Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

THE THE PARTY IN T	Seko	Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&F MANAJEMEN INFORMATIKA RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
			RENCA	ANA PEMBELA	JARAN SEME	ESTER			
MATA KULIAH (MK)			KODE	Rumpun MK		BOBOT (sk	s)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pemrograman 2			MI-13207			T = 2	P = 0	6	24 Desember 2021
OTORISASI			Pengembang	RPS	Koordinator	RMK		Ketua PRODI	
			Diyah Ruri Ira	ıwati				Dr.	Hariyanto
Capaian	CPL-PROD	OI yang dibel	bankan pada M	1K				1	
Pembelajaran (CP)	CPL1		-	emanusiaan dalam r	nenjalankan tug	as berdasar	kan agama, m	oral dan etika.(S	2)
	CPL2	Taat huku	m dan disiplin d	dalam kehidupan be	rmasyarakat da	n bernegara	. (S7)		
	CPL3	Menunjuk	kan sikap berta	nggungjawab atas p	ekerjaan di bida	ng keahlian	nya secara ma	andiri.(S8)	
	CPL4	Menginter	nalisasi nilai, no	orma, dan etika akad	demik.(S9)				
	CPL5		i konsep teoritis ian masalah pro	s bidang pengetahu osedural.(P1)	an Manajemen Iı	nformatikas	secara umum,	serta mampu m	emformulasikan
	CPL6	Mampu m		kerjaan berlingkup	luas dan menga	ınalisis data	dengan berag	gam metode yang	g sesuai, baik yang
	CPL7	mampu m	enunjukkan kin	erja bermutu dan te	erukur.(KU2)				
	CPL8	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.(KU3)							
	CPL9	Mampu be	erkerjasama, be	rkomunikasi, dan be	erinovatif dalam	pekerjaany	a.(KU5)		
	CPL10			atas pencapaian ha kepada pekerja yang	•		•		adap penyelesaian

CDI 44	
CPL11	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mengelola
	pengembangan kompetensi kerja secara mandiri.(KU7)
Capaian Per	mbelajaran Mata Kuliah (CPMK)
CPMK1	Mampu memahami penggunaan program Borland Delphi, Integrated Development Environment (IDE)
CPMK2	Mampu memahami pembuatan Form dan komponen
СРМК3	Mampu Menjelaskan Struktur file dan variabel
CPMK4	Mampu memahami pengunaan statement Kondisi dan Keputusan
CPMK5	Mampu memahami penggunaan statement perulangan,
CPMK6	Mampu memahami penggunaan operator Penugasan
CPMK7	Mampu menguasai Array.
СРМК8	Mampu membuat Project Baru
CPMK9	Mampu memahami dan membuat Datasabe
CPMK10	Mampu memahami dan membuat rancangan aplikasi
CPMK11	Mampu memahami bahasa pemrograman perintah Update
CPMK12	Mampu memahami pemrograman perintah Hapus dan Cari
CPMK13	Mampu memahami membuat Report / Laporan data yang di ambil dari database
CPMK14	Mampu Menerapkan rancangan kedalam program
Kemampua	n akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)
Sub-	Mampu memahami penggunaan program Borland Delphi, Integrated Development Environment (IDE) Struktur
CPMK1	penulisan, membedakan objek-objek dan menciptakan program sederhana dengan program Delphi
Sub-	Mampu memahami dan mengerti cara membuat Form dan komponen, Mengatur Properti dalam menggunakan
CPMK2	pemrograman Borland Delphi
Sub-	Mampu membedakan antara tipe data dan variabel dan menciptakan aplikasi yang menerapkan penggunaan tipe data dan
СРМК3	variabel
Sub-	Mampu memahami pengunaan statement seleksi, membedakan bentuk umum penggunaan statement seleksi IfElse dan
CPMK4	Case, dan menciptakan program sederhana dengan menerapkan penggunaan statement seleksi ifelse dan case pada Bahasa
	pemrograman Delphi
Sub-	Mampu memahami penggunaan statement perulangan, membedakan pengunaan statement for, Do dan Mampu
CPMK5	menciptakan program yang menerapkan konsep perulangan
Sub-	Mampu memahami penggunaan statement perulangan, membedakan pengunaan statement whiledo , repeat until
СРМК6	danMampu menciptakan program yang menerapkan konsep perulangan
Sub-	Mampu memahami dan menguasai Array sehingga dapat melakukan penyimpanan banyak data yang bertipe sama untuk
CPMK7	mendukung dalam pembuatan aplikasi pemrograman yang memiliki konsep penyimpanan

	Sub- CPMK8	Mam	pu mema	ıhami per	nggunaan	menu da	ın mengu	asai Men	nbuat Pro	ject baru					
	Sub- CPMK9		pu mema an Delph		n mengua	sai Memb	ouat datal	oase pada	a Mic.Acce	ess, Menj	elaskan la	angkah-la	ngkah Co	onnection	Database
	Sub- CPMK10	Mam	pu mem	iahami r	nembuat	rancanga	an progra	m aplikas	si dunia n	yata seba	agai persi	apan tuga	as besar		
	Sub- CPMK11	Mam	pu mema	ıhami dar	n mengua	sai bahas	a pemro	graman p	erintah U	pdate					
	Sub- CPMK12	Mam	pu Mema	ıhami bal	nasa pem	rogramar	ı perintal	ı Hapus d	lan Cari						
	Sub- CPMK13	Mam	pu memb	ouat Repo	ort / Lapo	ran data	yang di a	mbil dari	database						
	Sub- CPMK14		pu Mene dirancang	•	ancangan	kedalam p	orogram	dan Mene	erapkan ili	mu yang t	elah di da	pat sesua	i kebutuh	an progra	ım aplikasi
	Korelasi (CPI terh	adan Sul	h-CPMK											
Dockrinei Singkat MK					ıkan mat	akuliah y	ang man	gunakan	nrogram	Dolphi 4	dangan h	ahaca na	mrogram	an nacca	l namun
Deskripsi Singkat MK	Mata kulia berjalan pa struktur d function, dimasyara	ah Pemro ada lingk lasar pe frame, n akat.	ograma 2 cungan w nulisan p nenu, dat	2 merupa indows d orogram, tabase da	an telah r penggun an repor	nemanfaa aan varia t untuk (atkan kon abel, tipe dapatmen	usep objec data, stat nciptakan	ct oriente tement s n aplikasi	d progran eleksi, st yang m	nming (0 atement ampu m	OP) yang perulang enyelesai	digunaka an, pengg kan mas	an untuk gunaan p alah yan	mengkaji procedur, g timbul
Deskripsi Singkat MK	Mata kulia berjalan pa struktur d function,	ah Pemro ada lingk dasar per frame, n	ograma 2 tungan w nulisan p	2 merupa indows d orogram,	lan telah r penggun	nemanfaa aan varia	atkan kon abel, tipe	isep objed data, stat	ct oriente tement s	d progran eleksi, st	nming (0 atement	OP) yang perulang	digunaka an, peng	an untuk : gunaan p	mengkaji orocedur,

Pustaka	Utama: 5					
	1. Wahana Komputer, Pemrograman Borlad Delphi 7.0, Andi Offset, Yogyakarta, 2002					
	2. Andi, Pemrograman Borland delphi 7 Jilid 1, 2003, Madcoms, Yogyakarta					
	Ine Martina "36 Belajar Komputer Pemrograman Visual Borland Delphi 7", PT Elex Media dan Wahana Komputer, 2004					
	4. Husni, Pemrograman Database Dengan Delphi, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2004					
	5. Delphi 7 with ADO, Abdul Kadir, Andi Offset, Yogyakarta, 2005					
	Pendukung: 2					
	1. Kadir, Abdul. 2013. From Zero to a Pro Delphi. Yogyakarta: Andi Ofset					
	2. Andreas Andoyo, Suyono.2016. Dasar Pemrograman Delphi. Yogyakarta : Andi Offset					
Dosen Pengampu	Dr. Aqwam Rosadi Kardian, Sutarno, SKom., MMSI.					
Matakuliah syarat	-					

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Penilaian		Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi
	, ,			Indikator	Kriteria & Teknik		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu menjelaskan secara singkat pemro- graman Borland Delphi ,Memberikan konsep dasar pembuatan program dalam bahasa Delphi	Pendahuluan pengenalan Borland Delphi 1. Sekilas tentang Borland Delphi 2. Lingkungan kerja Delphi File – file penyusun project	- Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penyelesaian Soal	 Ketepatan penjelasan cara kerja Borland Delphi Kemampuan menyebutkan ligkungan Borland Delphi Kemampuan menerangka n file-file Penyusunan project 	Penugasan, Kuis dan Laporan Hasil Praktik dan Laporan Hasil Praktik	5 %	1,2,3

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	tahapan belajar (Sub-CPMK) Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa			laian	Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi
(4)	` ,	(0)	(0)	Indikator	Kriteria & Teknik	(-)	(0)
2	Mampu memahami dan mengerti cara membuat Form dan komponen, Mengatur Properti dalam menggunakan pemrograman Borland Delphi	Pengertian Form dan komponen 1. Jenis-jenis properties Form 2. Menangani event Form 3. Menggunakan beberapa Form 4. Menentukan Form Utama 5. Menempatkan komponen pada Form Mengatur properti komponen	(4) Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penyele- saian Soal	Kemampuan menjelaskan ca- ra membuat Form dan komponen, Mengatur Properti dalam menggunakan pemrograman Borland Delphi	Penugasan, Kuis dan Laporan Hasil Praktik	5 %	(8) 1,2,3
3	Mampu Menjelaskan struktur file penyimpanan pada pemrograman delphi, Mampu membuat dan membuka file project delphi , Menggunakan komponen-komponen sederhana sesuai kebutuhan program aplikasi	 Struktur program Delphi Sintak Dasar (Identifier, Reserve word dll) Tipe data, variabel dan konstanta Operator dan Ekspresi 	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penyele- saian Soal		Penugasan, Kuis dan Laporan Hasil Praktik	5 %	1,2,3
4	Mampu Memahami dan menguasai konsep struktur seleksi dan repetisi dalam Pemrograman Borland Delphi	Kondisi dan Keputusan Setara 1. Pengantar kondisi dan keputusan menggunakan if then Else	Praktik dan Penyele-		Penugasan, Kuis dan Laporan Hasil Praktik	5 %	1,2,3

Mg Ke-	tanapan belajar		tahapan belajar (Sub-CPMK) Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa			Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi	
	,			Indikator	Kriteria & Teknik			
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	
		Penerapan kondisi dan keputusan menggunakan if then Else dalam aplikasi pemrograman Kondisi dan Keputusan Menggunakan Select Case Pengantar kondisi dan keputusan menggunakan Select Case Penerapan kondisi dan keputusan Select Case dalam aplikasi pemrograman						
5	Mampu memahami dan menguasai perulangan dalam pemrograman Borland Delphi	Perulangan For Do 1. Pengantar Perulangan menggunakan For Do Penerapan kondisi dan keputusan menggunakan For Do dalam aplikasi pemrograman	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penye- lesaian Soal		Penugasan, Kuis dan Laporan Hasil Praktik	10 %	1,2,3	
6	Mampu memahami dan menguasai penggunaan operator penugasan.	Perulangan WhileDo 1. Pengantar Perulangan menggunakan While Do 2. Penerapan kondisi dan keputusan menggunakan	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penyel- esaian Soal		Penugasan, Kuis dan Laporan Hasil Praktik	10 %	1,2,3	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa			Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi
				Indikator	Kriteria & Teknik		
(1)	(2)	While Do dalam aplikasi pemrograman Perulangan RepeatUntil 1. Pengantar Perulangan menggunakan Repeat Until 2. Penerapan kondisi dan keputusan menggunakan Repeat Until dalam aplikasi pemrograman	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
7	Mampu memahami dan menguasai Array sehingga dapat melakukan penyimpanan banyak data yang bertipe sama untuk mendukung dalam pembuatan aplikasi pemrograman yang memiliki konsep penyimpanan	Pengenalan tentang array Konsep tentang array 1. Array 1 Dimensi 2. Menjelaskan Konsep tentang array 1 dimensi 3. Penerapan array 1 dimensi dalam aplikasi 4. Contoh penerapan array 1 dimensi dalam program 5. Array multi dimensi 6. Menjelaskan Konsep tentang array multi dimensi Penerapan array multi dimensi Penerapan array multi dimensi dalam aplikasi	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penyelesaian Soal		Penugasan, Kuis dan Laporan Hasil Praktik	5 %	1,2,3

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	mpuan akhir tiap Metode Pembelajaran		laian	Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi
				Indikator	Kriteria & Teknik		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		7. Contoh penerapan array multi dimensi dalam program					
8	Evaluasi Tengah Semester	/ Ujian Tengan Semester					
9	Mampu memahami dan menguasai Membuat Project baru	Pembuatan project awal Memahami Bahasa Pemrograman Delphi	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penye- lesaian Soal		Penugasan, Kuis dan Laporan Hasil Praktik	5 %	3,4,5
10	Mampu memahami dan menguasai 1. Membuat database pada Mic.Access 2. Menjelaskan langkah- langkah Connection Database dengan Delphi	Membuat database dan table menggunakan Mic.Access Connection Database Mic.Access dengan Delphi	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penye- lesaian Soal		Penugasan, Kuis dan Laporan Hasil Praktik	10 %	3,4,5
11	Mampu membuat ran- cangan program aplikasi dunia nyata sebagai persiapan tugas besar	Pembuatan Rancangan pro- gram aplikasi	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penye- lesaian Soal		Penugasan, Kuis dan Laporan Hasil Praktik	10 %	3,4,5
12	Mampu memahami dan menguasai bahasa pem- rograman perintah Update	Pembuatan Code Perintah Update Data didalam database	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penye- lesaian Soal		Penugasan, Kuis dan Laporan Hasil Praktik	10 %	3,4,5
13	Mampu Memahami bahasa pemrograman perintah Hapus dan Cari	Pembuatan Code Perintah Hapus Data didalam database	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penye- lesaian Soal		Penugasan, Kuis dan Laporan Hasil Praktik	10 %	3,4,5

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	•		Peni	ilaian	Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi
	· · ·			Indikator	Kriteria & Teknik		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		2. Pembuatan Code Perintah Cari Data didalam database					
14	Mampu membuat Report / Laporan data yang di ambil dari database	 Pembuatan laporan dengan data report Pembuatan project dari desain database sampai pembuatan laporan 	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penye- lesaian Soal		Penugasan, Kuis dan Laporan Hasil Praktik	10 %	3.4,5
15	1. Menerapkan rancangan	2. Melakukan presentasi untuk project yang	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penyele- saian Soal		Penugasan, Kuis dan Laporan Hasil Praktik	10 %	3,4,5
16	Evaluasi Akhir Semester /	Ujian Akhir Semester					

Catatan:

- 1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampulan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.

- 3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- 4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- 5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- 6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- 7. Bentuk penilaian: tes dan non-tes.
- 8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- 9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- 10. Materi Pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- 11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- 12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Rancangan Tugas

THE PART IN THE PA	Sekolah Tin		men Informatik ANAJEMEN INFO	-	er Jakaı	rta STI&K	Kode Dokumen
	·		RANCANGAN TU	GAS			·
MATA KULIAH (I	MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks	5)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pemrograman 2		MI-13207		T = 2	P = 0	4	24 Desember 2021
Minggu ke	2	Tugas ke	1				
	uan tugas :		_				
	Memahami Komponen Micros	soft Borland Delpl	ni				
Ura	ian tugas :	T.					
	a. Obyek	Soal Membuat P	erhitungan Nilai				
	b. Yang dilakukan	Mengerjakan so	al Cara membuat Perhitu	ngan Nilai			
	c. Metode/Cara pengerjaan	Individu di kerta	as				
	d. Deskripsi luaran tugas						
Krit	 teria Penilaian						
	a. %	20					
	b. %	60					
	c. %	20					
Minggu ke	3	Tugas ke	2				
	uan tugas :	O	ı				
Í	Memahami program dengan b	berbagai macam ti	ipe data dan operator yar	g ada pada Borland De	lphi		
Ura	ian tugas :						

a.	Obvek	Soal membuat prog	gram pengenalan dasar operator Delphi
		boar mombaat prog	2. mm bendenman anom oberator perkur
b.	Yang dilakukan	Mengeriakan prog	ram delphi dengan berbagai macam tipe data, berbagai operator (operator pembanding dan
	B		rum werpm wengun serengun masum upe unun, serengun eperator (eperator pemeanum un
		operator regime)	
C.	Metode/Cara pengeriaan	Individu kertas	
d.	Deskripsi luaran tugas		
Kriteria I	Penilaian	<u>I</u>	
		20	
	,,	1	
4		Tugas ke	3
	igas :	1	
		l Alur Program	
Uraian tu	gas :		
		Soal penggunaan If	f Then dan If Then Else dan Case Of
		, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
b.	Yang dilakukan	Mengeriakan soal i	mengenai Penggaijan
		g. j	
C.	Metode/Cara pengeriaan	Individu di laptop	/ kertas
			,
d.	Deskripsi luaran tugas		
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
Kriteria I	Penilaian		
	70	<u>I</u>	
5		Tugas ke	4
	igas :	1	1 -
			,
Ma	mpu membuat program de	engan proses struktu	ir nerulangan
	b.	b. Yang dilakukan c. Metode/Cara pengerjaan d. Deskripsi luaran tugas Kriteria Penilaian a. % b. % c. % 4 Tujuan tugas: Memahami mengenai Kontro Uraian tugas: a. Obyek b. Yang dilakukan c. Metode/Cara pengerjaan d. Deskripsi luaran tugas Kriteria Penilaian a. % b. % c. % 5 Tujuan tugas:	b. Yang dilakukan Mengerjakan prog operator logika) c. Metode/Cara pengerjaan Individu kertas d. Deskripsi luaran tugas Kriteria Penilaian a. % 20 b. % 60 c. % 20 4 Tugas ke Tujuan tugas: Memahami mengenai Kontrol Alur Program Uraian tugas: a. Obyek Soal penggunaan Individu di laptop d. Deskripsi luaran tugas Kriteria Penilaian a. % b. % c. % Tugas ke Tujuan tugas: Tugas ke Tujuan tugas: Tugas ke Tujuan tugas: Tugas ke Tujuan tugas: Tugas ke Tujuan tugas:

	Uraian tugas :			
	a. Obyek	Soal penggunaan For Do dan Fordown To		
		F GG		
	b. Yang dilakukan	Mengerjakan soal mengenai Daftar Penjualan		
	c. Metode/Cara pengerjaan	Individu di laptop / kertas		
	, ,			
	d. Deskripsi luaran tugas			
	Kriteria Penilaian			
	a. %	20		
	b. %	60		
	c. %	20		
Minggu ke	6	Tugas ke 5		
	Tujuan tugas :			
	Mampu membuat program de	Mampu membuat program dengan proses struktur perulangan		
	Uraian tugas:			
	a. Obyek	Soal mengenai penggunanaan While Do dan Repeat Until		
	b. Yang dilakukan	Menghitung Jumlah Bilangan		
	c. Metode/Cara pengerjaan	Individu di laptop / kertas		
	d. Deskripsi luaran tugas			
	Kriteria Penilaian			
	a. %	20		
	b. %	60		
	c. %	20		
	T -			
Minggu ke	9	Tugas ke 6		
	Tujuan tugas :			
	Memahami Pengenalan ODBO	C		

Ura	Uraian tugas :				
	e. Obyek	Soal Mengelola Project			
	f. Yang dilakukan	Mengerjakan soal Menggunakan Radio Button dan Group Box			
	g. Metode/Cara pengerjaan	Individu di laptop / kertas			
	h. Deskripsi luaran tugas				
Krit	teria Penilaian				
	d. %	20			
	e. %	60			
	f. %	20			
Minggu ke	10	Tugas ke 7			
Tuj	uan tugas :				
	Mampu membuat Menggunka	an Visual Component Library			
Ura	Uraian tugas:				
	a. Obyek	Soal program aplikasi dengan menggunakan BitBtn			
	b. Yang dilakukan	Soal program aplikasi dengan menggunakan BitBtn			
	c. Metode/Cara pengerjaan	Individu di laptop / kertas			
	d. Deskripsi luaran tugas				
	1				
Krit	teria Penilaian	Taa			
	e. %	20			
	f. %	60			
	g. %	20			
3.51	144	m 1			
Minggu ke	11	Tugas ke 8			
Tuj	Tujuan tugas :				
	Mampu membuat program Mo	enu enu			

	Uraian tugas :				
	a. Obyek	Soal Membuat prog	ram Menu dan Sub Menu		
		1 7			
	b. Yang dilakukan	Mengerjakan soal program Menu dan Sub Menu			
	c. Metode/Cara pengerjaan	nn Individu di laptop / kertas			
	d. Deskripsi luaran tugas				
	Kriteria Penilaian				
	e. %	20			
	f. %	60			
	g. %	20			
Minggu ke	12	Tugas ke	9		
	Tujuan tugas :				
	Memahami membuat Databas	se			
	Uraian tugas :				
	a. Obyek	Soal membuat Data	base pada Borland Delphi		
	b. Yang dilakukan	Membuat Database	pada Borland Delphi menggunakan wizard maupun manual dengan Dekstop		
	c. Metode/Cara pengerjaan	Individu di laptop /	kertas		
	d. Deskripsi luaran tugas				
	Kriteria Penilaian				
	e. %	20			
	f. %	60			
	g. %	20			
Minggu ke	13	Tugas ke	10		
	Tujuan tugas :				
	Memahami membuat menu pada Borland Delphi				
	•	•			

	Uraian tugas :				
	a. Obyek	Soal membuat report pada Borland Delphi			
	· ·				
	b. Yang dilakukan	Membuat menu seperti tahapan membuat menu, menjalankan menu			
		, ,			
	c. Metode/Cara pengerjaan	Individu di laptop / kertas			
	, ,				
	d. Deskripsi luaran tugas				
	•				
	Kriteria Penilaian				
	e. %	20			
	f. %	60			
	g. %	20			
Minggu ke	14	Tugas ke 11			
	Tujuan tugas :				
	Memahami membuat aplikas	i Report			
	Uraian tugas :				
	a. Obyek	Soal membuat aplikasi Report pada Borland Delphi			
	b. Yang dilakukan	Membuat Soal aplikasi Report pada Borland Delphi			
	c. Metode/Cara pengerjaan	Berkelompok di laptop			
	d. Deskripsi luaran tugas				
	Kriteria Penilaian				
	e. %	20			
	f. %	60			
	g. %	20			
		,			
Minggu ke	15	Tugas ke 12			
	Tujuan tugas :				
	Memahami membuat program Multimedia				

Uraian tugas:				
a.	Obyek	Soal membuat program aplikasi Multimedia		
b.	Yang dilakukan	Membuat program aplikasi Media Player dalam Borland Delphi dan mempresentasikannya		
c.	Metode/Cara pengerjaan	Berkelompok di laptop		
d.	Deskripsi luaran tugas			
Kriteria	a Penilaian			
e.	%	20		
f.	%	60		
g.	%	20		

KETERANGAN

1. TUJUAN TUGAS

adalah rumusan kemampuan yang diharapkan dapat dicapai oleh mahasiswa bila berhasil mengerjakan tugas ini (hardskill dan softskill).

2. URAIAN TUGAS

- a. Obyek : berisi deskripsi obyek material yang akan di pelajari dalam tugas ini
- b. Yang dilakukan : uraian besaran, Tingkat kerumitan dan keluasan masalah dari obyek material yang harus di pelajari, Tingkat ketajaman dan kedalaman studi yang distandarkan. Bisa juga ditetapkan hasil yang harus dipresentasikan di forum diskusi.

- c. Metode / cara pengerjaan: berupa petunjuk tentang teori/Teknik/alat yang sebaiknya digunakan, alternatif Langkah-langkah yang bisa ditempuh, data dan buku acuan yang wajib dan yang disarankan untuk digunakan, ketentuan dikerjakan secara kelompok/individual.
- d. Deskripsi luaran tugas: adalah uraian tentang bentuk hasil studi/kinerja yang harus ditunjukkan/disajikan(missal hasil studi tersaji dalam paper minimum 20 halaman termasuk skema, tabel dan gambar dengan ukuran kertas kuarto, diketik dengan tipe dan besaran huruf tertentu dan mungkin dilengkapi sajian dalam bentuk CD dengan format power point).

3. KRITERIA PENILAIAN

Berisi butir-butir indikator yang dapaat menunjukkan Tingkat keberhasilan mahasiswa dalam usaha mencapai kompetensi yang telah dirumuskan.