



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GANJIL 2017/2018
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS ESA UNGGUL

Mata kuliah	: Algoritma Pemrograman Visual [Teori dan Praktek]	Kode MK	: CRK261
Mata kuliah prasyarat	:	Bobot MK	: 2 SKS
Dosen Pengampu	: KARTINI, SKom., MMSI	Kode Dosen	: 5009
Alokasi Waktu	: Tatap muka 100 menit, praktikum 100 menit		
Deskripsi Ringkas	: Mata kuliah ini merupakan mata kuliah penunjang bagi mahasiswa depkes jurusan kesehatan yang diberikan pada semester tiga (I) dan lima (III) Sistematis mata kuliah disusun sedemikian rupa untuk memudahkan mahasiswa memahami tentang keterampilan perangkat lunak Pemrograman Visual dengan database Ms.Access, nantinya Mhs dapat membangun Aplikasi berbagai Project di berbagai bidang pekerjaan.		
Capaian Pembelajaran	: 1. Mahasiswa mampu memahami konsep dasar pemrograman visual dengan basisdata Ms.Access 2. Mahasiswa mampu menggunakan tools / controls Designer dalam perancangan aplikasi project bisnis dan mengkoneksikan dengan databse pada studi kasus mereka.		
Buku Acuan	: 1. Dani Okianto, 2006, <i>Panduan belajar Microsoft Visual Basic</i> , PT Elex Media Komputindo Jakarta 2. Michael Halvorson, 2000, <i>Step by Step Microsoft Visual Basic 6.0 profesional</i> , Microsoft press, PT Elex Media Komputindo Jakarta 3. Isak Rickyanto, <i>Membuat Aplikasi Windows Dengan Visual Basic.Net</i> , Elex Media Komputindo, Jakarta, 2003. 4. Harpiandi, " <i>Pemrograman Database dengan ADO menggunakan VB 6.0</i> ", PT.Elex Media 5. Adi Nugroho, 2008, <i>Menjadi Administrator Basi Data Oracle 10g</i> , Informatika Bandung 6. Deitel, <i>Visual Basic .NET How To Program</i> , Prentice Hall, 2002		

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
1	Mahasiswa mampu memahami cakupan pemrograman visual dalam penyelesaian masalah yang	Kontrak pembelajaran, dan introduction to Algoritma Pemrog.visual : 1. Konsep dasar pemrog,	1. Tatap Muka	Dani Okianto Ch 1, Isak Rickyanto Ch 1, Michael Halvorson Ch 1.	Mahasiswa mampu menjelaskan histori konsep visual Programming dengan

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
	berhubungan dengan aplikasi	Visual. 2. Pengenalan IDE Visual Basic Enterprise 3. Pprogramming VB Enterprise			database dan pentingnya programming visual dengan database dengan baik
2	Mahasiswa mampu memahami Tools & Control Visual Programming, Serta Sintak programing visual untuk kebutuhan aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Control (Tools) dan sintak dasar algoritma program Visual : Toolbox Form Project Project explorer Properties Code editor Event (Jenis2 Event) Manjemen proyek ▪ Event kendali dalam program dan Pengaturan property ▪ Contoh Program sederhana: Menampilkan <i>text, image</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. Studi kasus 3. Lab 	Dani Okianto Ch 1 & Ch 2, Michael Halvorson Ch 2, Isak Rickyanto Ch 1& Ch 2.	Mahasiswa mampu menggunakan Tools & Control Programming Visual, Serta Sintak programing visual untuk penggalan kebutuhan aplikasi
3	Mahasiswa mampu Membuat <i>User Interface</i> (UI), mengatur/menseting property object, dan mengcoding property test, serta memahami operator aritmatik, relasi, logika. Dan mampu membuat aplikasi sederhana	Menggunakan Event dan Property <ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>User Interface</i> (UI) • Mengatur Property Object • Kode Program : Property Test • Modifikasi Kode Program • OPERATOR: Aritmatik, relasi, Logika), • Program sederhana 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. Studi kasus 3. Lab 	Dani Okianto Ch 2 & Ch 3, Michael Halvorson Ch 2, Isak Rickyanto Ch 1& Ch 2.	Mahasiswa mampu mendeklarasi variabel, array, prosedur, fungsi, prosedur dengan beragam tipe data nya dalam membuat aplikasi menyelesaikan studi kasus mereka.

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
4	Mahasiswa mampu mendeklarasi variabel secara private, general, dan public dengan berbagai typedata. Serta amampu membuat fungsi dan prosedur bersifat Private, general dan public pada aplikasi sederhana	Mengenal type data dan Variabel <ul style="list-style-type: none"> • Variabel : Private, general & Public • Tipe data. & constanta • Prosedure dan Fungsi bersifat : Private & Public • Program sederhana 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. Studi kasus 3. Lab 	Dani Okianto Ch 3 & Ch 4, Michael Halvorson Ch 3, Isak Rickyanto Ch 3.	Mahasiswa mampu mendeklarasi variabel secara private, general, dan public. Serta amampu membuat fungsi dan prosedur Private dan public
5	Mahasiswa mampu mentransformasikan kondisi dan struktur keputusan untuk solusi studi kasus mereka	Struktur keputusan : If...Then...Else, Select <ul style="list-style-type: none"> ▪ Struktur Seleksi: <ul style="list-style-type: none"> – If/Then – If/Then/Else ▪ Select/Case ▪ Operator Penugasan ▪ Pencarian & memperbaiki error ▪ Program sederhana 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. Studi kasus 3. Lab 	Dani Okianto Ch 5, Michael Halvorson Ch 5, Isak Rickyanto Ch 4& Ch 5.	Mahasiswa mampu meng implementasi untuk menyelesaikan studi kasus mereka menggunakan Struktur keputusan
6	Mahasiswa mampu mentransformasikan proses Looping pada studi kasus	Looping <ul style="list-style-type: none"> ▪ Struktur Repetisi: <ul style="list-style-type: none"> – Do While/Loop – Do Until/Loop – For Next ▪ Exit keyword di dalam Repetition ▪ Operator Logika. ▪ Program sederhana 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. Studi kasus 3. Lab 	Dani Okianto Ch 6 Michael Halvorson Ch 6, Isak Rickyanto Ch 6.	Mahasiswa mampu mengimplementasikan struktur Repetisi atau <i>Looping</i> pada pembuatan aplikasi bisnis tugas studi kasus mereka.
7	Mahasiswa mampu mendeklarasi variabel array,	Type Data Array : <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian array, Deklarai 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. Studi kasus 	Dani Okianto Ch 4, Michael Halvorson Ch	Mahasiswa mampu mendeklarasi variabel

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
	dan berbagai jenis Array. dan mengimplementasikan variable array dalam membuat aplikasi sederhana serta solusi menyelesaikan studi kasus	array, dan Jenis-jenis array, 1D,2D,dan object array	3. Lab	4, Isak Rickyanto Ch 4.	array, dan berbagai jenis Array. dan mengimplementasikan variable array dalam membuat aplikasi sederhana serta solusi menyelesaikan studi kasus
8	Mahasiswa mampu membuat fungsi inputBox, MessageBox dengan beragam bentuk MessageBox, dan jenis2 procedure, parameter dan fungsi dalam membuat aplikasi sederhana dan solusi menyelesaikan studi kasus mereka	Fungsi dan Prosedur : <ul style="list-style-type: none"> • Fungsi inputBox, MessageBox • Prosedur, Jenis – jenis prosedur, • Parameter dan Fungsi 	1. Tatap Muka 2. Studi kasus 3. Lab	Dani Okianto Ch 4 & Michael Halvorson Ch 4, Isak Rickyanto Ch 3 & Ch 4.	Mahasiswa mampu membuat fungsi inputBox, MessageBox dengan beragam bentuk MessageBox, dan jenis2 procedure, parameter dan fungsi dalam membuat aplikasi sederhana dan solusi menyelesaikan studi kasus mereka
9	Mahasiswa mampu membuat aplikasi grafis dan animasi text, gambar dalam pemrograman Visual. Dan mampu membuat aplikasi sederhana. Serta solusi menyelesaikan studi kasus mereka.	Pemrograman Animasi, Gambar, & Grafik : <ul style="list-style-type: none"> • aplikasi animasi text, gambar • menggerakkan gambar dengan timer dan suara dalam pemrograman visual 	1. Tatap Muka 2. Studi kasus 3. Lab	Dani Okianto Ch 7, Michael Halvorson Ch 7, Isak Rickyanto Ch 7	Mahasiswa mampu membuat aplikasi grafis dan animasi dalam Visual solusi project bisnis. dan studi kasus mereka
10	Mahasiswa mampu membuat aplikasi Multiple	<ul style="list-style-type: none"> • Menu MDIForm, menu POPDown, Menu POPuP, 	4. Tatap Muka 5. Studi kasus	Michael Halvorson Ch 8, & 8,	Mahasiswa mampu membuat aplikasi Multiple

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
	Document Interface dengan menu editor untuk pengelolaan tugas2 projec mereka	Menu Editor <ul style="list-style-type: none"> • Ole,Image,PictureBox, MsChart, Animasi, • Drive List Box, Dir List Box, File List Box 	6. Lab	Michael Halvorson Ch 8, Isak Rickyanto Ch 8	Document Interface dengan menu editor untuk pengelolaan tugas2 projec mereka.
11	Mahasiswa mampu memahami pembuatan Database pada aplikasi visual. Dan mampu mendisain form Interface dengan tools Visual untuk mengelola database. Untuk manipulasi data projec bisnis	Database <ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Database dan konsep RDBMS, • SQL : DDL & DML dalam Database. Interface database, DBGrid, DataGrid dan Refrence ADODB & Control_Data / Data Active Object 	1. Tatap Muka 2. Studi kasus 3. Lab	Harpiandi Ch 1, 2, 3, 4, 6, 7, & 8. Michael Halvorson Ch 9. Adi Nugroho Ch 1, 2, 3, 4, 6, 7, & 8.	Mahasiswa mampu memahami pembuatan Database dgn Oracle dan penggunaan tools database untuk disain Interface form database untuk manipulasi data projec bisnis.
12	Mahasiswa mampu memahami konsep pengkoneksian DataBase dan menerapkannya dalam kasus sederhana. Dan kasus besar manipulasi data bisnis	Koneksi Database : DAO, RDO, ADO, DE, & ODBC, DSN	1. Tatap Muka 2. Studi kasus 3. Lab	Harpiandi Ch 1, 2, 3, 4, 6, 7, & 8. Adi Nugroho Ch 7, & 8, Michael Halvorson Ch 9.	Mahasiswa mampu menggunakan tools koneksi database untuk membangun koneksi aplikasi visual, untuk manipulasi data bisnis.
13	Mahasiswa mampu memodifikasi untuk pengembangan aplikasi ke form perbaikan dan form delete database untuk keperluan manipulasi database. Dan bisa menerapkan untuk tugas	Membuat Form Perbaikan & delete Data	1. Tatap Muka 2. Studi kasus 3. Lab	Harpiandi Ch 1, 2, 3, 4, 6, 7, & 8. Adi Nugroho Ch 7, & 8, Michael Halvorson Ch 9.	Mahasiswa mampu memodifikasi untuk pengembangan aplikasi ke form perbaikan dan form delete database untuk keperluan manipulasi database. Dan bisa menerapkan untuk tugas

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
	project bisnis mereka				project bisnis mereka
14	Mahasiswa mampu menciptakan report database transaksi perminggu. Perbulan, per 3 bulan , dst. Serta mampu mendisain data Report, crystalReport dari beberapa table data untuk tugas2 projec mereka.	Mencetak report : <ul style="list-style-type: none"> • Membuat report dengan DataReport, DataEnvironment • Membuat report dengan report programming Visual enterprise • Membuat report dengan crystalReport DAN Data Report dan koneksi database ke report 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. Studi kasus 3. Lab 	Harpiandi Ch 9 &10, Adi Nugroho Ch 9, & 10, Michael Halvorson Ch 10.	Mahasiswa mampu menciptakan report database transaksi perminggu. Perbulan, per 3 bulan , dst. untuk tugas2 projec mereka

Jakarta, April 2018

**Mengetahui,
Ketua Program Studi,**

Dosen Pengampu,

Nama dan tanda tangan

Kartini, Skom.,MMSI

EVALUASI PEMBELAJARAN

SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR ≥ 77 (A / A-)	SEKOR ≥ 65 (B- / B / B+)	SEKOR ≥ 60 (C / C+)	SEKOR ≥ 45 (D)	SEKOR < 45 (E)	BOBOT
1	<i>Pre Test</i>	Tes lisan	Bisa menguraikan konsep algoritma pemrograman visual dan menjelaskan mengapa visual programming penting dalam proyek software dan bisa menjelaskan penerapannya dengan tepat	Menguraikan konsep algoritma pemrograman visual, dan menjelaskan mengapa visual programming penting dalam proyek software kurang tepat menjelaskan penerapannya	Bisa menguraikan konsep algoritma pemrograman visual dan menjelaskan mengapa visual programming penting dalam proyek software dengan benar	Menguraikan konsep algoritma pemrograman visual, dan menjelaskan mengapa visual programming penting dalam proyek software kurang tepat	Tidak menguraikan konsep algoritma pemrograman visual, serta tidak menjelaskan mengapa visual programming penting dalam proyek software	0
2	<i>Post Test</i>	UTS Praktek	Menjelaskan kebutuhan Visual programming include : Toolbox Form, Project explorer, Properties, Code editor, dan Manajemen proyek, Event (Jenis2 Event), kendali dalam program dan Pengaturan property dengan baik dan benar	Menjelaskan kebutuhan Visual programming include : Toolbox Form, Project explorer, Properties, Code editor, dan Manajemen proyek, Event (Jenis2 Event), kendali dalam program dan Pengaturan property kurang	Masih ada kesalahan minor pada penjelasan kebutuhan Visual programming include: Toolbox Form, Project explorer, Properties, Code editor, dan Manajemen proyek, Event (Jenis2 Event), kendali dalam program dan	Ada kesalahan mayor pada penjelasan kebutuhan Visual programming include : Toolbox Form, Project explorer, Properties, Code editor, dan Manajemen proyek, Event (Jenis2 Event),	Penjelasan kebutuhan Visual programming include : Toolbox Form, Project explorer, Properties, Code editor, dan Manajemen proyek, Event (Jenis2 Event), kendali dalam program dan	2%

SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR ≥ 77 (A / A-)	SEKOR ≥ 65 (B- / B / B+)	SEKOR ≥ 60 (C / C+)	SEKOR ≥ 45 (D)	SEKOR < 45 (E)	BOBOT
				tepat	Pengaturan property	kendali dalam program dan Pengaturan property	Pengaturan property masih salah	
3	Post Test	UTS praktek	Bisa Membuat (mendisain) <i>User Interface</i> (UI), mengatur/menseting property object, dan mengcoding, serta pemakaian operator aritmatik, relasi, logika. pada aplikasi sederhana property test dengan benar	Membuat (mendisain) <i>User Interface</i> (UI), mengatur/menseting property object, dan mengcoding, serta pemakaian operator aritmatik, relasi, logika. pada aplikasi sederhana property test kurang tepat	Masih ada kesalahan minor dalam Membuat (mendisain) <i>User Interface</i> (UI), mengatur/menseting property object, dan mengcoding, serta pemakaian operator aritmatik, relasi, logika. pada aplikasi sederhana	Ada kesalahan mayor pada dalam Membuat (mendisain) <i>User Interface</i> (UI), mengatur/menseting property object, dan mengcoding, serta pemakaian operator aritmatik, relasi, logika. pada aplikasi sederhana	Membuat (mendisain) <i>User Interface</i> (UI), mengatur/menseting property object, dan mengcoding, serta pemakaian operator aritmatik, relasi, logika. pada aplikasi sederhana property test masih salah	2%
4	Post Test	UTS	Menerapkan pemakaian variabel secara private, general, dan public dengan berbagai typedata. Serta penerapan fungsi dan prosedur bersifat Private, general dan public dalam Algoritma	Masih ada kesalahan minor pemakaian variabel secara private, general, dan public dengan berbagai typedata. Serta penerapan fungsi dan prosedur bersifat Private,	Masih ada kesalahan minor pemakaian variabel secara private, general, dan public dengan berbagai typedata. Serta penerapan fungsi dan prosedur bersifat Private,	Hanya ada 1-2 penerapan variabel secara private, general, dan public dengan berbagai typedata. Serta penerapan fungsi dan prosedur	Tidak ada penerapan variabel secara private, general, dan public dengan berbagai typedata. Serta penerapan fungsi dan prosedur	4%

SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR ≥ 77 (A / A-)	SEKOR ≥ 65 (B- / B / B+)	SEKOR ≥ 60 (C / C+)	SEKOR ≥ 45 (D)	SEKOR < 45 (E)	BOBOT
			pemrograman Visual pada pada kasus dengan benar	general dan public dalam Algoritma pemrograman Visual pada kasus	general dan public dalam Algoritma pemrograman Visual pada kasus	bersifat Private, general dan public dalam Algoritma pemrograman Visual pada kasus yang benar	bersifat Private, general dan public dalam Algoritma pemrograman Visual	
5	Post Test	UTS Praktek	Menerapkan Struktur keputusan dalam Algoritma pemrograman Visual pada kasus dengan benar	Masih ada kesalahan minor penerapan Struktur keputusan dalam Algoritma pemrograman Visual pada kasus	Beberapa penerapan Struktur keputusan dalam Algoritma pemrograman Visual pada kasus sudah benar	Hanya ada 1-2 penerapan Struktur keputusan dalam Algoritma pemrograman Visual pada kasus yang benar	Tidak ada penerapan Struktur keputusan dalam Algoritma pemrograman Visual pada kasus yang benar	8%
6	Post Test	UTS Praktek	Menerapkan Loop dalam Algoritma pemrograman Visual pada kasus dengan benar	Masih ada kesalahan minor penerapan Loop dalam Algoritma pemrograman Visual pada kasus	Beberapa penerapan Loop dalam Algoritma pemrograman Visual pada kasus yang sudah benar	Hanya ada 1-2 penerapan Loop dalam Algoritma pemrograman Visual pada kasus yang benar	Tidak ada penerapan Loop dalam Algoritma pemrograman Visual pada kasus yang benar	8%
7	Post Test	UTS Praktek	Implementasi pemakaian variabel array, dan berbagai jenis Array dalam program aplikasi	Implementasi pemakaian variabel array, dan berbagai jenis Array dalam program aplikasi	Beberapa pemakaian variabel array, dan berbagai jenis Array dalam program aplikasi	Hanya ada 1-2 pemakaian variabel array, dan berbagai jenis Array dalam program	Tidak ada pemakaian variabel array, dan berbagai jenis Array dalam program	4%

SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR ≥ 77 (A / A-)	SEKOR ≥ 65 (B- / B / B+)	SEKOR ≥ 60 (C / C+)	SEKOR ≥ 45 (D)	SEKOR < 45 (E)	BOBOT
			visual sederhana serta solusi studi kasus dengan benar.	visual sederhana serta solusi studi kasus kurang tepat.	visual sederhana serta solusi studi kasus sudah benar	aplikasi visual sederhana serta solusi studi kasus yang benar	aplikasi visual sederhana serta solusi studi kasus yang benar	
8	Post Test	UAS Praktek	Menerapkan pemrograman Fungsi : inputBox, MessageBox, Prosedur, dan, Parameter dalam program aplikasi visual pada kasus dengan benar	Menerapkan pemrograman Fungsi : inputBox, MessageBox, Prosedur, dan, Parameter dalam program aplikasi visual pada kasus kurang tepat.	Beberapa Pemrograman Fungsi : inputBox, MessageBox, Prosedur, dan, Parameter dalam program aplikasi visual pada kasus sudah benar	Hanya ada 1-2 Pemrograman Fungsi : inputBox, MessageBox, Prosedur, dan, Parameter dalam program aplikasi visual yang benar pada kasus	Tidak ada Pemrograman Fungsi : inputBox, MessageBox, Prosedur, dan, Parameter dalam program aplikasi visual yang benar pada kasus	4 %
9	Post Test	UTS Praktek	Menerapkan Pemrograman animasi text, Gambar, & Grafis dalam program aplikasi visual, pada kasus dengan benar	Menerapkan Pemrograman animasi text, Gambar, & Grafis dalam program aplikasi visual, pada kasus kurang tepat.	Beberapa Pemrograman animasi text, Gambar, & Grafis dalam program aplikasi visual pada kasus sudah benar	Hanya ada 1-2 Pemrograman animasi text, Gambar, & Grafis dalam program aplikasi visual yang benar pada kasus	Tidak ada Pemrograman animasi text, Gambar, & Grafis dalam program aplikasi visual yang benar pada kasus	5 %
10	Post Test	UAS Praktek	Menerapkan aplikasi menu, Multiple Document Interface dengan Fitur menu editor	Menerapkan aplikasi menu, Multiple Document Interface dengan	Menerapkan aplikasi menu, Multiple Document Interface dengan	Hanya ada 1-2 entitas design menu, Multiple Document Interface dalam	Tidak ada aplikasi menu, Multiple Document Interface dalam	5%

SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR ≥ 77 (A / A-)	SEKOR ≥ 65 (B- / B / B+)	SEKOR ≥ 60 (C / C+)	SEKOR ≥ 45 (D)	SEKOR < 45 (E)	BOBOT
			dalam program aplikasi visual pada kasus dengan benar	Fitur menu editor dalam program aplikasi visual pada kasus kurang tepat	Fitur menu editor dalam program aplikasi visual pada kasus sudah benar	program aplikasi visual yang benar pada kasus	program aplikasi visual yang benar pada kasus	
11	Post Test	UAS Praktek	Hasil program manipulasi Database include menDisain Interface form database Dan program pengKoneksian ke Database dengan Tools database dalam program aplikasi visual pada kasus sudah benar	Masih ada kesalahan minor pada program manipulasi Database include menDisain Interface form database Dan program pengKoneksian ke Database dengan Tools database dalam program aplikasi visual pada kasus	Hasil kesalahan minor pada program manipulasi Database include menDisain Interface form database Dan program pengKoneksian ke Database dengan Tools database dalam program aplikasi visual pada kasus kurang tepat	Hasil kesalahan minor pada program manipulasi Database include menDisain Interface form database Dan program pengKoneksian ke Database dengan Tools database dalam program aplikasi visual pada kasus masih ada kesalahan	Hasil kesalahan minor pada program manipulasi Database include menDisain Interface form database Dan program pengKoneksian ke Database dengan Tools database dalam program aplikasi visual pada kasus salah	10 %
12	Post Test	UAS Praktek	Menerapkan program Koneksi Database : (DAO, RDO, ADO, DE, & ODBC, DSN) untuk manipulasi database dalam	Menerapkan program Koneksi Database : (DAO, RDO, ADO, DE, & ODBC, DSN) untuk manipulasi database dalam	Beberapa program Koneksi Database : (DAO, RDO, ADO, DE, & ODBC, DSN) untuk manipulasi database dalam	Hanya ada 1-2 program Koneksi Database : (DAO, RDO, ADO, DE, & ODBC, DSN)	Tidak ada program Koneksi Database : (DAO, RDO, ADO, DE, & ODBC, DSN)	8%

SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR ≥ 77 (A / A-)	SEKOR ≥ 65 (B- / B / B+)	SEKOR ≥ 60 (C / C+)	SEKOR ≥ 45 (D)	SEKOR < 45 (E)	BOBOT
			visual Programming pada kasus dengan benar	visual Programming pada kasus kurang tepat	visual Programming pada kasus sudah benar	untuk manipulasi database dalam visual Programming yang benar pada kasus	untuk manipulasi database dalam visual Programming yang benar pada kasus	
13	Post test	UAS Praktek	Implementasi pengembangan dan modifikasi form perbaikan dan form delete database untuk keperluan manipulasi database dalam program aplikasi visual atas kasus 80% benar	Implementasi pengembangan dan modifikasi form perbaikan dan form delete database untuk keperluan manipulasi database dalam program aplikasi visual atas kasus 70% benar	Implementasi pengembangan dan modifikasi form perbaikan dan form delete database untuk keperluan manipulasi database dalam program aplikasi visual atas kasus 60% benar	Implementasi pengembangan dan modifikasi form perbaikan dan form delete database untuk keperluan manipulasi database dalam program aplikasi visual atas kasus 50% benar	Implementasi pengembangan dan modifikasi form perbaikan dan form delete database untuk keperluan manipulasi database dalam program aplikasi visual atas kasus <50% benar	15 %
14	Post test	Presentasi penerapan ke studi kasus	Implementasi Report with data Report, crystalReport, programming Report dari beberapa table database dalam program aplikasi visual untuk membantu	Implementasi Report with data Report, crystalReport, programming Report dari beberapa table database dalam program aplikasi visual untuk membantu	Implementasi Report with data Report, crystalReport, programming Report dari beberapa table database dalam program aplikasi visual untuk membantu	Implementasi Report with data Report, crystalReport, programming Report dari beberapa table database dalam program aplikasi visual untuk membantu	Implementasi Report with data Report, crystalReport, programming Report dari beberapa table database dalam program aplikasi visual untuk membantu	25 %

SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR ≥ 77 (A / A-)	SEKOR ≥ 65 (B- / B / B+)	SEKOR ≥ 60 (C / C+)	SEKOR ≥ 45 (D)	SEKOR < 45 (E)	BOBOT
			pengambilan keputusan dengan database atas kasus 80% benar	pengambilan keputusan dengan database atas kasus 70% benar	pengambilan keputusan dengan database atas kasus 60% benar	pengambilan keputusan dengan database atas kasus 50% benar	pengambilan keputusan dengan database atas kasus <50% benar	

Komponen penilaian :

1. Kehadiran = 0 %
2. Tugas = 50 %
3. UTS = 20 %
4. UAS = 30 %

**Mengetahui,
Ketua Program Studi,**

**Jakarta, April 2018
Dosen Pengampu,**

Nama dan tanda tangan

Kartini, S.Kom.,MMSI