


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

**MATA KULIAH
PEMROGRAMAN VISUAL III**



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 III (FOXPRO)

Kode Mata Kuliah : KB02413

Semester : V

SKS : 2

Capaian Pemb. Mt.Kuliah :

Setelah mengikuti matakuliah ini diharapkan mahasiswa mampu:

Mahasiswa dapat menerapkan pemrograman sekuensial, pemilihan, dan perulangan, array dan biner dalam Bahasa Pemrograman FoxPro (GUI), serta penggunaannya dalam bidang yang terkait.

Deskripsi Mata Kuliah :

Mata kuliah ini membantu mahasiswa dalam memahami konsep pemrograman sekuensial, pemilihan, dan perulangan, array dan biner dalam Bahasa Pemrograman FoxPro 7(GUI), serta penggunaannya dalam bidang yang terkait.

Bahan Kajian :

1. FOXPRO GUI programming
2. Menggunakan Command Prompt
3. Menggunakan Edit
4. Menggunakan Notepad
5. Struktur dasar pemrograman FOXPRO
6. Pemahaman FOXPRO
7. Perintah System.GUI.Writeline
8. Mengaktifkan path kerja
9. Melakukan kompilasi program
10. Penanganan error program
11. Struktur Program
12. Option, Imports
13. Program Utama (Main)

14. Variabel, Tipe data, Konversi, Format
15. Operator ; Operator Penggabungan, Operator Perbandingan, Operator Logika
16. Konstanta
17. Enumerate
18. Readline
19. Penggunaan input-proses-output dalam pemrograman
20. Pemilihan sederhana
21. Pemilihan kompleks
22. Perulangan sederhana
23. Perulangan kompleks
24. Array
25. Mengaplikasikan array untuk kasus entri data
26. Menyimpan data
27. Membaca data
28. Menghapus data
29. Mencetak data

Referensi :

1. Kani, Firmansyah, dan Sufandi, U. U. (2010). Pemrograman Database menggunakan FoxPro (FoxPro Win32 dan MySQL 5.0 dengan Optimalisasi Komponen ZeosDBO). Graha Ilmu: Jakarta.
2. Madcoms. (2003). Pemrograman Borland FoxPro . Yogyakarta: Andi.
3. Yanuar, Y., dan Hakim, L. (2004). Pemrograman FoxPro dengan Database Microsoft SQL Server. Jakarta: Elek Media Komputindo.

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 III		KB02413	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 dapat menerapkan pemrograman sekuensial, pemilihan, dan perulangan, array dan biner dalam Bahasa Pemrograman FoxPro 7(GUI), serta penggunaannya dalam bidang yang terkait.				
	DISKRIPSI SINGKAT MK	Mata kuliah ini membantu mahasiswa dalam memahami konsep pemrograman sekuensial, pemilihan, dan perulangan, array dan biner dalam Bahasa Pemrograman FoxPro 7(GUI), serta penggunaannya dalam bidang yang terkait				
PUSTAKA		Utama :	4. Kani, Firmansyah, dan Sufandi, U. U. (2010). Pemrograman Database menggunakan FoxPro (FoxPro Win32 dan MySQL 5.0 dengan Optimalisasi Komponen ZeosDBO). Graha Ilmu: Jakarta. 5. Madcoms. (2003). Pemrograman Borland FoxPro 7. Yogyakarta: Andi. 6. Yanuar, Y., dan Hakim, L. (2004). Pemrograman FoxPro dengan Database Microsoft SQL Server. Jakarta: Elek Media Komputindo.			
MEDIA PEMBELAJARAN		Software		Hardware		
				laptop, dan LCD projector.		

TEAM TEACHING						
MATAKULIAH SYARAT						
MG Ke-	CP-MK (SESUAI TAHAPAN BELAJAR)	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)	METODE STRATEGI PEMBELAJARAN (ESTIMASI WAKTU)	ASSESSMENT		
				INDIKATOR	BENTUK	BOBOT
1	Mahasiswa dapat memahami tujuan mempelajari Pemrograman Komputer	<ul style="list-style-type: none"> Manajemen Informatika dan Ilmu Komputer Peranan Kampus dalam Pembelajaran Pemrograman Manajemen Informatika FOXPRO GUI programming 	Ceramah	Dapat <ul style="list-style-type: none"> Memahami matakuliah bahasa pemrograman sebagai salah satu matakuliah pokok yang akan digunakan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar ahli madya bisa membedakan antara GUI application dan windows application 	Pemberian tugas terkait materi perkuliahan yang telah diberikan	
2	Mahasiswa dapat membuat program FoxPro 7 dengan menggunakan command prompt, edit, dan notepad	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan Command Prompt Menggunakan Edit Menggunakan Notepad Struktur dasar pemrograman FOXPRO Pemahaman FOXPRO adalah oop Perintah System GUI Writeline Mengaktifkan 	Praktikum	Dapat <ul style="list-style-type: none"> Membuka command prompt Membuat direktori kerja di drive E Pindah direktori ke direktori kerja Membuat file Project dengan edit di direktori kerja Membuat file Project Variable and Calculation Membuat program Perhitungan Aritmatika Sederhana 	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	10%

		<ul style="list-style-type: none"> path kerja Melakukan kompilasi program Penanganan error program 				
3	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami dasar program FOXPRO 7 dan pemanfaatan variabel dalam pemrograman. Mahasiswa dapat melakukan konversi tipe data yang berbeda Mahasiswa dapat menyajikan data dalam format yang berbeda 	<ul style="list-style-type: none"> Struktur Program Option Imports Program Utama (Main) Variabel Tipe data Konversi Format 	Praktikum	<p>Dapat</p> <ul style="list-style-type: none"> Menggunakan perintah option Menggunakan data bertipe angka Menggunakan data bertipe pecahan Menggunakan data bertipe string Menggunakan perintah import Mengkonversi tipe data yang berbeda Menampilkan data sesuai dengan formatnya 	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	10%
4	Mahasiswa dapat menggunakan berbagai operator, konstanta, dan enumerate dalam pemrograman.	<ul style="list-style-type: none"> Operator Operator Penggabungan Operator Perbandingan Operator Logika Konstanta Enumerate 	Praktikum	<p>Dapat</p> <ul style="list-style-type: none"> Menggunakan operator penggabungan Menggunakan operator perbandingan Menggunakan operator logika Menggunakan konstanta Menggunakan enumerate 	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	10%

5	Mahasiswa dapat menambahkan kemampuan input dalam pemrograman	Readline	Praktikum	<ul style="list-style-type: none"> Dapat Membuat program dengan kapasitas input. 	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	10%
6	Mahasiswa dapat Dapat menguasai pembuatan program sekuensial	Penggunaan input-proses-output dalam pemrograman	Praktikum	<p>Dapat</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan sebuah kasus dengan kapabilitas input, yang kemudian diproses, dan menghasilkan output tertentu 	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	10%
7,8	Mahasiswa dapat Dapat menguasai pembuatan program dengan kemampuan pemilihan	<ul style="list-style-type: none"> Pemilihan sederhana Pemilihan kompleks 	Praktikum	<p>Dapat:</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat program dengan pemilihan IF Membuat program dengan pemilihan CASE Membuat program dengan pemilihan iF bersarang 	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	10%
9	EVALUASI TENGAH SEMESTER (EVALUASI FORMATIF-EVALUASI YG DIMAKSUDKAN UNTUK MELAKUKAN IMPROVEMENT PROSES PEMBELAJARAN BEDASARKAN ASSESSMENT YANG TELAH DILAKUKAN)					
10-13	Mahasiswa Dapat menguasai pembuatan program dengan kemampuan perulangan	<ul style="list-style-type: none"> Perulangan sederhana Perulangan kompleks 	Praktikum	<p>Dapat:</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat program dengan perulangan FOR Membuat program dengan perulangan WHILE Membuat program dengan perulangan REPEAT 	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	10%
14	Mahasiswa Dapat memahami cara kerja array dan memanfaatkannya sebagai penyimpan data Pada Database	<ul style="list-style-type: none"> Array Mengaplikasi kan array untuk kasus entri data 	Praktikum	<p>Dapat:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendeklarasikan array Menambah array Mengubah array Menampilkan array Membuat sebuah entri data dengan menggunakan array 	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	10%

15	Mahasiswa Dapat bisa menyimpan, membaca, dan menghapus data pada Database	<ul style="list-style-type: none"> Menyimpan data Membaca data Menghapus data Mencetak data 	Praktikum	Dapat: <ul style="list-style-type: none"> Menyimpan data Membaca data Menghapus data Mencetak data 	Melalui Tanya jawab dan diskusi mengenai materi kuliah dan pemberian tugas sesuai dengan materi kuliah yang telah diberikan	10%
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)			

FORMAT RANCANGAN TUGAS QUIZ dan PR

Nama Mata Kuliah : Pemrograman Visual III
Program Studi : Teknik Informatika

SKS : 3 sks
Pertemuan ke : 2,3,5,6,9,10,13,14,15

A. TUJUAN TUGAS:

Mahasiswa mampu menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek dan mengaplikasikannya dengan visual basic 6.0, sesuai materi yang diberikan

B. URAIAN TUGAS:

a. Obyek Garapan :

1. FOXPRO GUI programming
2. Menggunakan Command Prompt
3. Menggunakan Edit
4. Menggunakan Notepad
5. Struktur dasar pemrograman FOXPRO
6. Pemahaman FOXPRO
7. Perintah System.GUI.Writeline
8. Mengaktifkan path kerja
9. Melakukan kompilasi program
10. Penanganan error program
11. Struktur Program
12. Option, Imports
13. Program Utama (Main)
14. Variabel, Tipe data, Konversi, Format
15. Operator ; Operator Penggabungan, Operator Perbandingan, Operator Logika
16. Konstanta
17. Enumerate

18. Readline
19. Penggunaan input-proses-output dalam pemrograman
20. Pemilihan sederhana
21. Pemilihan kompleks
22. Perulangan sederhana
23. Perulangan kompleks
24. Array
25. Mengaplikasikan array untuk kasus entri data
26. Menyimpan data
27. Membaca data
28. Menghapus data
29. Mencetak data

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