



INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL

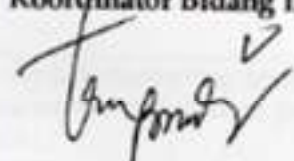

No. Dokumen
4FM-DP40103

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

No. Revisi
00

Hal
1 dari 9

Tanggal Terbit
10 September 2024

MATAKULIAH	KODE MK	SEMESTER	BOBOT SKS
Computer Programming 2	BDG23446	Tiga (3)	2/2
Otorisasi/Pengesahaan	Dosen Pengembang RPS  Danar Adhinar	Koordinator Bidang Ilmu (KBK)  Trufi Murdiani S.T., M.A.	Ketua Program Studi  M. Ariza Eka Yusendra S.P., M.M.
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	CPL-S		
	CPL-S1	Memiliki sikap religius, menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, berjiwa Pancasila dan kesadaran akan kepentingan berbangsa	
	CPL-S2	Memiliki tanggung jawab, profesionalitas, kepercayaan diri, kematangan emosional dan peka terhadap lingkungan sosial, etika dan kesadaran untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat	
	CPL-KU		
	CPL-KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk menghasilkan solusi yang diwujudkan dalam dokumen scientific dan implementasi bidang keahlian yang berintegritas.	
CPL-P			

	CPL-P2	Mampu menjelaskan konsep dan teori digital marketing terkait dengan analisis produk dan pasar digital, perilaku konsumen digital, strategi menarik pelanggan di bisnis digital, pengembangan konten marketing, penggunaan teknik dan alat pemasaran digital, dan scaleup pasar untuk meningkatkan loyalitas pelanggan digital
	CPL-P3	Mampu menjelaskan konsep dan teori financial technology yang terkait dengan industri keuangan, akuntansi dasar, manajemen keuangan dan manajemen risiko, teknologi digital yang bisa digunakan di industri keuangan, pengembangan aplikasi dan platform modern, analisis data dan statistik, pengolahan pembayaran digital, regulasi dan kebijakan produk fintech dan keamanan data keuangan.
	CPL-KK	
	CPL-KK1	Mampu memanfaatkan technology digital untuk menciptakan inovasi, model bisnis dan strategi pengembangan bisnis, serta mengidentifikasi kebutuhan sumber daya dalam membangun usaha rintisan.
	CPL-KK3	Mampu mengimplementasikan digital marketing framework untuk mengembangkan solusi produk, menarik pelanggan untuk melakukan pembelian dan meningkatkan branding serta loyalitas konsumen
Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)	CPMK-1	Mahasiswa mampu membuat program komputer dengan bahasa pemrograman tertentu untuk merealisasikan algoritma-algoritma penyelesaian masalah tertentu
	CPMK-2	Mahasiswa mampu menggunakan program sebagai alat bantu dalam melakukan suatu pekerjaan
	CPMK-3	Mahasiswa mampu memanfaatkan program komputer untuk mendukung penerapan digital business untuk bisnis level usaha kecil
	CPMK-4	Mahasiswa mampu membuat, mengelola dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan dengan memanfaatkan program komputer untuk pengembangan financial technology yang mendorong kegiatan bisnis digital
	CPMK-5	Mahasiswa mampu menerapkan keterampilan teknis dan keterampilan non-teknis untuk menunjang bidang Bisnis Digital
	CPMK-6	Mahasiswa mampu mengkaji, mengembangkan dan menerapkan inovasi dalam teknologi secara kreatif dan berkelanjutan

Korelasi CMPK Terhadap Sub-CPMK							
	Sub CPMK-1.1	√					
	Sub CPMK-1.1	√	√				
	Sub CPMK-2.1		√			√	
	Sub CPMK-2.2		√	√		√	
	Sub CPMK-2.3			√		√	
	Sub CPMK-3.1			√	√	√	
	Sub CPMK-3.2				√	√	
	Sub CPMK-4.1				√	√	
	Sub CPMK-4.2				√	√	
	Sub CPMK-5.1				√	√	
	Sub CPMK-5.2				√	√	
	Sub CPMK-5.3						
	Sub CPMK-6.1				√	√	
	Sub CPMK-6.3				√	√	
	Sub CPMK-7.1					√	
	Sub CPMK-7.2					√	
	Sub CPMK-9.1					√	
	Sub CPMK-9.2					√	
	Sub CPMK-10.1					√	√
	Sub CPMK-10.2					√	√
	Sub CPMK-11.1					√	√
	Sub CPMK-12.1					√	√
	Sub CPMK-12.2					√	√
	Sub CPMK-13.1					√	√
Sub CPMK-13.3					√	√	
Sub CPMK-14.1				√		√	
Sub CPMK-15.1				√		√	
Sub CPMK-15.2				√		√	
Deskripsi Singkat Matakuliah	Matakuliah computer programming 2 merupakan matakuliah yang membahas tentang konsep dasar pemrograman berbasis objek atau Object Oriented Programming (OOP) serta pembuatan program berbasis studi kasus.						

Bahan Kajian / Materi Pembelajaran		<ol style="list-style-type: none"> 1. Basic Concept of Computer Programming 2 2. String 3. Data Casting 4. Modul dan Paket 5. OOP 6. Kelas dan Objek 7. Inheritance/Pewarisan 8. Penimpaan (Overriding) 9. Enkapsulasi 10. BOT 11. WEB Scraping 12. Google Translate 					
Pustaka		<p>Utama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. How To Learn Phytion. https://www.codecademy.com/learn/learn-python-3/modules/learn-python3-strings <p>Pendukung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. https://www.w3schools.com/python/ref_string_format.asp 2. https://realpython.com/python-string-formatting/ 3. https://dbader.org/blog/cool-new-features-in-python-3-6 4. https://realpython.com/python-modules-packages/ 					
Mata Kuliah Syarat		Computer Programming 1					
Minggu ke -	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran (Media dan Sumber Belajar)	Waktu (menit)	Penilaian		
					Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)

1	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. menjelaskan dasar-dasar dari perkuliahan computer programming 2. Mengimplementasikan tentang OOP 	<p>Pengantar Computer Programming 2</p>	<p>Bentuk: Ceramah dan diskusi</p> <p>Aktifitas di kelas: Metode: Diskusi</p> <p>Media: komputer/laptop dan internet</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi • Kedalaman analisis <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisis 	<p>Ketepatan Menjelaskan Konsep dasar computer programing 2</p>	5
2	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memanipulasi string 2. Mengoperasikan escape characters 3. mengoperasikan string, memotong string, menghitung panjang string, melakukan penggabungan string dan melakukan perkalian string 	<p>String and Escape Characters</p>	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas: Metode: Diskusi, Presentasi, dan Project</p> <p>Media: Komputer/laptop dan internet</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi • Kemampuan Analisis • Kemampuan Komunikasi <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Project • Presentasi 	<p>Ketepatan Mengoperasikan escape character dan memanipulasi string</p>	5
3	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memanipulasi string (lanjutan) 2. Mampu memecahkan string, mengubah case string, mencari kata pada string, dan menghitung jumlah string. 	<p>Format String</p>	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Case Studies</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi</p> <p>Media: Komputer/laptop dan internet</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi • Kedalaman analisis kasus <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Non test, Case Studies 	<p>Ketepatan memanipulasi string</p>	5

4	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu dan memahami tipe data casting 2. Mampu memeriksa jenis tipe data dan menjelaskan jenis-jenis konversi tipe data 	<p>Memeriksa Jenis Tipe Data</p>	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan Collaborative learning</p> <p>Media: Komputer/laptop, internet dan plaform similarweb, Google Analytics</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi • Komunikasi yang efektif <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistensi • Project 	<p>Ketepatan analisis tipe data casting</p>	5
5	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami dan mengimplementasikan modul dan paket 2. Mampu menjelaskan pengertian modul, cara membuat modul. 3. Mampu menjelaskan pengertian dan cara membuat paket 	<p>Pengertian Modul</p>	<p>Bentuk: Ceramah</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi</p> <p>Media: Komputer/laptop, internet, tools Not Just Analytics</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi • Keaktifan berdiskusi <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Analisis 	<p>Keaktifan mengimplementasikan modul dan paket.</p>	10
6	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami dan mengimplementasikan materi yang dibahas pada pertemuan 4 dan 5. 	<p>Responsi</p>	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Praktikum</p> <p>Media: Komputer/laptop, internet dan Google Trends</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi • Implementasi project <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistensi • Project 	<p>Keterampilan menyusun dan mempresentasikan hasil project</p>	15

7	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> Memahami mengenai pengenalan dan konsep OOP Mempresentasikan paradigma pemrograman 	Paradigma Pemrograman	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan praktikum</p> <p>Media: Komputer/laptop, internet, LinkedIn dan Twitter</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan materi Ketajaman Analisis <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> Analisis Praktikum 	Kemampuan mengenali konsep OOP dan mempresentasikan paradigfma pemrograman	5
Ujian Tengah Semester							
9	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> Menerapkan Kelas dan Objek Mengaplikasikan atribut dan perilaku. 	Atribut dan Perilaku	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan praktikum</p> <p>Media: Komputer/laptop, internet, YouTube & Live Streaming</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan materi Implementasi project <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> Asistensi Praktikum 	Kemampuan meneapkan Kelas dan Objek	10
10	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> Menerapkan konsep pewaris (inheritance) dalam pemrograman Mengaplikasikan konsep pewarisan parent and child 	Konsep Pewarisan	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan praktikum</p> <p>Media: Komputer/laptop, internet, platform Facebook & Meta</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan materi Implementasi project <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> Asistensi Praktikum 	Kemampuan menerapkan konsep inheritance dan konsep pewarisan parent and child	10

11	<p>Mahasiswa/i mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> Menerapkan konsep penimpaan (overriding) dalam pemrograman 	<p>Overriding</p>	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan praktikum</p> <p>Media: Komputer/laptop, internet, Instagram</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan materi Implementasi project <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> Asistensi Praktikum 	<p>Kemampuan menerapkan konsep penimpaan (overriding)</p>	5
12	<p>Mahasiswa/i dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> Memahami konsep enkapsulasi (access modifiers) Menjelaskan dan mengimplementasikan jenis-jenis enkapsulasi 	<p>Enkapsulasi</p>	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan praktikum</p> <p>Media: Komputer/laptop, internet, TikTok</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan materi Implementasi project <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> Asistensi Praktikum 	<p>Kemampuan mengimplementasi enkapsulasi</p>	5
13	<p>Mahasiswa/i dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> Memahami konsep dan membuat BOT TELEGRAM 	<p>BOT</p>	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan penugasan project</p> <p>Media: Komputer/laptop, internet, Google Ads, Meta Ads, IG Ads</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan materi Implementasi project <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> Asistensi Project 	<p>Dapat membuat BOT Telegram</p>	7,5

14	<p>Mahasiswa/i dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai konsep dan membuat WEB SCRAPING 	WEB SCRAPPING	<p>Bentuk: Ceramah, Responsi, Asistensi</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Diskusi dan penugasan project</p> <p>Media: Komputer/laptop, internet, Google Trends</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi • Implementasi project <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistensi • Praktikum 	Dapat membuat Web Scraping	7,5
15	<p>Mahasiswa/i dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan Library Google Translate 2. Mampu mempresentasikan hasil project 	Library Google Translate	<p>Bentuk: Presentasi Project</p> <p>Aktifitas di kelas : Metode: Presentasi dan Tanya Jawab</p> <p>Media: Komputer/laptop dan internet</p>	200 min	<p>Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi • Implementasi project <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistensi • Project 	Ketepatan menggunakan library google translate dan kedalaman portofolio	5
16	Ujian Akhir Semester						