


**RPS (RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER)
RENCANA EVALUASI PROSES BELAJAR MENGAJAR**

**MATA KULIAH
PEMROGRAMAN VISUAL I (VISUAL BASIC)**



PRODI TEKNIK INFORMATIKA

**STMIK HANDAYANI MAKASSAR
TAHUN 2017**

	FORMULIR	No. Dokumen	
		No. Revisi	
	SILABUS	Tanggal Berlaku	Maret 2017

SILABUS PEMBELAJARAN

Fakultas / Program Studi : Teknik Informatika

Mata Kuliah : PEMROGRAMAN VISUAL I (VISUAL BASIC)

Kode Mata Kuliah : KB02083

Semester : IV

SKS : 3

Capaian Pemb. Mt.Kuliah :

1. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep OOP dan Tools dalam visual Basic Mahasiswa dapat menjelaskan aturan Penamaan Konstanta & Variabel, deklarasi Konstanta & variabel, Ruang Lingkup konstanta & Variabel
2. Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan jenis operator yang ada dalam Visual Basic 6.0
3. Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat program dengan struktur kendali yang ada dalam dalam Visual Basic 6.0.
4. Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat program dengan struktur perulangan yang ada dalam Visual Basic 6.0.
5. Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat program dengan Visual Basic 6.0 yang dilengkapi modul, function dan array
6. Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan menggunakan Windows API dalam Visual Basic 6.0
7. Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan menggunakan Database, Kontrol Data dan Record Set dalam Visual Basic 6.0
8. Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat program dengan Visual Basic 6.0 untuk pencarian Data
9. Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat program dengan Visual Basic 6.0 menggunakan koneksi ADO dan menampilkan data dengan fasilitas DB Grid
10. Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat menu dengan Menu Editor Visual Basic 6.0

Deskripsi Mata Kuliah :

Mata kuliah ini membantu mahasiswa dalam memahami konsep konsep pemrograman berorientasi objek dan mengaplikasikannya dengan visual basic 6.0.

Bahan Kajian :

1. Konsep OOP dan Pengenalan Visual Basic 6.0
2. Aturan Penamaan Konstanta & Variabel, Deklarasi Konstanta & Variabel, Ruang Lingkup Konstanta & Variabel
3. Operator
4. Struktur Kendali IF THEN ELSE
5. Struktur Kendali SELECT CASE
6. Struktur Perulangan DO LOOP
7. Struktur Perulangan FOR NEXT dan WHILE DO
8. Modul, Function, Koleksi Objek dan Array
9. Windows API
10. Data dan Record Set
11. Pencarian Data Berurutan dan Pencarian Data dengan Index
12. Menampilkan data dengan DB Grid
13. Akses Database dengan program dan SQL
14. Membuat Menu dan Sub Menu Kasus

Referensi :

1. Alam M, A. J. (2009).Belajar Sendiri Microsoft Visual Basic 6.0. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo.
2. Yuswanto. (2003). Pemrograman Client-Server Microsoft Visual Basic 6.0. Jilid 1. Prestasi Pustaka, Jakarta.
3. Adi Kurniadi, Pemrograman Visual Basic, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2000.
4. J. Alam, M. Agus, Pemograman Visual Basic series Student Guide, PT. Elex Media Komputindo,Jakarta, 2002.

Mengetahui,

Ketua Prodi Teknik Informatika

Billy Eden William Asrul, S.Kom.,MT



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

TEKNIK INFORMATIKA

STMIK HANDAYANI

MATA KULIAH		KODE	RUMPUN MK	BOBOT (sks)		SEMESTER
PEMROGRAMAN VISUAL I (VISUAL BASIC)		KB02083 3	TEKNIK INFORMATIKA	T=3	P=0	IV
CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	Program Studi	1. Mampu mengidentifikasi, memformulasikan dan memecahkan permasalahan kebutuhan informasi dari suatu organisasi. 2. Mampu mengintegrasikan solusi berbasis teknologi informasi secara efektif pada suatu organisasi. 3. Mampu menerapkan konsep-konsep dasar komputer yang dibutuhkan dalam merancang dan mengimplementasikan solusi teknologi informasi. 4. Dapat berkarya dengan perilaku etika sesuai bidang keprofesian teknologi informasi.				
	Mata Kuliah	1. Mahasiswa mampu menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek dan mengaplikasikannya dengan Visual Basic 6.0				
DISKRIPSI SINGKAT MK		Mata kuliah ini membantu mahasiswa dalam memahami konsep konsep pemrograman berorientasi objek dan mengaplikasikannya dengan visual basic 6.0.				
PUSTAKA	Utama :	5. Alam M, A. J. (2009).Belajar Sendiri Microsoft Visual Basic 6.0. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo. 6. Yuswanto. (2003). Pemrograman Client-Server Microsoft Visual Basic 6.0. Jilid 1. Prestasi Pustaka, Jakarta. 7. Adi Kurniadi, Pemrograman Visual Basic, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2000. 8. J. Alam, M. Agus, Pemrograman Visual Basic series Student Guide, PT. Elex Media Komputindo,Jakarta, 2002.				
MEDIA PEMBELAJARAN	Software				Hardware	
					laptop, dan LCD projector.	

TEAM TEACHING		Dra. Najirah Umar,S.Kom,MT				
MATAKULIAH SYARAT						
MG Ke-	CP-MK (SESUAI TAHAPAN BELAJAR)	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)	METODE STRATEGI PEMBELAJARAN (ESTIMASI WAKTU)	ASSESSMENT		
				INDIKATOR	BENTUK	BOBOT
1	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep OOP dan Tools dalam visual Basic	Konsep OOP Dan Pengenalan Visual Basic 6.0	Ceramah, diskusi dan tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan Konsep OOP Mampu menjelaskan Tools dalam VB 	Pemberian tugas terkait materi perkuliahan yang telah diberikan	
2	Mahasiswa dapat menjelaskan aturan Penamaan Konstanta & Variabel, deklarasi Konstanta & variabel, Ruang Lingkup konstanta & Variabel	Aturan Penamaan Konstanta & Variabel, Deklarasi Konstanta & Variabel, Ruang Lingkup Konstanta & Variabel	Ceramah, diskusi dan tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjelaskan Aturan Penamaan Konstanta & Variabel, Deklarasi Konstanta & Variabel, Ruang Lingkup Konstanta & Variabel 	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	10%
3	Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan jenis operator yang ada dalam Visual Basic 6.0	Operator Aritmatika, Operator Penggabungan string (Like), Operator Perbandingan (Relasi), Operator Logika dan Operator Penugasan	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan Kuliah	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan jenis operator yang ada dalam Visual Basic 6.0 	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	10%

4,5	mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat program dengan struktur kendali yang ada dalam dalam Visual Basic 6.0.	<ul style="list-style-type: none"> • Struktur Kendali IF THEN ELSE • Struktur Kendali SELECT CASE 	Ceramah, diskusi, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan dan membuat program dengan struktur kendali yang ada dalam dalam Visual Basic 6.0 	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	10%
6,7	mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat program dengan struktur perulangan yang ada dalam Visual Basic 6.0.	<ul style="list-style-type: none"> • Struktur Perulangan DO LOOP • Struktur Perulangan FOR NEXT dan WHILE DO 	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktikum	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan dan membuat program dengan struktur perulangan yang ada dalam Visual Basic 6.0. 	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	10%
8	EVALUASI TENGAH SEMESTER (EVALUASI FORMATIF-EVALUASI YG DIMAKSUDKAN UNTUK MELAKUKAN IMPROVEMENT PROSES PEMBELAJARAN BEDASARKAN ASSESSMENT YANG TELAH DILAKUKAN)					
9	mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat program dengan Visual Basic 6.0 yang dilengkapi modul, function dan array	<ul style="list-style-type: none"> • Modul, • Function, • Koleksi Objek dan • Array 	diskusi, tanya jawab dan praktikum	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan dan membuat program dengan Visual Basic 6.0 yang dilengkapi modul, function dan array 	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	10%
10	mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan menggunakan	<ul style="list-style-type: none"> • Windows API 	Ceramah, diskusi, tanya jawab dan pembelajaran berbasis proyek	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan dan menggunakan Windows API dalam Visual Basic 6.0 	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	10%

	Windows API dalam Visual Basic 6.0					
11	mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan menggunakan Database, Kontrol Data dan Record Set dalam Visual Basic 6.0	<ul style="list-style-type: none"> • Kontrol Data Recode Set 	diskusi, tanya jawab dan praktikum	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menggunakan Database Kontrol Data • Mampu menggunakan Record Set dalam Visual Basic 6.0 	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	10%
12	mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat program dengan Visual Basic 6.0 untuk pencarian Data	<ul style="list-style-type: none"> • Pencarian Data Berurutan • Pencarian Data dengan Index 	diskusi, tanya jawab dan praktikum	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu membuat program untuk pencarian data 	Melalui tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah	20%
13, 14	mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat program dengan Visual Basic 6.0 menggunakan koneksi ADO dan menampilkan data dengan fasilitas DB Grid	<ul style="list-style-type: none"> • Koneksi ActiveX Data Object • Db Grid 	diskusi, tanya jawab dan praktikum	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu melakukan setting Koneksi ActiveX Data Object (ADO) • Mampu menampilkan data dalam DbGrid 	Melalui tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah	20%

15	mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat menu dengan Menu Editor Visual Basic 6.0	<ul style="list-style-type: none"> • Menu Editor 	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktikum dan pembelajaran berbasis proyek	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat membuat aplikasi yang dilengkapi dengan Menu dan SubMenu 	Melalui tanya jawab dan diskusi mengenai mater kuliah	20%
16	EVALUASI AKHIR SEMESTER (EVALUASI YANG DIMAKSUDKAN UNTUK MENGETAHUI CAPAIAN AKHIR HASIL BELAJAR MAHASISWA)					
Catatan : 1 sks = (50' TM + 50' PT + 60' BM)/Minggu			BM = Belajar Mandiri			T = Teori (aspek ilmu pengetahuan)
	TM = Tatap Muka (Kuliah)		PS = Praktikum Simulasi (160 menit/minggu)			P = Praktek (aspek keterampilan kerja)
	PT = Penugasan Terstruktur.		PL = Praktikum laboratorium (160 menit/minggu)			

b. Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan

1. Discovery Teoritis (Quis)

	Spesifikasi Tugas	Keterkaitan Tugas
1	Membaca literatur materi kuliah yang akan diberikan	Kesiapan Mhs Untuk meneirma materi baru
2	Mengingat materi kuliah minggu lalu	Pemahaman mahasiswa dari materi minggu lalu

2. Discovery Analisis (Mengerjakan soal pemahaman) PR

	Spesifikasi Tugas	Keterkaitan Tugas
1	Membaca literatur materi kuliah yang Sudah diberikan	Melengkapi materi yang belum diberikan di kelas
2	Memahami materi kuliah minggu lalu	Mengerjakan Soal pemahaman yang diberikan

c. Metode/Cara Pengerjaan (acuan cara/langkah pengerjaan)

1. Discovery Teoritis (Quis)

	Spesifikasi Tugas	Batasan Tugas
1	Dosen Menyampaikan Pertanyaan Quiz di awal pertemuan	Dapat Diselesaikan 20 menit
2	Mahasiswa Menjawab Pertanyaan	Dapat menjawab 80 %
3	Menerima hasil koreksi dari dosen	Disimpan oleh Mahasiswa

2. Discovery Analisis (Mengerjakan soal pemahaman - PR)

	Spesifikasi Tugas	Batasan Tugas
1	Diberikan pada setiap pokok bahasan	Maksimal 30 soal
2	Cara Pengerjaan	Mandiri
3	Cara pelaporan hasil Tugas	Mandiri, ditulis di buku kertas folio

d. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan:

Pemahaman mahasiswa dari konsep teori dan analisis minimal 80 %

C.KRITERIA PENILAIAN

POLA PENILAIAN KOMPETENSI : Quis dan PR Soal

KRITERIA : Pemahaman Teori dan Analisis

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Skor	(Skor 100)	(Skor 80)	(Skor 60)	(Skor 40)	(Skor20)	
Quis	Mengerjakan seluruh soal dengan benar	Mengerjakan 80% soal dengan benar	Mengerjakan 60% soal dengan benar	Mengerjakan 40% soal dengan benar	Mengerjakan 20% soal dengan benar	30%
Tugas PR	Mengerjakan seluruh soal dengan benar	Mengerjakan 80% soal dengan benar	Mengerjakan 60% soal dengan benar	Mengerjakan 40% soal dengan benar	Mengerjakan 20% soal dengan benar	70%

D. Rubrik Penilaian

Jenjang/Grade	Angka/Skor	Deskripsi/Indikator Kerja
E	<=45	Merupakan perolehan mahasiswa yang tidak melaksanakan tugas dan sama sekali tidak memahami materi.
D	45-51	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dan mengerjakan tugas seadanya, tidak memiliki kemauan dan tanggung jawab untuk memahami materi.
C	51.01-61	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan cukup baik, berusaha memahami materi namun kurang persisten sehingga baru mampu menyelesaikan sebagian dari masalah / tugas dengan akurasi yang kurang.
C+	61.01-66	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, berusaha memahami materi namun baru mampu menyelesaikan sebagian masalah / tugas dengan akurasi cukup.
B-	66.01-71	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi cukup.
B	71.01-76	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi bagus.
B+	76.01-81	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi bagus.
A-	81.01-85	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik, memiliki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi, mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi sangat baik.

A 85.01-100 Merupakan perolehan mahasiswa superior, yaitu mereka yang mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik bahkan tertantang untuk memahami lebih jauh, memiliki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi, mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi sempurna bahkan mampu mengenali masalah nyata pada masyarakat / industri dan mampu mengusulkan konsep solusinya.

Mengetahui
Kaprodin Teknik Informatika

Billy Eden William Asrul,S.Kom,MT