

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**  
**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI - STMIK JAKARTA STI&K**

<b>Tanggal Penyusunan</b>		<b>Tanggal revisi</b>	
<b>Program Studi</b>	SISTEM INFORMASI		
<b>Jenjang</b>	SARJANA		
<b>Kode dan Nama MK</b>	MI-12201	<b>PEMROGRAMAN 3</b>	
<b>SKS dan Semester</b>	SKS	2	Semester 4 (GENAP)
<b>Prasyarat</b>	Pernah mengikuti matakuliah Pemograman 1 dan 2		
<b>Status Mata Kuliah</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Wajib <input type="checkbox"/> Pilihan		
<b>Dosen Pengampu</b>	1. Irfan, Skom, MMSI 2. Saeful Lukman, Skom, MMSI		
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah</b>	Sikap	Mampu berpikir kreatif dan inovatif dalam pengembangan program berbasis desktop	
	Ketrampilan Umum	Mampu memanfaatkan aplikasi untuk menunjang administrasi bisnis atau organisasi	
	Pengetahuan	Memahami konsep algoritma dalam pengembangan aplikasi	
	Ketrampilan Khusus	Mampu menganalisa, merancang, membangun dan mengembangkan serta merawat aplikasi sistem informasi terintegrasi sebagai jawaban terhadap masalah dalam proses bisnis organisasi	
<b>Deskripsi Umum (Silabus)</b>	Dalam matakuliah ini mahasiswa akan mempelajari tentang :		
<b>Metode Pembelajaran</b>	1. Ceramah/Kuliah Pakar	√	4. Praktik Laboratorium
	2. Problem Based Learning/FGD	√	5. Self-Learning (V-Class)
	3. Project Based Learning	√	6. Lainnya: .....
<b>Pengalaman Belajar/Tugas</b>	a. Tayangan Presentasi	√	c. Online exercise/kuiz (V-class)
	b. Review textbook/Jurnal	√	d. Laporan
	e. Lainnya: .....		
<b>Referensi / Sumber Belajar</b>	1. Tim Penerbit Andi, menggunakan visual Foxpro 7.0 , penerbit Andi , , penerbit Andi ,yogyakarta, 2002 2. Kurniawan Prasetyo, membuat aplikasi interatif dengan Visual Foxpro 7.0, elek media komputindo		

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep bahasa pemograman Visual yang ada.</li> <li>Mengetahui sejarah dan perkembangan bahasa Visual Foxpro</li> <li>Membandingkan konsep bahasa yang berbasis desktop dan WEB programming.</li> </ul>	<b>Konsep Dasar Pemograman Visual Foxpro (VF).</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Jenis-jenis bahasa pemograman</li> <li>Perkembangan VF</li> <li>Penjelasan Project dan Jenis-jenis aplikasi yang dapat dibuat dengan VF</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi.	2 x 50 Menit		5%	
2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui dan memahami instalasi, konfigurasi, dan struktur pemrograman Visual Foxpro</li> <li>Mampu melakukan setting konfigurasi VF</li> <li>Memahami komponen utama pembentuk aplikasi</li> </ul>	<b>Komponen dasar Visual Foxpro</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Cara Installasi dan menjalankan VF</li> <li>Mengenal Interface VF (Project, Tabel, query, Form, Report, menu, dll)</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi.	2 x 50 Menit		5%	
3.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami dan mampu membuat program dengan berbagai tipe data</li> <li>Memahami tata cara pembuatan suatu variabel dalam program</li> <li>Memahami penggunaan tipe data, konstanta dan komentar program</li> <li>Mampu melatih membuat program sederhana</li> <li>Memahami konsep Operator</li> <li>Mampu menganalisis jenis-jenis operator</li> <li>Mampu mengaplikasikan operator pada program</li> <li>Mampu menerangkan definisi ekspresi Boolean</li> <li>Menciptakan program dengan</li> </ul>	<b>Mengenal Variable, Konstanta, Type Data dan Operator</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian dan ruang lingkup Variable</li> <li>Pengertian konstanta dan syarat penamaan (CONST)</li> <li>Type data di VF</li> <li>Operator dalam VF, Aritmetika, Logika dan Relational database</li> <li>Ekspresi Boolean</li> <li>Operator Perbandingan</li> <li>Operator Logika</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi.	2 x 50 Menit		5%	

	operator pembanding dan logika						
4.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep database maupun konsep tabel</li> <li>Mampu membuat struktur dan update dalam tabel</li> <li>Mampu melakukan manipulasi data</li> </ul>	<b>Perancangan Database dan Tabel</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Membuat database</li> <li>Mengenal dan membuat Tabel</li> <li>Data Definition Language <ul style="list-style-type: none"> <li>Menciptakan tabel dan membuka database</li> <li>Menciptakan tabel dalam database</li> <li>Menambah Tabel ke dalam database</li> <li>Mengubah dan menghapus tabel</li> </ul> </li> <li>Data Manipulation Language <ul style="list-style-type: none"> <li>Menambah, mengubah dan menghapus data</li> <li>Menampilkan, mengurutkan dan mengelompokan data</li> </ul> </li> </ol>	Ceramah dan Diskusi. Problem Based Learning	2 x 50 Menit	ketepatan analisis, kerapian	5%	
5.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menguasai cara menggunakan command line dalam melakukan aktifitas tabel</li> <li>Memahami konsep dasar database</li> </ul>	<b>Operasi-operasi dalam Tabel</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Impor dan Ekspor data</li> <li>Mengedit Tabel</li> <li>Mengurutkan Record</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi.	2 x 50 Menit		5%	
6.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu merelasikan operasi antar table</li> </ul>	<b>View</b> Pengertian View <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat View - Antar Tabel</li> <li>Membuat View - Memilih Tabel</li> <li>Menampilkan Field tertentu</li> <li>Mengurutkan Record</li> <li>Menampilkan Record dengan criteria tertentu</li> <li>Meng-Update Record pada View</li> <li>Megecek View di Database Designer</li> <li>Membuat Query</li> <li>Menampilkan Query dalam bentuk grafik</li> </ul>	Ceramah dan Diskusi.	2 x 50 Menit			

7.	Mampu dan paham dalam design input output program dalam bentuk interface berupa Form	<b>Form</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian Form</li> <li>2. Membuat Form</li> <li>3. Mengedit Form</li> <li>4. Mengaktifkan Properties</li> <li>5. Mengubah judul form</li> <li>6. Mengubah tulisan label</li> <li>7. Membuat label</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi. Problem Based Learning	2 x 50 Menit			
8.	<b>UJIAN TENGAH SEMESTER</b>						
9.	Mampu menghubungkan tabel dengan form	<b>Mengelola data melalui Form</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Koneksi form dengan tabel</li> <li>2. Isi data tabel lewat form</li> <li>3. Manipulasi record lewat form</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi. Problem Based Learning	2 x 50 Menit			
10.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu mengidentifikasi penyeleksi kondisi</li> <li>▪ Mampu melatih membuat program dengan seleksi</li> </ul>	<b>PENYELEKSIAN KONDISI</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuk-bentuk seleksi kondisi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pernyataan IF sederhana</li> <li>• Pernyataan IF ELSE</li> <li>• Pernyataan IF ELSE IF (IF Bersarang)</li> </ul> </li> <li>2. Do Case</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi. Problem Based Learning	2 x 50 Menit	hitungan).	5%	
11.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memahami jenis-jenis perulangan dalam program</li> <li>▪ Menerapkan jenis-jenis perulangan</li> <li>▪ Membuat program dengan teknik loop dalam loop</li> <li>▪ Mampu melatih membuat program dengan berbagai jenis perulangan</li> </ul>	<b>PERULANGAN</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. For</li> <li>2. Do While</li> </ol>	Ceramah dan Diskusi. Problem Based Learning	2 x 50 Menit		5%	
12.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu membuat report dalam berbagai macam kebutuhan user</li> <li>• Mampu mengelola informasi yang dibutuhkan manajemen</li> </ul>	<b>Mengolah data dengan Report</b>  Pengertian Report <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat report wizard</li> </ul>	Ceramah dan Diskusi. Problem Based Learning	2 x 50 Menit		5%	

		<p>Membuat report Manual</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa dapat membuat report dari data yang tersedia</li> <li>• Manipulasi data report</li> <li>• Pengelompokan data dengan kriteria yang diinginkan</li> </ul>					
13.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu membuat program dalam bentuk menu</li> <li>• Mengintegrasikan beberapa program ke dalam menu</li> </ul>	<p><b>Menu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian Menu</li> <li>• Bagian bagian menu</li> <li>• Membuat menu</li> <li>• Menjalankan menu</li> </ul>	Ceramah dan Diskusi.	2 x 50 Menit		5%	
14.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu membuat sistem aplikasi single user</li> <li>• Mampu membuat aplikasi multi user</li> <li>• Mampu mengintegrasikan beberapa program aplikasi</li> </ul>	<p><b>Program Aplikasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian program aplikasi</li> <li>• Kompilasi program</li> <li>• Membuat program utama</li> <li>• Mengatur file program utama</li> </ul>	Ceramah dan Diskusi. Problem Based Learning	2 x 50 Menit		5%	
15.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu membuat dan mempresentasikan tugas</li> </ul>	<p><b>Presentasi Tugas</b></p>					
16.	<b>UJIAN AKHIR SEMESTER</b>						