
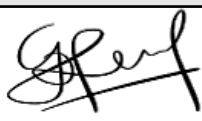
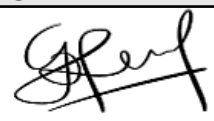




UNIVERSITAS DHYANA PURA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

1AE6

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Praktikum Algoritma Pemrograman	TIK1404	Mata Kuliah Wajib	T=0	P=1	1	29 Agustus 2019
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	 I Made Dwi Ardiada, S.Kom., M.T		 Gerson Feoh, S.Kom., MT		 Gerson Feoh, S.Kom., MT	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	S8	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri				
	P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan dan ketrampilan tersebut secara mendalam serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural				
	KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya				
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;				
	KK4	Menggunakan keterampilan yang relevan dalam mempelajari area ilmu komputer untuk meningkatkan produktifitas;				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK3	Memahami teori dasar arsitektur komputer, termasuk perangkat keras komputer dan jaringan (KK4).				
	CPMK6	Memahami konsep-konsep algoritma dan kompleksitas, meliputi konsep-konsep sentral dan keca- kapan yang dibutuhkan untuk merancang, menerapkan dan menganalisis algoritma untuk menyelesaikan masalah. (S8,P1,P4,KU1,K2,KK4)				
	Sub-CPMK					
	SUB – CPMK1	Memahami Pengenalan platform Integrated Development Environment (IDE) untuk Bahasa Pemrograman Java di Eclipse [C3,A3,P2] (CPMK3)				
	SUB –CPMK 2	Menerapkan dasar bahasa pemrograman Java dengan Eclipse [C3,A3,P2] (CPMK3, CPMK6)				
	SUB –CPMK 3	Menerapkan Class Object dan Class Driver dalam bahasa pemrograman Java Di Eclipse [C3,A3,P2] (CPMK6)				
	SUB –CPMK 4	Mendemonstrasikan Variabel dan Tipe Data dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse [C5, A5,P2] (CPMK6)				

	SUB –CPMK 5	Menerapkan Operator dan Konsep String dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse [C3,A3,P2] (CPMK6)					
	SUB –CPMK 6	Menerapkan algoritma seleksi/pemilihan dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse [C3,A3,P2] (CPMK6)					
	SUB –CPMK 7	Menerapkan algoritma perulangan dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse [C3,A3,P2] (CPMK6)					
	SUB –CPMK 8	Menguraikan Array dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse [C5, A5,P2] (CPMK6)					
	SUB –CPMK 9	Menerapkan Exception handling dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse [C3,A3,P2] (CPMK6)					
Deskripsi Singkat MK	Pada Mata kuliah ini membahas tentang alur dan logika berpikir dalam memecahkan suatu permasalahan. Proses tersebut dimulai dengan pengembangan keterampilan pemecahan masalah yang relevan untuk suatu permasalahan yang diberikan sehingga didapatkan pondasi dalam computational thinking. Mata kuliah ini merupakan salah satu mata kuliah dasar sebagai pijakan bagi pengetahuan/keterampilan pemrograman komputer.						
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan platform Integrated Development Environment (IDE) untuk Bahasa Pemrograman di Eclipse. 2. Pengenalan dasar bahasa pemrograman Java dengan Eclipse 3. Implementasi Class Object dan Class Driver dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse. 4. Implementasi Variable dan Tipe Data dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse. 5. Implementasi Operator dan Konsep String dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse 6. Implementasi struktur logika dan algoritma seleksi/pemilihan dalam bahasa Java di Eclipse. 7. Implementasi struktur logika dan algoritma pengulangan dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse. 8. Implementasi Array dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse. 9. Implementasi Exception dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse. 						
Pustaka	Utama :						
	Oracle Academy						
	Pendukung :						
	-Rijalul Fikri, dkk (2005), "Pemrograman Java", Penerbit ANDI, Yogyakarta -L.N. Harnaningrum (2009), "Algoritma & Pemrograman Menggunakan Java", Graha Ilmu, Yogyakarta						
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:				Perangkat keras :		
	IDE Eclipse, Microsoft Powerpoint , Microsoft Visio				PC, LCD & Projector		
Dosen Pengampu	I Made Dwi Ardiada, S.Kom., M.T						
Matakuliah syarat	Struktur Data (TIK1415)						
Mg Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bantuk 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	RPS, Memahami Pengenalan platform Integrated Development Environment (IDE) untuk Bahasa Pemrograman Java di Eclipse [C3,A3,P2]	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat memahami platform Integrated Development Environment (IDE) untuk bahasa pemrograman Java di Eclipse. 	Kriteria: Rubrik Persepsi Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • review materi hari ini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah: • Diskusi, [TM: 1x(1x50'')] • Tugas-1: Menginstal Eclipse pada Laptop Masing – Masing Dan mempraktekkan materinya mengenai pemrograman Java. [BM+PT:(1+1)x(1x60'')] 	eLearning : Edmodo dengan kode Join 55i7jd	Oracle Academy (Java Fudamental 4-1)	2
2	Menerapkan dasar bahasa pemrograman Java dengan Eclipse [C3,A3,P2]	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat mengetahui Dasar Pemrograman Java dengan IDE Eclipse • Mahasiswa dapat Membuat projek Java di Eclipse. • Mahasiswa dapat Membuat dokumen kode program Java dalam format *.java. 	Kriteria: Rubrik Persepsi Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • review materi hari ini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah: • Diskusi, [TM: 1x(1x50'')] • Tugas-2: Mereview atau merangkum tools – tools yang ada pada IDE Eclipse [BM+PT:(1+1)x(1x60'')] 	eLearning : Edmodo dengan kode Join 55i7jd	Oracle Academy (Java Fudamental 4-1)	2
3	Menerapkan Class Object dan Class Driver dalam bahasa pemrograman Java Di Eclipse [C3,A3,P2]	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa Memahami bentuk umum dari program Java • Mahasiswa memahami perbedaan antara kelas 	Kriteria: Rubrik Persepsi Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • review materi hari ini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah: • Diskusi, [TM: 1x(1x50'')] • Tugas-3: Membuat Aplikasi Sederhana Menampilkan Output Text dengan Implementasi Class Objek dan Class Driver [BM+PT:(1+1)x(1x60'')] 	eLearning : Edmodo dengan kode Join 55i7jd	Oracle Academy (Java Fudamental 4-2)	2

		<p>Objek dan Kelas Driver.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa menerapkan Kelas Objek dan Kelas Driver 					
4	Mendemonstrasikan Variabel dan Tipe Data dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse [C5, A5,P2]	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mengetahui jenis Data Primitif dalam Kode Java • Mahasiswa dapat menerapkan variabel dalam pemrograman Java • Mahasiswa dapat menerapkan casting pada Tipe Data 	<p>Kriteria: Rubrik Persepsi</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • review materi hari ini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah: • Diskusi, [TM: 1x(1x50'')] • Tugas-4: Membuat Aplikasi menampilkan Output Nilai yang disimpan dari Variabel dengan Tipe data Primitif atau Tipe Data Reference [BM+PT:(1+1)x(1x60'')] 	eLearning : Edmodo dengan kode Join 55i7jd	Oracle Academy (Java Fudamental 4-3)	2
5	Menerapkan Operator dan Konsep String dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse [C3,A3,P2]	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa menerapkan Operator Aritmatika, bitwise dan relasi • Mahasiswa menerapkan String dalam pemrograman Java • Mahasiswa menerapkan manipulasi String 	<p>Kriteria: Rubrik Persepsi</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • review materi hari ini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah: • Diskusi, [TM: 1x(1x50'')] • Tugas-5: Membuat Aplikasi yang menggunakan Operator Aritmatika , Operator Perbandingan , Operator Bitwise dan Manipulasi String dalam Pemrograman Java [BM+PT:(1+1)x(1x60'')] 	eLearning : Edmodo dengan kode Join 55i7jd	Oracle Academy (Java Fudamental 4-3 & 4-4)	2

		dalam pemrograman Java					
6,7	Menerapkan algoritma seleksi/pemilihan dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse [C3,A3,P2]	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa menerapkan pernyataan if – else Kode Java • Mahasiswa Menerapkan Nested If dalam Kode Java • Mahasiswa menerapkan pernyataan Switch dalam Kode Java • Mahasiswa menerapkan penggunaan Default pada Switch dalam kode Java • Mahasiswa Menerapkan Operator Logika 	Kriteria: Rubrik Persepsi Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • review materi hari ini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah: • Diskusi, [TM: 2x(1x50'')] • Tugas-6,7: Membuat Aplikasi Menggunakan Operator Logika, Statement If , Else if dan If Bersarang Serta Penggunaan Switch Case [BM+PT:(2+2)x(1x60'')] 	eLearning : Edmodo dengan kode Join 55i7jd	Oracle Academy (Java Fudamental 5 - 1)	5
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester						35
9,10,11	Menerapkan algoritma perulangan dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse [C3,A3,P2]	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa menerapkan Perulangan While pada Kode Java • Mahasiswa Menerapkan Perulangan Do 	Kriteria: Rubrik Persepsi Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • review materi hari ini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah: • Diskusi, [TM: 3x(1x50'')] • Tugas-9,10,11: Membuat Aplikasi Dengan mengimplementasikan 	eLearning : Edmodo dengan kode Join 55i7jd	Oracle Academy (Java Fudamental 5 - 2)	5

		<p>While pada Kode Java</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa Menerapkan perulangan For pada Kode Java • Mahasiswa menerapkan Perulangan Nested For dalam Kode Java 		<p>while loop, for loop, dan do while loop [BM+PT:(3+3)x(1x60'')]</p>			
12,13	<p>Menguraikan Array dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse [C5, A5,P2]</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa menerapkan array 1 dimensi dengan tipe data primitif dalam pemrograman java • Mahasiswa menerakan array 1 dimensi dengan tipe data referensi (Objek) dalam Kode Java • Mahasiswa menerapkan Array 2 dimensi dengan Tipe Data Primiti di Kode Java • Mahasiswa menerapkan Array 2 Dimensi dengan Tipe Data 	<p>Kriteria: Rubrik Persepsi Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • review materi hari ini. </p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah: • Diskusi, [TM: 2x(1x50'')] • Tugas-12,13: Membuat Aplikasi yang menggunakan Array 1 Dimensi dan Array 2 Dimensi [BM+PT:(2+2)x(1x60'')] 	<p>eLearning : Edmodo dengan kode Join 55i7jd</p>	<p>Oracle Academy (Java Fudamental 6 - 1)</p>	5

		Referensi (Objek) di Kode Java					
14,15	Menerapkan Exception handling dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse [C3,A3,P2]	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa menerapkan Handling Exception di Kode Java • Mahasiswa Menerapkan Stack Trace di Kode Java 	Kriteria: Rubrik Persepsi Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • review materi hari ini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuliah: • Diskusi, [TM: 2x(1x50'')] • Tugas-14,15: Penerapan Handling Exception (Try , Catch , Finnaly dan Throw) pada Pemrorngmanan Java [BM+PT:(2+2)x(1x60'')] 	eLearning : Edmodo dengan kode Join 55i7jd	Oracle Academy (Java Fudamental 6 - 2)	5
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						35

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. **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. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria 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, 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.



UNIVERSITAS DHYANA PURA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

SILABUS SINGKAT

MATA KULIAH	Nama	Praktikum Algoritma Pemrograman
	Kode	TIK1404
	Kredit	1 sks
	Semester	1

DESKRIPSI MATA KULIAH

Pada Mata kuliah ini membahas tentang alur dan logika berpikir dalam memecahkan suatu permasalahan. Proses tersebut dimulai dengan pengembangan keterampilan pemecahan masalah yang relevan untuk suatu permasalahan yang diberikan sehingga didapatkan pondasi dalam computational thinking. Mata kuliah ini merupakan salah satu mata kuliah dasar sebagai pijakan bagi pengetahuan/keterampilan pemrograman komputer.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

1	Memahami teori dasar arsitektur komputer, termasuk perangkat keras komputer dan jaringan
2	Memahami konsep-konsep algoritma dan kompleksitas, meliputi konsep-konsep sentral dan keca- kapan yang dibutuhkan untuk merancang, menerapkan dan menganalisis algoritma untuk menyelesaikan masalah

SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (Sub-CPMK)

1	Memahami Pengenalan platform Integrated Development Environment (IDE) untuk Bahasa Pemrograman Java di Eclipse
2	Menerapkan dasar bahasa pemrograman Java dengan Eclipse
3	Menerapkan Class Object dan Class Driver dalam bahasa pemrograman Java Di Eclipse
4	Mendemonstrasikan Variabel dan Tipe Data dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse
5	Menerapkan Operator dan Konsep String dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse
6	Menerapkan algoritma seleksi/pemilihan dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse
7	Menerapkan algoritma perulangan dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse
8	Menguraikan Array dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse
9	Menerapkan Exception handling dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse

MATERI PEMBELAJARAN

1	Pengenalan platform Integrated Development Environment (IDE) untuk Eclipse.
---	---

2	Pengenalan dasar pemrograman Java dengan Eclipse
3	Implementasi Class Object dan Class Driver dalam bahasa pemrograman Java.
4	Implementasi Variable dan Tipe Data dalam bahasa pemrograman Java.
5	Implementasi Operator dan Konsep String dalam bahasa pemrograman Java.
6	Implementasi struktur logika dan algoritma seleksi/pemilihan dalam bahasa Java.
7	Implementasi struktur logika dan algoritma pengulangan dalam bahasa pemrograman Java.
8	Implementasi Array dalam bahasa pemrograman Java.
9	Implementasi Exception dalam bahasa pemrograman Java.
PUSTAKA	
PUSTAKA UTAMA	
	1. Oracle Academy
PUSTAKA PENDUKUNG	
	-Rijalul Fikri, dkk (2005), "Pemrograman Java", Penerbit ANDI, Yogyakarta -L.N. Harnaningrum (2009), "Algoritma & Pemrograman Menggunakan Java", Graha Ilmu, Yogyakarta
PRASYARAT (Jika ada)	
-	

1. Tugas

Minggu ke	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran	Tugas		Waktu (menit)	Penilaian	Indikator	Bobot (%)
1	RPS, Pengenalan platform Integrated Development Environment (IDE) untuk Eclipse.	Mandiri	Mempelajari platform IDE untuk Pemrograman Java di Eclipse	60	-		
		Terstruktur	Menginstal Eclipse pada Laptop Masing – Masing Dan mempraktekkan materinya mengenai pemrograman Java.	60	Kesesuaian	Langkah / Langkah dan Tahapan dalam menginstall Eclipse.	2
2	Pengenalan dasar pemrograman Java dengan Eclipse	Mandiri	Mempelajari dasar pemrograman Java dengan Eclipse	60	-		
		Terstruktur	Menreview atau merangkum tools – tools yang ada pada IDE Eclipse	60	Kesesuaian	Langkah / Langkah dan Tahapan dalam menggunakan tools- tools Eclipse	2
3	Implementasi Class Object dan Class Driver dalam bahasa pemrograman Java.	Mandiri	Mempelajari Class Object dan Class Driver dalam pemrograman Java	60	-		
		Terstruktur	Membuat Aplikasi Sederhana Menampilkan Output Text dengan Implementasi Class Objek dan Class Driver	60	Kesesuaian	Ketepatan dalam membuat aplikasi sederhana dengan Implementasi Class Objek dan Class Driver	2
4	Implementasi Variable dan Tipe Data dalam bahasa pemrograman Java.	Mandiri	Mempelajari Variable dan Tipe Data dalam bahasa pemrograman Java	60	-		
		Terstruktur	Membuat Aplikasi menampilkan Output Nilai yang disimpan dari Variabel dengan Tipe data Primitif atau Tipe Data Reference	60	Kesesuaian	Ketepatan dalam membuat aplikasi yang mengimplentasikan Tipe Data dan Variabel	2
5	Implementasi Operator dan Konsep String dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse	Mandiri	Mempelajari Operator dan Konsep String dalam bahasa pemrograman Java di Eclipse	60	-		
		Terstruktur	Membuat Aplikasi yang menggunakan Operator Aritmatika , Operator Perbandingan , Operator Bitwise dan Manipulasi String dalam Pemrograman Java	60	Kesesuaian	Ketepatan dalam membuat aplikasi yang mengimplentasikan Operator dan Konsep String	2

6,7	Implementasi struktur logika dan algoritma seleksi/pemilihan dalam bahasa Java.	Mandiri	Mempelajari struktur logika dan algoritma seleksi/pemilihan dalam bahasa Java	120	-		
		Terstruktur	Membuat Aplikasi Menggunakan Operator Logika, Statement If , Else if dan If Bersarang Serta Penggunaan Switch Case	120	Kesesuaian	Ketepatan dalam membuat Aplikasi dengan Implementasi Operator Logika , Statement If, Else If dan If Bersarang serta Switch Case	5
UTS							35
9,10,11	Implementasi algoritma pengulangan dalam bahasa pemrograman Java.	Mandiri	Mempelajari struktur logika dan algoritma pengulangan dalam bahasa pemrograman Java.	180	-		
		Terstruktur	Membuat Aplikasi Dengan mengimplementasikan while loop, for loop, dan do while loop	180	Kesesuaian	Ketepatan dalam membuat Aplikasi dengan Implementasi while Loop, for Loop dan do while Loop	5
12,13	Implementasi Array dalam bahasa pemrograman Java.	Mandiri	Mempelajari Array dalam bahasa pemrograman Java	120	-		
		Terstruktur	Membuat Aplikasi yang menggunakan Array 1 Dimensi dan Array 2 Dimensi	120	Kesesuaian	Ketepatan dalam membuat Aplikasi dengan menggunakan Array 1 Dimensi dan Array 2 Dimensi	5
14,15	Implementasi Handling Exception dalam bahasa pemrograman Java.	Mandiri	Mempelajari Handling Exception dalam bahasa pemrograman Java	120	-		
		Terstruktur	Penerapan Handling Exception (Try , Catch , Finally dan Throw) pada Pemrograman Java	120	Kesesuaian	Ketepatan dalam penerapan Handling Exception	5
UAS							35

2. Penilaian

a. Aspek Penilaian

- 1) Sikap : cara menyampaikan pendapat dalam diskusi, tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas.
- 2) Pengetahuan: penguasaan materi yang ditunjukkan dalam ujian tengah semester dan ujian akhir semester

3) Keterampilan: ketrampilan dalam menyelesaikan tugas dengan *Pemrograman Java* menggunakan aturan-aturan standar dalam perintah-perintah/fungsi pada Eclipse sesuai Oracle Academy , membuat aplikasi yang menerapkan konsep – konsep teori pemrograman java menjadi suatu aplikasi yang bermanfaat.

b. Bobot Penilaian

Bobot Nilai Harian (NH) nilai tugas terstruktur = 2

Bobot Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) = 2

Bobot Nilai Ujian Akhir Semester (UAS) = 3

Nilai Akhir

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{2 \text{ NH} + 2 \text{ UTS} + 3 \text{ UAS}}{7}$$

Mengetahui
Ketua Program Studi



Gerson Feoh, S.Kom., MT

Dosen Pengampu/
Penanggungjawab MK



I Made Dwi Ardiada, S.Kom., MT

Badung,-.....- 2019

Koordinator Tingkat
Mahasiswa
