

### Penjelasan Cara pengisian Halaman muka RPS

No	Aspek	Penjelasan Cara Pengisian
1	Tanggal penyusunan	Diisi dengan waktu penyusunan dengan format tanggal/bulan/tahun (angka)
2	Tanggal Revisi	Diisi dengan waktu revisi dengan format tanggal/bulan/tahun (angka), tidak perlu diisi untuk standar yang baru disusun atau belum pernah direvisi
3	Fakultas	Diisi dengan nama Fakultas
4	Program Studi	Diisi dengan nama program studi
5	Jenjang	Diisi dengan jenjang pendidikan yang sesuai (Diploma 3, Sarjana, Magister, Doktor)
6	Kode Prodi	Diisi dengan kode prodi
7	Kode dan nama MK	Diisi dengan kode mata kuliah dan nama mata kuliah
8	SKS	Diisi dengan banyaknya SKS
9	Semester	Diisi dengan semester penyelenggaraan Mata Kuliah
10	Prasyarat	Diisi dengan mata kuliah yang menjadi prasyarat (jika ada)
11	Status Mata Kuliah	Diisi dengan mencontreng salah satu status (wajib atau pilihan)
13	Dosen pengampu	Diisi dengan nama dosen pengampu mata kuliah yang ditugaskan mengajar mata kuliah tersebut
14	Capaian pembelajaran Mata Kuliah	Diisi dengan deskripsi singkat dan jelas capaian pembelajaran mata kuliah untuk setiap aspek (sikap, ketrampilan umum, pengetahuan, ketrampilan khusus)
15	Deskripsi Umum (Silabus)	Diisi dengan deskripsi umum Mata Kuliah (Silabus) ✓
16	Metode pembelajaran	Diisi dengan menuliskan contreng (✓) pada kolom yang sesuai dengan nomor metode pembelajaran yang digunakan, boleh diisi lebih dari satu metode pembelajaran (1. Ceramah/Kuliah Pakar; 2. Problem Based Learning/FGD; 3. Project Based Learning; 4. Praktik Laboratorium; 5. Self-Learning (V-Class); 6. Lainnya (sebutkan))
17	Pengalaman Belajar/Tugas	Diisi dengan menuliskan contreng (✓) pada kolom yang sesuai dengan jenis pengalaman belajar/tugas yang akan dialami oleh mahasiswa (a. Tayangan Presentasi; b. Review textbook/Jurnal; c. Online exercise/kuiz (V-class); d. Laporan; e. Lainnya (sebutkan))
18	Referensi / Sumber Belajar	Diisi dengan referensi utama yang digunakan, ditulis dengan format: (Nomor) Nama pengarang. Tahun penerbitan. Judul buku. Penerbit. Kota penerbitan. Untuk Jurnal: Nama pengarang. Tahun penerbitan. Judul artikel. Nama Jurnal, Volume Nomor halaman

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

Tanggal Penyusunan	09/09/2016	Tanggal revisi		
Program Studi	Manajemen Informatika			
Jenjang	D3			
Kode dan Nama MK	MI-32202	Pemrograman 1		
SKS dan Semester	2	Semester	2	
Prasyarat				
Status Mata Kuliah	<input checked="" type="checkbox"/> Wajib <input type="checkbox"/> Pilihan			
Dosen Pengampu	1. Rahayu Noveandini 2. Dyah Ruri Irawati			
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Sikap	1. Bertanggung jawab secara profesional dan etik terhadap pencapaian hasil kerja individu; 2. Bertanggung jawab secara profesional dan etik terhadap pencapaian hasil kelompok. 3. Bersikap sesuai dengan tuntutan profesional		
	Ketrampilan Umum	Mampu melakukan rancang bangun model dan pemrograman sesuai kebutuhan pengguna		
	Pengetahuan	Menguasai konsep dan elemen bahasa pemrograman yang berkaitan dengan visual basic, termasuk menyusun model luaran serta membuat pemrograman dalam suatu permasalahan		
	Ketrampilan Khusus	Mahasiswa mampu menganalisis, merancang, dan mengimplementasikan pemrograman Visual Basic menggunakan model luaran yang sesuai kebutuhan pengguna.		
Deskripsi Umum (Silabus)	Pemrograman I (Visual Basic) adalah mata kuliah yang memberikan pemahaman dan penguasaan pengetahuan dan keterampilan tentang konsep pemrograman visual tingkat dasar dan pengenalan konsep dan karakteristik pemrograman visual untuk membuat program dengan menggunakan <i>software</i> Visual Basic			
Metode Pembelajaran	1. Ceramah/Kuliah Pakar	X	4. Praktik Laboratorium	X
	2. Problem Based Learning/FGD	X	5. Self-Learning (V-Class)	X
	3. Project Based Learning	X	6. Lainnya: .....	
Pengalaman Belajar/Tugas	a. Tayangan Presentasi	X	c. Online exercise/kuiz (V-class)	X
	b. Review textbook/Jurnal		d. Laporan	X
	e. Lainnya: .....			
Referensi / Sumber Belajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>Firdaus. 2005. Pemrograman Database dengan Microsoft Visual Basic 6.0 untuk Orang Awam. Maxikom. Palembang</li> <li>Kurniawan, Rulianto. 2007. 30 Trik Modifikasi Windows dengan Visual Basic 6.0. Maxikom. Palembang</li> <li>Madcom. 2005. Mahir Dalam 7 Hari Pemrograman Visual basic 6.0. Andi. Yogyakarta</li> <li>Malik, Jaja Jamaludin. 2006. Animasi Form pada Visual Basic. Andi. Yogyakarta</li> <li>Prasetyo, Didik Dwi. 2006. 101 Tip &amp; Trik Visual Basic 6.0. Elex Media Komputindo. Jakarta</li> <li>Rusmawan, Uus. 2007. Konsep dan Implementasi Visual Basic. Elex Media Komputindo. Jakarta</li> <li>Supardi, Yuniar, Ir. 2006. Microsoft Visual Basic 6.0 Untuk Segala Tingkatan. Elex Media Komputindo. Jakarta</li> </ol>			



Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
1.	Mahasiswa dapat memahami prinsip-prinsip, interface dan konsep Visual Basic sehingga dapat menjelaskannya dengan cara yang mudah dimengerti	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menegal Visual Basic</li> <li>b. Interface atau antar muka Visual Basic</li> <li>c. Konsep Dasar Pemrograman Visual Basic</li> <li>d. Pembuatan Project Baru</li> <li>e. Lembar Kerja Visual Basic</li> </ul>		2 sks x 50 menit	Mahasiswa memahami tentang : latar belakang mengenai Visual Basic dalam pembuatan aplikasi, konsep pemrograman visual dan OOP, interface pada Visual basic, konsep dasar pemrograman visual basic	5%	2,3,5,6,7
2.	Mahasiswa dapat memahami dan mengerti cara membuat user interface dengan menggunakan pemrograman Visual Basic	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pengenalan tentang user interface</li> <li>b. Penjelasan mengenai komponen-komponen Visual Basic</li> <li>c. Pembuatan Form pada Visual Basic</li> <li>d. Pengenalan tentang Property</li> <li>e. Pengaplikasian property dalam Form</li> <li>f. Pengenalan Tentang Event</li> <li>g. Pengaplikasian Event dalam Form</li> <li>h. Pengenalan Tentang Project</li> </ul>		2 sks x 50 menit	Mahasiswa dapat memahami dan mengerti tentang : cara membuat user interface, cara mengatur properti, Event, dan membuat project serta mengatur properti pada pemrograman Visual Basic	5%	2,3,5,6,7

		<ul style="list-style-type: none"> <li>i. Management Form</li> <li>j. Pengaturan Property dan Event dalam pengelolaan Project</li> </ul>				
3.	Mahasiswa dapat memahami dan menguasai bahasa pemrograman Visual Basic sehingga dapat mengaplikasikannya dalam variabel, operator dan ekspresi	<p><b>Variabel :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pengantar tentang Variabel</li> <li>b. Type Data</li> <li>c. Jenis-Jenis Variabel</li> <li>d. Operator:</li> <li>e. Pengantar tentang Operator</li> <li>f. Operator Aritmatika</li> <li>g. Operator Relasi</li> <li>h. Operator Logika</li> </ul> <p><b>Ekspresi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Pengantar tentang ekspresi</li> <li>j. Tatacara penulisan ekspresi dalam bahasa pemrograman</li> <li>k. Cara penerapan ekspresi dalam bahasa pemrograman</li> <li>l. Pengaplikasian project dalam bahasa pemrograman dengan menggunakan variabel, operator dan ekspresi</li> <li>m. Penjumlahan, perkalian, pembagian, pengurangan</li> </ul>	2 sks x 50 menit	Mahasiswa dapat menjelaskan : fungsi dan kegunaan variabel dalam Visual Basic, fungsi dan kebutuhan operator dalam Visual Basic, fungsi dan kebutuhan ekspresi dalam Visual Basic, mengaplikasikan project dengan variabel, operator dan ekspresi	5%	2,3,5,6,7

		n. Pengaplikasian dengan menggunakan tanggal				
4.	Mahasiswa dapat memahami dan menguasai kondisi, keputusan dan perulangan dalam pemrograman Visual Basic	<p><b>Kondisi dan Keputusan Setara</b></p> <p>a. Pengantar kondisi dan keputusan menggunakan if.. then .. Else</p> <p>b. Penerapan kondisi dan keputusan menggunakan if.. then .. Else dalam aplikasi pemrograman</p> <p><b>Kondisi dan Keputusan Bertingkat</b></p> <p>c. Pengantar kondisi dan keputusan menggunakan if.. then .. Else If ,, Else</p> <p>d. Penerapan kondisi dan keputusan menggunakan Else If ,, Else dalam aplikasi pemrograman</p> <p><b>Kondisi dan Keputusan Menggunakan Select Case</b></p> <p>e. Pengantar kondisi dan keputusan</p>	2 sks x 50 menit	Mahasiswa dapat memahami dan menguasai konsep kondisi dan keputusan dalam bahasa pemrograman, menerapkan tentang kondisi dan keputusan pada bahasa pemrograman Visual Basic	10%	

		<p>menggunakan Select Case</p> <p>f. Penerapan kondisi dan keputusan Select Case dalam aplikasi pemrograman</p>				
5.	Mahasiswa dapat memahami dan menguasai perulangan dalam pemrograman Visual Basic	<p><b>Perulangan For ... Next</b></p> <p>a. Pengantar Perulangan menggunakan For.. Next</p> <p>b. Penerapan kondisi dan keputusan menggunakan For .. Next dalam aplikasi pemrograman</p> <p><b>Perulangan While ...Wend</b></p> <p>c. Pengantar Perulangan menggunakan While.. Wend</p> <p>d. Penerapan kondisi dan keputusan menggunakan While .. Wend dalam aplikasi pemrograman</p> <p><b>Perulangan Do ... Loop .. Until</b></p> <p>e. Pengantar Perulangan</p>	2 sks x 50 menit	Mahasiswa dapat memahami dan menguasai tentang perulangan, menerapkan pengulangan pada bahasa pemrograman Visual Basic	10%	2,3,5,6,7

		<p>menggunakan Do ... Loop .. Until</p> <p>f. Penerapan kondisi dan keputusan menggunakan Do ... Loop .. Until dalam aplikasi pemrograman</p>				
6.	<p>Mahasiswa dapat memahami dan menguasai Array sehingga dapat melakukan penyimpanan banyak data yang bertipe sama untuk mendukung dalam pembuatan aplikasi pemrograman yang memiliki konsep penyimpanan</p>	<p><b>Pengenalan tentang array</b></p> <p><b>Konsep tentang array</b> Array 1 Dimensi Menjelaskan Konsep tentang array 1 dimensi Penerapan array 1 dimensi dalam aplikasi Contoh penerapan array 1 dimensi dalam program</p> <p>Array 2 Dimensi Menjelaskan Konsep tentang array 2 dimensi Penerapan array 2 dimensi dalam aplikasi Contoh penerapan array 2 dimensi dalam program</p>	<p>2 sks x 50 menit</p>	<p>Mahasiswa dapat memahami dan menguasai konsep array, konsep array 1 dimensi dan penerapan dalam aplikasi, konsep array 2 dimensi dan penerapan dalam aplikasi</p>	5%	
7.	<p>Mahasiswa dapat memahami dan menguasai subroutin dan fungsi sehingga dapat memisahkan antara program utama dan subroutine serta fungsi yang berguna untuk menghemat kode program yang dipanggil berkali kali</p>	<p>a. Definisi konsep subroutine dan fungsinya</p> <p>b. Manfaat konsep subroutine dalam pengembangan dan aplikasi</p>	<p>2 sks x 50 menit</p>	<p>Mahasiswa dapat memahami dan menguasai tentang konsep Subroutine Dan Fungsi, menerapkan konsep Subroutine Dan Fungsi dalam pembuatan aplikasi</p>	10%	2,3,5,6,7

8. UJIAN TENGAH SEMESTER							
9.	Mahasiswa dapat memahami dan menguasai dialog box dan pembuatan menu pada pemrograman visual basic	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Konsep dialog box yang berisi Inputbox dan Messagebox</li> <li>b. Konsep pembuatan menu aplikasi</li> </ul>		2 sks x 50 menit	Mahasiswa dapat memahami dan menguasai mengenai inputbox, messagebox dan pembuatan menu aplikasi pada pemrograman visual basic	5%	2,3,5,6,7
10.	Mahasiswa memahami dan menguasai mengenai pembuatan database pada pemrograman visual basic menggunakan aplikasi ms. access	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Definisi konsep database</li> <li>b. Konsep pembuatan database dengan visdata dan ms access</li> <li>c. Konsep manipulasi database</li> </ul>		2 sks x 50 menit	Mahasiswa memahami dan menguasai mengenai : <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep, struktur dan hirarki database</li> <li>2. Konsep pembuatan database dengan visdata dan ms. Access</li> <li>3. Perbedaan penggunaan visdata dan ms. Access</li> <li>4. Memanipulasi database</li> </ul>	15%	1,2,3,5,6,7
11.	Mahasiswa memahami dan menguasai mengenai pembuatan database pada pemrograman visual basic menggunakan aplikasi ms. Access	<p>Lanjutan Database :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Definisi konsep recordset</li> <li>b. Konsep koneksi form dengan tabel yang ada dalam database</li> </ul>		2 sks x 50 menit	Mahasiswa memahami dan menguasai mengenai : <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep metode recordset</li> <li>2. Koneksi form</li> </ul>	15%	1,2,3,4,5,6,7

					dengan tabel yang ada dalam database		
12.	Mahasiswa dapat memahami dan menguasai Perintah pengkoneksian tabel dengan Form dan DataGrid dengan koneksi ADODC, Konsep Transaksi One To One, Konsep relasi Form dengan banyak tabel	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Definisi konsep koneksi tabel dengan form dan datagrid dengan koneksi ADODC</li> <li>b. Definisi konsep transaksi one to one</li> <li>c. Definisi konsep relasi form dengan banyak tabel</li> </ul>		2 sks x 50 menit	Mahasiswa dapat memahami dan menguasai tentang: Koneksi tabel dengan metode ADODC, konsep transaksi one to one, konsep relasi form dengan beberapa tabel	10%	1,2,3,5,6,7
13.	Mahasiswa dapat memahami dan menguasai bentuk pembuatan laporan data	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pembuatan laporan dengan data report</li> <li>b. Pembuatan project dari desain database sampai pembuatan laporan</li> </ul>		2 sks x 50 menit	Mahasiswa dapat memahami dan menguasai tentang: Konsep pembuatan report dengan data report, konsep pembuatan project dari desain database sampai pembuatan laporan	5%	1,2,3,4,5,6,7
14.	Mahasiswa dapat menguasai untuk pembuatan project secara berkelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pembuatan project secara berkelompok</li> <li>b. Melakukan presentasi untuk project yang dikerjakan</li> </ul>		2 sks x 50 menit	Mahasiswa menguasai dalam : Pembuatan project secara berkelompok, melakukan presentasi untuk project yang dikerjakan	10%	1,2,3,4,5,6,7
16.	<b>UJIAN AKHIR SEMESTER</b>						

### Petunjuk pengisian isi RPS

Kolom	Judul Kolom	Penjelasan Cara Pengisian
1	Minggu	Bisa diisi pokok bahasan / sub pokok bahasan, atau topik bahasan (dengan asumsi tersedia diktat/modul ajar untuk setiap pokok bahasan).
2	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Rumusan kemampuan dibidang kognitif, psikomotorik, dan afektif diusahakan lengkap dan utuh ( <i>hard skills &amp; soft skills</i> ). Merupakan tahapan kemampuan yang diharapkan dapat mencapai kompetensi mata kuliah ini diakhir semester.
3	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Bisa diisi pokok bahasan / sub pokok bahasan, atau topik bahasan (dengan asumsi tersedia diktat/modul ajar untuk setiap pokok bahasan).
4	Metode/Bentuk Pembelajaran	Bisa berupa ceramah, diskusi, presentasi tugas, seminar, simulasi, responsi, praktikum, latihan, kuliah lapang, praktek bengkel, survai lapangan, bermain peran, atau gabungan berbagai bentuk. Penetapan bentuk pembelajaran didasarkan pada keyakinan bahwa kemampuan yang diharapkan diatas akan tercapai dengan bentuk/ model pembelajaran tersebut.
5	Waktu Belajar (Menit)	Takaran waktu yang menyatakan beban belajar dalam satuan sks (satuan kredit semester). Satu sks setara dengan 160 (seratus enam puluh) menit kegiatan belajar per minggu per semester.
6	Kriteria Penilaian (Indikator)	Berisi indikator yang dapat menunjukkan pencapaian kemampuan yang dicanangkan, atau unsur kemampuan yang dinilai (bisa kualitatif misal ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreativitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan / unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).
7	Bobot Nilai (%)	Disesuaikan dengan waktu yang digunakan untuk membahas atau mengerjakan tugas, atau besarnya sumbangan suatu kemampuan terhadap pencapaian kompetensi mata kuliah ini.
8	Sumber belajar	Diisi dengan nomor sumber pembelajaran yang sudah disebutkan di dalam daftar sumber belajar