



UNIVERSITAS LINGGABUANA PGRI SUKABUMI
FAKULTAS KOMPUTER DAN TEKNIK
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Semester	Tgl. Revisi
Pemrograman Berorientasi Objek	INF-52203	3 SKS (Teori 1 SKS, Praktik 2 SKS)	5	
Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua Program Studi
Ahmad Gunawan H., S.Kom., M.Kom.		Ahmad Gunawan H., S.Kom., M.Kom.		Yogi Syarif Hidayat, S.T., M.Kom
Capaian Pembelajaran (CPL)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) yang dibebankan pada Mata Kuliah			
	CPL 1	Lulusan mampu menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dan ajaran Islam, berintegritas, jujur, bertanggung jawab, serta menjunjung tinggi etika akademik dan sosial.		
	CPL 2	Lulusan mampu menunjukkan sikap profesional, tangguh, adaptif, mampu bekerja mandiri dan dalam tim, serta memiliki semangat kewirausahaan di bidang informatika.		
	CPL 3	Lulusan mampu mengaplikasikan ilmu dan teknologi informatika secara logis, kritis, sistematis, dan inovatif untuk menyelesaikan permasalahan komputasi kompleks.		
	CPL 5	Lulusan mampu menganalisis kebutuhan perangkat lunak, merancang, dan mengimplementasikan solusi komputasi berkualitas tinggi.		
	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)			
	CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep, prinsip, dan paradigma pemrograman berorientasi objek secara logis dan beretika.		
	CPMK2	Mahasiswa mampu merancang model objek (class, object, relasi) untuk menyelesaikan permasalahan komputasi.		
	CPMK3	Mahasiswa mampu mengimplementasikan konsep OOP (encapsulation, inheritance, polymorphism) menggunakan bahasa pemrograman PHP secara modular dan sistematis.		
	CPMK4	Mahasiswa mampu melakukan pengujian, debugging, dan dokumentasi program PHP berbasis OOP.		
	SUB CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)			
	Sub CPMK1	Menjelaskan konsep dasar dan karakteristik OOP.		
	Sub CPMK2	Merancang class dan relasi objek sesuai kebutuhan sistem.		
	Sub CPMK3	Mengimplementasikan program OOP menggunakan bahasa pemrograman PHP		

	Sub CPMK4	Melakukan testing, debugging, dan dokumentasi program OOP.			
	Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK				
	CPL	Sub CPMK1	Sub CPMK2	Sub CPMK3	Sub CPMK4
	CPL 1	✓			✓
	CPL 2		✓	✓	✓
	CPL 3		✓	✓	✓
	CPL 5		✓	✓	✓
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Pemrograman Berorientasi Objek membahas konsep dan penerapan paradigma OOP menggunakan bahasa pemrograman PHP . Mahasiswa mempelajari perancangan dan implementasi class, object, encapsulation, inheritance, dan polymorphism untuk membangun aplikasi berbasis PHP yang terstruktur, modular, dan mudah dikembangkan.				
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	- Konsep dan paradigma pemrograman berorientasi objek https://jurnalistik.agun.my.id/2023/10/25/pemrograman-berorientasi-objek-materi-1-perkenalan/ https://jurnalistik.agun.my.id/perbandingan-pemrograman-prosedural-pemrograman-berorientasi-objek/ - Pengenalan OOP dalam PHP https://jurnalistik.agun.my.id/php-untuk-oop/ - Class, object, property, dan method https://jurnalistik.agun.my.id/class-object-pada-pemrograman-berorientasi-objek/ - Encapsulation dan access modifier https://jurnalistik.agun.my.id/2021/05/11/encapsulation/ - Inheritance dan polymorphism https://jurnalistik.agun.my.id/inheritance-pewarisan-dalam-php/ https://jurnalistik.agun.my.id/2021/06/02/polymorphism-polimorfisme-pemrograman-berorientasi-objek-oop-php/ - Abstract class dan interface https://jurnalistik.agun.my.id/2021/11/17/abstraksi-oop-php-pada-mata-kuliah-pemrograman-berorientasi-objek-pbo/ https://jurnalistik.agun.my.id/2021/07/07/abstraction-abstraksi-pemrograman-berorientasi-objek-oop-php/ - Exception handling dan debugging - Prinsip dasar desain OOP dan best practice PHP https://jurnalistik.agun.my.id/definisi-construct-array-dan-foreach-pada-pemrograman-berorientasi-objek/ - Dokumentasi kode dan testing sederhana - Studi kasus dan proyek mini aplikasi PHP berbasis OOP				
Daftar Referensi	- Welling, L., & Thomson, L. <i>PHP and MySQL Web Development</i>. Pearson. - Schlossnagle, G. <i>Advanced PHP Programming</i>. Addison-Wesley.				

	3. PHP Documentation. <i>Object-Oriented Programming in PHP</i> . php.net 4. Website https://jurnalistik.agun.my.id
Nama Dosen pengampu	Ahmad Gunawan H., S.Kom., M.Kom.
Mata Kuliah Pra Syarat (jika ada)	1. Pemrograman Dasar 2. Website Fundamental 3. Jaringan Komputer

Minggu Ke-	Kategori CPMK	Kemampuan Akhir yang Direncanakan	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar	Penilaian		
							Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
1	CPMK 1	Mahasiswa memahami konsep dan paradigma OOP	Konsep OOP, OOP vs prosedural https://jurnalistik.agun.my.id/perbandingan-pemrograman-prosedural-pemrograman-berorientasi-objek/ https://jurnalistik.agun.my.id/2023/10/25/pemrograman-berorientasi-objek-materi-1-perkenalan/	Ceramah, diskusi	1x50 (T) + 2x50 (P)	Diskusi & latihan konsep	Kuis	Menjelaskan konsep dengan benar	5

2	CPMK 2	Mahasiswa mampu membuat class dan object PHP	Class, object, property, method https://jurnalistik.agun.my.id/class-object-pada-pemrograman-berorientasi-objek/	Ceramah, praktik	1x50 + 2x50	Praktik coding	Tugas individu	Class & object berjalan	8
3	CPMK 2	Mahasiswa mampu menggunakan constructor & destructor	Constructor, destructor https://jurnalistik.agun.my.id/definisi-construct-array-dan-foreach-pada-pemrograman-berorientasi-objek/	Ceramah, praktik	1x50 + 2x50	Latihan terstruktur	Tugas individu	Struktur class benar	7
4	CPMK 3	Mahasiswa menerapkan encapsulation	Access modifier https://jurnalistik.agun.my.id/2021/05/11/encapsulation/	Ceramah, praktik	1x50 + 2x50	Praktikum mandiri	Tugas praktikum	Hak akses tepat	8
5	CPMK 3	Mahasiswa menerapkan inheritance	Inheritance https://jurnalistik.agun.my.id/inheritance-pewarisan-dalam-php/	Ceramah, praktik	1x50 + 2x50	Studi kasus	Tugas praktikum	Pewarisan berfungsi	8
6	CPMK 3	Mahasiswa menerapkan polymorphism	Polymorphism https://jurnalistik.agun.my.id/2021/06/02/polymorphism-polimorfisme-pemrograman-berorientasi-objek-berorientasi-objek/	Ceramah, praktik	1x50 + 2x50	Coding kasus	Tugas praktikum	Override benar	8

			oop-php/						
7	CPMK 4	Mahasiswa menggunakan abstract class & interface	Abstract class, interface https://jurnalistik.agun.my.id/2021/11/17/abstraksi-oop-php-pada-mata-kuliah-pemrograman-berorientasi-objek-pbo/ https://jurnalistik.agun.my.id/2021/07/07/abstraction-abstraksi-pemrograman-berorientasi-objek-oop-php/	Ceramah, praktik	1x50 + 2x50	Latihan terintegrasi	Tugas praktikum	Implementasi tepat	6
8	CPMK 1–4	Evaluasi capaian pembelajaran tengah semester	Evaluasi Tengah Semester	Ujian	—	—	ETS	Ketepatan solusi $\geq 70\%$	15
9	CPMK 4	Mahasiswa menangani error dan exception	Exception handling	Ceramah, praktik	1x50 + 2x50	Debugging kasus	Tugas praktikum	Error tertangani	5
10	CPMK 4	Mahasiswa menerapkan namespace & autoload	Namespace, autoload	Ceramah, praktik	1x50 + 2x50	Praktik modular	Tugas praktikum	Struktur rapi	5
11	CPMK 3–4	Mahasiswa menerapkan prinsip OOP sederhana	Prinsip dasar SOLID	Ceramah, diskusi	1x50 + 2x50	Analisis kode	Tugas individu	Desain lebih baik	4
12	CPMK 3–4	Mahasiswa melakukan testing & debugging	Testing & debugging	Praktikum	1x50 + 2x50	Uji program	Tugas praktikum	Bug berkurang	4

13	CPMK 2–4	Mahasiswa merancang proyek mini	Perancangan aplikasi PHP OOP	Praktikum	1x50 + 2x50	Desain proyek	Proyek	Desain OOP jelas	4
14	CPMK 2–4	Mahasiswa mengimplementasikan proyek mini	Implementasi proyek	Praktikum	1x50 + 2x50	Coding proyek	Proyek	Program fungsional	5
15	CPMK 2–4	Mahasiswa mendokumentasikan aplikasi	Dokumentasi & presentasi	Diskusi, praktik	1x50 + 2x50	Presentasi	Proyek	Dokumentasi rapi	3
16	CPMK 1–4	Evaluasi akhir capaian pembelajaran	Evaluasi Akhir Semester	Ujian	—	—	EAS	Ketepatan & kualitas kode	10

Rubrik Tugas / Praktikum PHP OOP

Aspek yang Dinilai	Level 4 (Sangat Baik)	Level 3 (Baik)	Level 2 (Cukup)	Level 1 (Kurang)
Pemahaman Konsep OOP	Seluruh konsep OOP diterapkan tepat dan konsisten	Sebagian besar konsep diterapkan benar	Konsep diterapkan terbatas	Tidak memahami konsep OOP
Implementasi Class & Object	Class dan object dirancang modular dan rapi	Class dan object berfungsi	Struktur kurang modular	Struktur tidak tepat
Encapsulation & Access Modifier	Access modifier tepat dan konsisten	Ada kekeliruan kecil	Penggunaan tidak konsisten	Tidak menggunakan
Inheritance & Polymorphism	Pewarisan dan polymorphism efektif	Pewarisan berjalan	Pewarisan terbatas	Tidak menerapkan
Kualitas Kode PHP	Kode bersih, rapi, dan mudah dibaca	Kode cukup rapi	Kode kurang rapi	Kode sulit dibaca
Fungsionalitas Program	Program berjalan sempurna	Program berjalan dengan error kecil	Program berjalan sebagian	Program tidak berjalan

Rubrik Proyek Mini PHP OOP

Aspek Penilaian	Level 4	Level 3	Level 2	Level 1
Desain OOP	Desain OOP sangat baik dan logis	Desain cukup baik	Desain kurang optimal	Tidak ada desain jelas
Implementasi Fitur	Semua fitur berjalan	Sebagian besar berjalan	Banyak fitur tidak berjalan	Fitur tidak berjalan
Exception Handling	Penanganan error lengkap	Error ditangani sebagian	Error jarang ditangani	Tidak ada error handling
Dokumentasi Kode	Dokumentasi lengkap & jelas	Dokumentasi cukup	Dokumentasi minim	Tidak ada dokumentasi
Kemandirian & Kreativitas	Solusi kreatif dan mandiri	Cukup mandiri	Kurang mandiri	Bergantung pada contoh

Rubrik UTS & UAS (Teori + Praktik)

Aspek	Level 4	Level 3	Level 2	Level 1
Pemahaman Konsep	Sangat memahami	Memahami	Cukup	Kurang
Logika Program	Logika tepat	Logika cukup	Logika kurang	Tidak logis
Implementasi PHP OOP	Implementasi tepat	Implementasi cukup	Implementasi terbatas	Tidak tepat

Mengetahui
Kaprodi Informatika

Yogi Syarif Hidayat, S.T., M.Kom