informatika 3. Pengenalan Bahasa Pemrograman C#	Metode: • Diskusi kelompok dan studi kasus Media: • Komputer • LCD • Projector • Internet dan Gadget	TM: 2x50' PT: 2x60' BM: 2x60'	<ul style="list-style-type: none"> Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai pemrograman C# Mencari materi makalah secara online dengan internet 	KRITERIA <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan penguasaan materi Rubrik kriteria grading BENTUK <ul style="list-style-type: none"> Tulisan atau Laporan Presentasi 	<input type="checkbox"/> Ketepatan menjelaskan pemrograman C# <input type="checkbox"/> Ketepatan dalam membangun konsep bahasa pemrograman C# <input type="checkbox"/> Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran	5

2	Mahasiswa mampu Menjelaskan tipe data, variabel, dan operator	Tipe Data, Variabel dan Operator	Metode: <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok dan studi kasus Media: <ul style="list-style-type: none"> • Komputer • LCD • Projector • Internet dan Gadget 	TM: 2x50' PT: 2x60' BM: 2x60'	<ul style="list-style-type: none"> • Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai Tipe Data, variabel dan operator • Mencari materi makalah secara online dengan internet 	KRITERIA <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pengesuaian materi • Rubrik kriteria grading BENTUK <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau Laporan • Presentasi 	<input type="checkbox"/> Ketepatan menjelaskan tipe data <input type="checkbox"/> Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran	5
3	Mahasiswa mampu membuat contoh dari statement if	Statement IF	Metode: <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok dan studi kasus Media: <ul style="list-style-type: none"> • Komputer • LCD • Projector • Internet dan Gadget 	TM: 2x50' PT: 2x60' BM: 2x60'	<ul style="list-style-type: none"> • Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai Contoh dari IF Statement • Mencari materi makalah secara online dengan internet • Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai Perulangan • Mencari 	KRITERIA <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pengesuaian materi • Rubrik kriteria grading BENTUK <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau Laporan • Presentasi 	<input type="checkbox"/> Ketepatan menjelaskan mengenai Statement IF <input type="checkbox"/> Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran	5

					materi makalah secara online dengan internet			
4	Mahasiswa mampu membuat contoh dari perulangan	Perulangan (Looping)	<p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok dan studi kasus <p>Media:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komputer • LCD • Projector • Internet dan Gadget 	<p>TM: 2x50'</p> <p>PT: 2x60'</p> <p>BM: 2x60'</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 	<p>KRITERIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pengesuaian materi • Rubrik kriteria grading <p>BENTUK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau Laporan • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ketepatan menjelaskan Perulangan <input type="checkbox"/> Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran 	5
5	Mahasiswa mampu Menjelaskan defenisi Array & Collection	Array & Collection	<p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok dan studi kasus <p>Media:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komputer • LCD • Projector • Internet dan Gadget 	<p>TM: 2x50'</p> <p>PT: 2x60'</p> <p>BM: 2x60'</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai Array & Collection • Mencari materi makalah secara online dengan internet 	<p>KRITERIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pengesuaian materi • Rubrik kriteria grading <p>BENTUK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau Laporan • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ketepatan menjelaskan Array <input type="checkbox"/> Ketepatan menjelaskan Collection <input type="checkbox"/> Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran 	5
6	Mahasiswa mampu Menjelaskan defenisi Sorting & Searching	Sorting & Searching	<p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok dan studi kasus <p>Media:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komputer • LCD 	<p>TM: 2x50'</p> <p>PT: 2x60'</p> <p>BM:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai Sorting & Searching • Mencari materi makalah secara 	<p>KRITERIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pengesuaian materi • Rubrik kriteria grading • BENTUK 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ketepatan menjelaskan Sorting <input type="checkbox"/> Ketepatan menjelaskan Searching 	5

			<ul style="list-style-type: none"> • Projector • Internet dan Gadget 	2x60'	online dengan internet	<ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau Laporan • Presentasi 	<input type="checkbox"/> Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran	
7	Mahasiswa mampu Menjelaskan defenisi Abstract & Interface	Abstract & Interface	<p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok dan studi kasus <p>Media:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komputer • LCD • Projector • Internet dan Gadget 	<p>TM: 2x50'</p> <p>PT: 2x60'</p> <p>BM: 2x60'</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai Abstract & Interface • Mencari materi makalah secara online dengan internet 	<p>KRITERIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pengesuaian materi • Rubrik kriteria grading <p>BENTUK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau Laporan • Presentasi 	<input type="checkbox"/> Ketepatan menjelaskan Abstract <input type="checkbox"/> Ketepatan menjelaskan Interface <input type="checkbox"/> Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran	10
8	UTS							
9	Mahasiswa mampu:	Graphical User Interface (GUI)	<p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok dan studi kasus <p>Media:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komputer • LCD • Projector • Internet dan Gadget 	<p>TM: 2x50'</p> <p>PT: 2x60'</p> <p>BM: 2x60'</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai GUI • Mencari materi makalah secara online dengan internet 	<p>KRITERIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pengesuaian materi • Rubrik kriteria grading <p>BENTUK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau Laporan • Presentasi 	<input type="checkbox"/> Ketepatan menjelaskan GUI <input type="checkbox"/> Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran	10

10	Mahasiswa mampu: 1. Menjelaskan tentang Validasi 2. Membuat contoh Validasi	Validasi	Metode: • Diskusi kelompok dan studi kasus Media: • Komputer • LCD • Projector	TM: 2x50' PT: 2x60' BM: 2x60'	<ul style="list-style-type: none"> Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai Validasi Mencari materi makalah secara online dengan internet 	KRITERIA <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan pengesuaian materi Rubrik kriteria grading BENTUK <ul style="list-style-type: none"> Tulisan atau 	<input type="checkbox"/> Ketepatan menjelaskan Validasi <input type="checkbox"/> Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran	5
			<ul style="list-style-type: none"> Internet dan Gadget 			Laporan <ul style="list-style-type: none"> Presentasi 		
11-12	Mahasiswa mampu: 1. Menjelaskan tentang Validasi II Membuat contoh Validasi II	Validasi II	Metode: • Diskusi kelompok dan studi kasus Media: • Komputer • LCD • Projector • Internet dan Gadget	TM: 2x50' PT: 2x60' BM: 2x60'	<ul style="list-style-type: none"> Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai GUI Mencari materi makalah secara online dengan internet 	KRITERIA <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan pengesuaian materi Rubrik kriteria grading BENTUK <ul style="list-style-type: none"> Tulisan atau Laporan Presentasi 	<input type="checkbox"/> Ketepatan menjelaskan Validasi II <input type="checkbox"/> Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran	5
13	Mahasiswa mampu: 1. Menjelaskan tentang GUI Component Membuat contoh GUI Component	GUI Component (Music Player)	Metode: • Diskusi kelompok dan studi kasus Media: • Komputer • LCD • Projector • Internet dan Gadget	TM: 2x50' PT: 2x60' BM: 2x60'	<ul style="list-style-type: none"> Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai GUI Component Mencari materi makalah secara online dengan internet 	KRITERIA <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan pengesuaian materi Rubrik kriteria grading BENTUK <ul style="list-style-type: none"> Tulisan atau Laporan Presentasi 	<input type="checkbox"/> Ketepatan menjelaskan GUI Component <input type="checkbox"/> Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran	10

14-15	<p>Mahasiswa Mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan tentang Koneksi Database 2. Menjelaskan Tentang Pembuatan Form CRUD 	Koneksi Database dan CRUD	<p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok dan studi kasus <p>Media:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komputer • LCD • Projector • Internet dan Gadget 	<p>TM: 2x50'</p> <p>PT: 2x60'</p> <p>BM: 2x60'</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai Database dan CRUD • Mencari materi makalah secara online dengan internet 	<p>KRITERIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pengesuaian materi • Rubrik kriteria grading <p>BENTUK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau Laporan • Presentasi 	<input type="checkbox"/> Ketepatan menjelaskan database dan CRUD <input type="checkbox"/> Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran	10
16	UAS							

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, ketrampilan umum, ketrampilan 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. Kreteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
6. 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.
7. 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.
8. 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, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
9. 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.
10. 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.
11. Kriteria 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.
12. 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.