



**UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

Kode Dokumen
UBSI/DA/SLB.00
6.16/2020

6 Maret 2020

SILABUS

IDENTITAS MATA KULIAH	Nama	Teknik Pemrograman
	Kode	666
	sks	3
	Semester	VII

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

1	Mampu menjelaskan konsep perancangan program (P3,P4)
2	Mampu menerapkan konsep perancangan program untuk mengidentifikasi dan memecahkan suatu kasus dengan pemrograman terstruktur dan berorientasi objek (P5, P21, KK3, KK9)
3	Mampu membuat program baik dengan pemrograman terstruktur maupun pemrograman berorientasi objek (P5,P21, KK3, KK9)

SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (Sub-CPMK)

1	Mahasiswa memahami dan dapat menjelaskan konsep perancangan program(CPMK-1,CPMK-2)
2	Mahasiswa memahami algoritma dan pemrograman (CPMK1)
3	Mahasiswa dapat menerapkan tahapan membuat program (cpmk-2,CPMK-3)
4	Mahasiswa memahami dan mampu mengembangkan algoritma dengan struktur control pemilihan (CPMK-1, CPMK-2)
5	Mahasiswa memahami dan mampu mengembangkan algoritma dengan struktur control perulangan (CPMK-1, CPMK-2)
6	Mahasiswa memahami dan mampu membuat program modular dengan konsep <i>Loose Coupling, High Cohesion</i> (cpmk-1,cpmk-2,cpmk-3)
7	Mahasiswa memahami konsep pemrograman dan pengembangan algoritma (CPMK-1,CPMK-2,CPMK3)
8	Mahasiswa memahami dan mampu algoritma untuk masalah bisnis (CPMK-1,CPMK-2)
9	Mahasiswa merancangan program untuk masalah bisnis (CPMK-1,CPMK-2,CPMK-3)
10	Mahasiswa memahami konsep pemrograman berorientasi objek (CPMK-1,CPMK-2)
11	Mahasiswa dapat menerapkan tahapan perancangan berorientasi objek (CPMK-1,CPMK-2,CPMK-3)

12	Mahasiswa dapat merancang pemrograman berorientasi objek untuk multi kelas (CPMK-1,CPMK-3)
13	Mahasiswa mampu mengimplementasikan algoritma ke dalam bahasa pemrograman berorientasi objek (CPMK-1,CPMK-2,CPMK-3)
14	Mahasiswa memahami dan mampu membangun program berorientasi objek (CPMK-3)
MATERI PEMBELAJARAN	
1	Konsep perancangan program
2	Algoritma dan Pemrograman
3	Tahapan Pembangunan Program
4	Pengembangan Pseudocode Struktur Kontrol Pemilihan
5	Pengembangan pseudocode dengan struktur kendali pengulangan
6	Modularisasi & Komunikasi Antar Modul
7	Review Materi
8	Ujian Tengah Semester (UTS)
9	Algoritma Untuk Masalah Bisnis
10	Perancangan Program Untuk Masalah Bisnis
11	Konsep Pemrograman Berorientasi Objek
12	Tahapan Perancangan Berorientasi Objek
13	Perancangan Berorientasi Objek Untuk Multi Kelas
14	Implementasi Algoritma Ke Dalam Bahasa Pemrograman Berorientasi Objek
15	Review Materi
16	Ujian Akhir Semester (UAS)
PUSTAKA UTAMA	
	Robertson, Lesley Anne. 2003. Simple Program Design: a Step by Step Approach. Edisi ke-4. Course Technology Inc
PUSTAKA PENDUKUNG	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Binarto, Iwan. 2005. Konsep Bahasa Pemrograman. Yogyakarta: ANDI. 2. Kadir, Abdul. 2002. Pemrograman C++. Yogyakarta: ANDI. 3. Raharjo, Budi. 2009. Pemrograman C++. Bandung: Informatika. 4. Sutanta, Edhy. 2004. Algoritma : Teknik Penyelesaian Masalah Komputasi. Yogyakarta:Graha Ilmu. 5. Suarga. 2006. Algoritma Pemrograman. Yogyakarta : ANDI. 6. Sutopo, Ariesto Hadi. 2002. Analisis dan Desain Berorientasi Objek. Yogyakarta: J&J Learning