

Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

		Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K MANAJEMEN INFORMATIKA				Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pemrograman 3		MI-14208		T = 2	P = 0	4	24 Desember 2021
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		Rahayu Noveandini				Dr. Hariyanto	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah procedural. (P1)					
	CPL2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur. (KU2)					
	CPL3	Mampu membuat/modifikasi/ mengembangkan aplikasi/ program yang sesuai dengan proses bisnis yang dibutuhkan oleh user. (KK2)					
	CPL4	Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan.(KU4)					
	CPL5	Menguasai konsep, teori, metode, teknik/ algoritma mengenai sistem operasi komputer secara sistematis, yang diperoleh melalui penalaran dalam proses pembelajaran, pengalaman kerja dan penelitian yang terkait dengan pembelajaran. (KK5)					
	CPL6	Mampu menerjemahkan/mengimplementasikan rancangan yang dibuat oleh system analystke dalam bentuk program/aplikasi baik berbasis desktop, web atau mobile. (KK4)					
	CPL 7	Memiliki Pengetahuan konsep teoritis dasar dan mampu melakukan analisis dasar, perancangan, implementasi, serta pengujian sederhana suatu program/aplikasi. (KK6)					
	CPL 8	Memiliki pengetahuan konsep teoritis dasar dan kemampuan dasar pemrograman, perancangan basis data, jaringan dan desain. (KK8)					
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							

CPMK1	Mampu memahami konsep bahasa Visual Foxpro dan perkembangannya
CPMK2	Mampu memahami interface Visual Foxpro
CPMK3	Mampu memahami konsep dasar berbagai tipe data, penggunaan tipe data, memahami konsep operator dalam Visual Foxpro
CPMK 4	Mampu memahami konsep database maupun konsep tabel
CPMK5	Mampu memahami dan menguasai penggunaan command line dalam aktivitas tabel
CPMK6	Mampu merelasikan operasi antar tabel
CPMK7	Mampu memahami konsep design input output dalam aplikasi bentuk form
CPMK8	Mampu menghubungkan tabel dengan form
CPMK9	Mampu mengidentifikasi konsep kondisi dan penggunaannya
CPMK10	Mampu memahami jenis - jenis perulangan dalam aplikasi dan penerapannya
CPMK11	Mampu membuat report dalam berbagai macam kebutuhan user
CPMK12	Mampu membuat menu dalam aplikasi dan penerapannya
CPMK13	Mampu membuat aplikasi dalam bentuk single user
CPMK14	Mampu membuat aplikasi dalam pemrograman Visual Foxpro secara lengkap
Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
Sub-CPMK1	Mampu menjelaskan konsep bahasa pemrograman Visual, sejarah dan perkembangannya serta konsep dalam bahasa pemrograman Visual Foxpro
Sub-CPMK2	Mampu menjelaskan struktur pemrograman Visual Foxpro dan komponen utama dalam pembentuk aplikasi serta penggunaan interface Visual Foxpro (Project, Tabel, Form, Menu, dll)
Sub-CPMK3	Mampu menjelaskan berbagai macam tipe data, penggunaan tipe data, memahami konsep operator dan penerapannya serta menciptakan program dengan operator perbandingan dan logika
Sub-CPMK4	Mampu memahami konsep database maupun konsep tabel, membuat struktur dan manipulasi tabel serta penerapannya pada data
Sub-CPMK5	Mampu memahami penggunaan command line pada window dan manipulasinya pada data tabel
Sub-CPMK6	Mampu merelasikan operasi antar tabel seperti membuat view isi tabel dan relasinya, menampilkan field tertentu, menampilkan record dengan kriteria tertentu, membuat query dan penerapan query dalam tabel
Sub-CPMK7	Mampu memahami design input output dalam bentuk interface form seperti membuat form, mengedit, mengaktifkan dan menggunakan properties pada form dan membuat tulisan pada form
Sub-CPMK8	Mampu menghubungkan tabel dengan form
Sub-CPMK9	Mampu membuat aplikasi dengan melakukan identifikasi kondisi pada aplikasi

	Sub-CPMK10	Mampu membuat aplikasi dengan berbagai jenis perulangan dan penerapannya													
	Sub-CPMK11	Mampu membuat aplikasi dalam bentuk report dalam berbagai macam kebutuhan user dan penerapannya													
	Sub-CPMK12	Mampu membuat program dalam bentuk menu serta dapat mengintegrasikannya dalam aplikasi Visual Foxpro													
	Sub-CPMK13	Mampu membuat aplikasi single user dan penerapannya													
	Sub-CPMK14	Mampu membuat dan mempresentasikan tugas aplikasi dalam pemrograman Visual Foxpro secara menyeluruh penggunaannya													
	Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK														
		Sub-CPMK 1	Sub-CPMK 2	Sub-CPMK 3	Sub-CPMK 4	Sub-CPMK 5	Sub-CPMK 6	Sub-CPMK 7	Sub-CPMK 8	Sub-CPMK 9	Sub-CPMK 10	Sub-CPMK 11	Sub-CPMK 12	Sub-CPMK 13	Sub-CPMK 14
	CPL1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	CPL2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	CPL3	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	CPL4	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	CPL5	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	CPL6	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	CPL7	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	CPL8	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah ini merupakan mata kuliah yang membahas tentang bahasa pemrograman Visual Foxpro berbasis desktop yang dapat digunakan untuk melakukan transformasi data dan informasi yang diperlukan. Mampu dan menguasai konsep dan teori dasar mengenai Visual Foxpro, penggunaan tabel dan integrasinya dalam Visual Foxpro serta penggunaan struktur kondisi maupun struktur perulangan. Disamping itu juga mampu mengintegrasikan aplikasi secara menyeluruh dalam menggunakan menu dan report sesuai kebutuhan user.														
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran															
Pustaka	Utama :														
	(1) Tim Penerbit Andi, Menggunakan Visual Foxpro 9.0, Penerbit Andi Yogyakarta 2005														
	(2) Kurniawan Prasetyo, Membuat Aplikasi Interaktif dengan Visual Foxpro 7.0, Penerbit Elek Media Komputindo Jakarta, 2002														
	(3) Ir. Inge Martina, 36 Jam Belajar Komputer: Visual Foxpro 6.0, Penerbit Elek Media Komputindo Jakarta, 2001														
	Pendukung :														

	-						
Dosen Pengampu	Rahayu Noveandini SKom.,MM, Diah Ruri Irawati SKom.,MMSI dan Saepul Lukman 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 menguasai konsep pemrograman Visual Foxpro	Konsep dasar pemrograman Visual Foxpro	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penyelesaian Soal	Kelengkapan dan kejelasan dalam menerangkan konsep dan definisi pemrograman Visual Foxpro	Penugasan	5 %	1,2,3
2	Mampu mengetahui dan memahami instalasi dan konfigurasi Visual Foxpro	Mengenal Interface Visual Foxpro	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penyelesaian Soal	Kelengkapan dan kejelasan dalam menerangkan interface Visual Foxpro	Penugasan	5 %	1,2,3
3	Mampu memahami konsep membuat program dengan berbagai tipe data, memahami komponen utama pembentuk aplikasi	Mengenal variabel, tipe data, konstanta dan operator	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penyelesaian Soal	Kelengkapan dan kejelasan dalam menerangkan konsep program dengan berbagai tipe data	Penugasan	5 %	1,2,3

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)
4	Mampu memahami konsep database dan tabel, membuat struktur dan update pada tabel, dan melakukan manipulasi data	Perancangan database dan tabel : <ul style="list-style-type: none"> - Membuat tabel - Menambah tabel dalam database - Mengupdate tabel - Menambah, mengubah dan menghapus data 	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penyelesaian Soal	Kelengkapan dan kejelasan dalam menerangkan konsep perancangan database dan tabel	Penugasan, Kuis	5 %	1,2,3
5	Menguasai menggunakan command line dalam melakukan aktivitas tabel	Operasi – operasi dalam tabel: <ul style="list-style-type: none"> - Import dan ekspor data - Edit tabel 	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penyelesaian Soal	Kelengkapan dan kejelasan dalam menerangkan menggunakan command line	Penugasan	5 %	1,2,3
6	Mampu merelasikan operasi antar tabel	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan field tertentu - Menampilkan record - Menampilkan record dengan kriteria tertentu - Mengupdate record - Membuat query - Menampilkan query - 	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penyelesaian Soal	Kelengkapan dan kejelasan dalam menerangkan konsep relasi operasi antar tabel	Penugasan, Kuis	5 %	1,2,3
7	Mampu memahami konsep desain input output interface dalam bentuk form	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat form - Mengedit Form - Mengaktifkan properties - 	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penyelesaian Soal	Kelengkapan dan kejelasan dalam menerangkan	Penugasan, Kuis	10 %	1,2,3

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)
		<ul style="list-style-type: none"> - Mengubah judul form - Mengubah tulisan form 		konsep interface dalam bentuk form			
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester						
9	Mampu menghubungkan tabel dengan form	Mengelola data melalui form: <ul style="list-style-type: none"> - Koneksi form dengan tabel - Isi data tabel melalui form - Manipulasi record melalui form 	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penyelesaian Soal	Kelengkapan dan kejelasan dalam menerangkan konsep menghubungkan tabel dengan form	Penugasan, Kuis	10 %	1,2,3
10	Mampu memahami konsep struktur kondisi	Penyeleksian kondisi : <ul style="list-style-type: none"> - Pernyataan if sederhana - Pernyataan if else - Pernyataan if else bersarang 	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penyelesaian Soal	Kelengkapan dan kejelasan dalam menerangkan konsep struktur kondisi	Penugasan, Kuis	10 %	1,2,3
11	Mampu memahami jenis perulangan dalam program, membuat program dengan teknik loop dalam loop, mampu membuat program dengan berbagai jenis perulangan	Jenis perulangan <ul style="list-style-type: none"> - For - Do While - Do Until 	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penyelesaian Soal	Kelengkapan dan kejelasan dalam menerangkan konsep dan jenis - jenis perulangan	Penugasan, Kuis	10 %	1,2,3
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar	Materi Pembelajaran	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran,	Penilaian		Bobot Penilaian (%)	Referensi Materi

(1)	(Sub-CPMK)	(3)	Penugasan Mahasiswa			(7)	(8)
				Indikator	Kriteria & Teknik		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
12	Mampu membuat report dalam berbagai macam kebutuhan user, mampu mengelola informasi yang diperlukan manajemen	Mengolah data dengan report	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penyelesaian Soal	Kelengkapan dan kejelasan dalam menerangkan konsep membuat report	Penugasan	5 %	1,2,3
13	Mampu membuat program dalam bentuk menu	Menu : - Pengertian menu - Bagian – bagian menu - Membuat menu - Menjalankan menu	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penyelesaian Soal	Kelengkapan dan kejelasan dalam menerangkan konsep membuat menu	Penugasan, Kuis	5 %	1,2,3
14	Mampu membuat sistem aplikasi single user	Program aplikasi : - Pengertian aplikasi - Membuat program utama - Mengatur file program utama	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik dan Penyelesaian Soal	Kelengkapan dan kejelasan dalam menerangkan konsep membuat aplikasi single user	Penugasan, Kuis	10 %	1,2,3
15	Mampu membuat dan mempresentasikan tugas	Presentasi tugas	Praktik	Presentasi tugas	Penugasan	10%	1,2,3
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, ketrampilan 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

		Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K MANAJEMEN INFORMATIKA				Kode Dokumen	
RANCANGAN TUGAS							
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pemrograman 3		MI-14208		T = 2	P = 0	4	24 Desember 2021
Minggu ke	2	Tugas ke	1				
Tujuan tugas :							
Memahami interface Visual Foxpro (Project, Tabel Query, Form, Report, Menu)							
Uraian tugas :							
a. Obyek		Soal pengertian mengenai pemahaman interface Visual Foxpro					
b. Yang dilakukan		Mengerjakan soal mengenai interface Visual Foxpro					
c. Metode/Cara pengerjaan		Individu di kertas					
d. Deskripsi luaran tugas							
Kriteria Penilaian							
a. %		20					
b. %		60					
c. %		20					
Minggu ke	3	Tugas ke	2				
Tujuan tugas :							
Memahami program dengan berbagai macam tipe data dan operator yang ada di Visual Foxpro							
Uraian tugas :							

	a. Obyek	Soal membuat program dengan berbagai macam tipe data dan operator	
	b. Yang dilakukan	Mengerjakan program Visual Foxpro dengan berbagai macam tipe data, berbagai operator (operator pembanding dan operator logika)	
	c. Metode/Cara pengerjaan	Individu kertas	
	d. Deskripsi luaran tugas		
Kriteria Penilaian			
	a. %	20	
	b. %	60	
	c. %	20	
Minggu ke	4	Tugas ke	3
	Tujuan tugas :		
	Memahami mengenai perancangan database dan tabel		
	Uraian tugas :		
	a. Obyek	Soal mengenai perancangan database dan tabel	
	b. Yang dilakukan	Mengerjakan soal perancangan database dan tabel	
	c. Metode/Cara pengerjaan	Individu di laptop / kertas	
	d. Deskripsi luaran tugas		
Kriteria Penilaian			
	a. %		
	b. %		
	c. %		
Minggu ke	5	Tugas ke	4
	Tujuan tugas :		
	Memahami penggunaan command line dalam aktivitas tabel pada Visual Foxpro		

	Uraian tugas :		
	a. Obyek	Soal penggunaan command line pada aktivitas tabel seperti import, ekspor tabel, edit tabel dan mengurutkan record	
	b. Yang dilakukan	Mengerjakan soal mengenai command line pada aktivitas tabel	
	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 :		
	Memahami mengenai relasi operasi pada tabel		
	Uraian tugas :		
	a. Obyek	Soal mengenai relasi operasi pada tabel	
	b. Yang dilakukan	Mengerjakan soal relasi operasi pada tabel seperti membuat view antar tabel, menampilkan field tertentu, mengurutkan record, mengurutkan record dengan kriteria tertentu, membuat query, menampilkan query	
	c. Metode/Cara pengerjaan	Individu di laptop / kertas	
	d. Deskripsi luaran tugas		
	Kriteria Penilaian		
	a. %	20	
	b. %	60	
	c. %	20	
Minggu ke	9	Tugas ke	6
	Tujuan tugas :		

		Memahami cara menghubungkan form dengan tabel	
	Uraian tugas :		
	e. Obyek	Soal mengenai pengelolaan data melalui form	
	f. Yang dilakukan	Mengerjakan soal mengenai koneksi form dengan tabel, mengisi tabel melalui form, manipulasi record melalui form	
	g. Metode/Cara pengerjaan	Individu di laptop / kertas	
	h. Deskripsi luaran tugas		
	Kriteria Penilaian		
	d. %	20	
	e. %	60	
	f. %	20	
Minggu ke	10	Tugas ke	7
	Tujuan tugas :		
	Mampu membuat program dengan proses struktur kondisi		
	Uraian tugas :		
	a. Obyek	Soal program aplikasi dengan menggunakan struktur kondisi	
	b. Yang dilakukan	Mengerjakan soal program aplikasi dengan struktur kondisi seperti If sederhana, If else, If else bersarang, penggunaan struktur kondisi Switch Case	
	c. Metode/Cara pengerjaan	Individu di laptop / kertas	
	d. Deskripsi luaran tugas		
	Kriteria Penilaian		
	e. %	20	
	f. %	60	
	g. %	20	
	h.		
	i.		

Minggu ke	11	Tugas ke	8
	Tujuan tugas :		
	Mampu membuat program dengan proses struktur perulangan		
	Uraian tugas :		
	a. Obyek	Soal program aplikasi dengan struktur perulangan	
	b. Yang dilakukan	Mengerjakan soal program aplikasi dengan struktur seperti statement For, Do While, Do Until	
	c. Metode/Cara pengerjaan	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 report pada Visual Foxpro		
	Uraian tugas :		
	a. Obyek	Soal membuat report pada Visual Foxpro	
	b. Yang dilakukan	Membuat report menggunakan wizard maupun manual dengan manipulasi report, pengelompokkan data dengan kriteria yang diinginkan	
	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 Visual Foxpro		
	Uraian tugas :		
	a. Obyek	Soal membuat report pada Visual Foxpro	
	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 aplikasi single user, multi user dan integrasi program aplikasi		
	Uraian tugas :		
	a. Obyek	Soal membuat single user, multi user dan integrasi beberapa program aplikasi	
	b. Yang dilakukan	Membuat program aplikasi, kompilasi program, membuat program utama, dan mengatur file program utama	
	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 dan mempresentasikannya		
	Uraian tugas :		
	a. Obyek	Soal membuat program aplikasi Visual Foxpro	
	b. Yang dilakukan	Membuat program aplikasi dalam Visual Foxpro dan mempresentasikannya	
	c. Metode/Cara pengerjaan	Berkelompok di laptop	
	d. Deskripsi luaran tugas		
	Kriteria 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.