



ISO 9001:2008

RENCANA PEMBELAJARAN

Nomor Dok	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	02
Tgl Berlaku	1 Oktober 2012
Klausa ISO	7.5.1 & 7.5.5

Disusun Oleh	Diperiksa Oleh	Disetujui Oleh	Tanggal Berlaku
			1 Januari 2013
Muhamad Akbar, S.T.,M.IT	A. Haidar Mirza, S.T., M.Kom	M. Izman Herdiansyah, Ph.D	

RENCANA PEMBELAJARAN

Mata kuliah : Paradigma Pemrograman **Semester** : 2 (dua) **Kode Mata Kuliah** : **SKS** : 3

Program Studi : Magister Teknik Informatika **Dosen** :

CAPAIAN PEMBELAJARAN : Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep dari paradigma pemrograman komputer. Untuk itu mahasiswa diharapkan dapat memahami pemrograman concurrent, fungsional, logika dan pemrograman berorientasi objek.

Dengan mengetahui beberapa jenis pemrograman diharapkan mahasiswa dapat memahami paradigma dibalik bahasa pemrograman itu sendiri.

(1) MINGGU KE	(2) KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPAKAN	(3) BAHAN KAJIAN/ MATERI AJAR	(4) BENTUK PEMBELAJARAN	(5) KRITERIA PENILAIAN	(6) BOBOT NILAI
1	Mahasiswa dapat mengetahui dan Memahami paradigma dibalik bahasa pemrograman yang ada pada saat ini	<ol style="list-style-type: none"> 1. Imperative vs Non-Imperative. 2. Procedural vs Functional 3. Paradigm vs Language 4. Procedural vs Object-Oriented 	Ceramah dan Diskusi	Kreatifitas ide,(member contoh) kemampuan komunikasi (memberi respon)	
2-4	Mahasiswa dapat mengetahui dan Memahami paradigma object-oriented	<ol style="list-style-type: none"> 1. Abstract Data Types 2. Information Hiding 3. Object-Oriented Approach 	Ceramah , Diskusi Latihan	Kreatifitas ide,(member contoh) kemampuan komunikasi (memberi respon) Hasil latihan	10%
5-7	Mahasiswa dapat mengetahui dan Memahami Logic programming	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prolog 2. Simple knowledge Base and Queries 3. Facts 4. Goals 	Ceramah , Diskusi Latihan	Kreatifitas ide,(member contoh) kemampuan komunikasi (memberi respon) Hasil latihan	10%
8-10	Mahasiswa dapat mengetahui dan Memahami concurrent	<ol style="list-style-type: none"> 1. Serial vs Paralel 2. Multi-threaded Programming 	Ceramah , Diskusi Latihan	Kreatifitas ide,(member contoh) kemampuan	10%

	programming	3. Concurrent programming		komunikasi (memberi respon) Hasil latihan	
11-13	Mahasiswa dapat mengetahui dan Memahami functional programming	<ol style="list-style-type: none"> 1. Functional Style Revisited 2. Conditionals 3. Lists 4. Haskell's Type System 5. Type Variables 6. Type Classes 7. Modules 8. Functions 	Ceramah , Diskusi Latihan	Kreatifitas ide,(member contoh) kemampuan komunikasi (memberi respon) Hasil latihan	10%
14-15	Functional Programming Wrapping things up	<ol style="list-style-type: none"> 1. Paradigm Shifts 2. Object-Orientation 3. Logic Programming 4. Concurrent Programming 5. Functional Programming 	Ceramah , Diskusi Test Ujian Akhir	Kreatifitas ide,(member contoh) kemampuan komunikasi (memberi respon) Ujian Akhir Semester	60%