




SILABUS, RPP, RPS

**PEMROGRAMAN
BERORIENTASI OBJECT**

Program Studi Informatika
FAKULTAS TEKNIK- UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

| | | | |
|---|-----------------|-----------------|-------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | SILABUS | No. Revisi | |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2015 |
| | | Halaman | 1 dari 2 |

SILABUS PEMBELAJARAN

Fakultas / Program Studi : TEKNIK/ INFORMATIKA – S1
Mata Kuliah : PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK
Kode Mata Kuliah : 6715332428
Semester : IV
SKS : 3
Mata Kuliah Prasyarat : Algoritma & Pemrograman, Pemrograman Komputer, Basis Data

Capaian Pembel. Mt. Kuliah :


Setelah mengikuti matakuliah ini diharapkan mahasiswa mampu menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek dan mengaplikasikannya dengan visual basic 6.0

Deskripsi Mata Kuliah :

Mata kuliah ini membahas tentang pemrograman berorientasi objek dengan menggunakan bahasa pemrogramana visual basic 6.0


Bahan Kajian :

1. Konsep OOP dan Pengenalan Visual Basic 6.0
2. Aturan Penamaan Konstanta & Variabel, Deklarasi Konstanta & Variabel, Ruang Lingkup Konstanta & Variabel
3. Operator
4. Struktur Kendali IF THEN ELSE
5. Struktur Kendali SELECT CASE
6. Struktur Perulangan DO LOOP
7. Struktur Perulangan FOR NEXT dan WHILE DO
8. Modul, Function, Koleksi Objek dan Array
9. Windows API
10. Data dan Record Set
11. Pencarian Data Berurutan dan Pencarian Data dengan Index
12. Menampilkan data dengan DB Grid
13. Akses Database dengan program dan SQL
14. Membuat Menu dan Sub Menu

| | | | |
|---|-----------------|-----------------|-------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | SILABUS | No. Revisi | |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2015 |
| | | Halaman | 2 dari 2 |

| |
|--|
| <p>Referensi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Alam M, A. J. (2009).Belajar Sendiri Microsoft Visual Basic 6.0. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo 2. Yuswanto. (2003). <i>Pemrograman Client-Server Microsoft Visual Basic 6.0.</i> Jilid 1. Prestasi Pustaka, Jakarta. 3. Adi Kurniadi, Pemrograman Visual Basic, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2000. 4. J. Alam, M. Agus, Pemograman Visual Basic series Student Guide, PT. Elex Media Komputindo,Jakarta, 2002. |
|--|

| | |
|---|--|
| Dosen Pengampu, | |
| <p>Bambang Agus Herlambang, M. Kom NPP. 148201433</p> | <p>Aris Tri Jaka Harjanta, M. Kom NPP. 148201443</p> |

| | | | |
|---|--------------------------------------|-----------------|-------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER | No. Revisi | |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 1 dari 5 |

Fakultas / Prodi : Teknik/ Informatika – S1
 Mata Kuliah : Pemrograman Berorientasi Object
 Kode Mata Kuliah : 6715332428
 Semester : III
 SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
 Mata Kuliah Prasyarat : Algoritma & Pemrograman, Pengantar Informatika
 Deskripsi Mata Kuliah : Mata kuliah ini membahas tentang pemrograman berorientasi objek dengan menggunakan bahasa pemrogramana visual basic 6.0
 Dosen Pengampu : 1. Aris Tri Jaka Harjanta, M. Kom
 2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom
 Capaian Pembelajaran Mata Kuliah : Setelah mengikuti matakuliah ini diharapkan mahasiswa mampu menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek dan mengaplikasikannya dengan visual basic 6.0

| Pertemuan Ke | Kemampuan akhir yang direncanakan | Indikator | Bahan Kajian | Metode & Bentuk Pembelajaran | Pengalaman Belajar | Alokasi Waktu | | Metode Penilaian | Bobot Penilaian |
|--------------|--|--|---|--------------------------------|--|---------------|-----------|--|-----------------|
| | | | | | | TM | TT | | |
| 1 | Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan konsep OOP dan Tools dalam Visual Basic | <ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan Konsep OOP Mampu menjelaskan Tools dalam VB | Konsep OOP dan Pengenalan Visual Basic 6.0 | Ceramah, diskusi & tanya jawab | Menyelesaikan soal tentang konsep OOP | 100 menit | 170 menit | Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presensi | 5% |
| 2 | Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan Aturan Penamaan Konstanta & Variabel, Deklarasi | <ul style="list-style-type: none"> Dapat menjelaskan Aturan Penamaan Konstanta & Variabel, | Aturan Penamaan Konstanta & Variabel, Deklarasi & Konstanta & | Ceramah, diskusi & tanya jawab | Menyelesaikan soal tentang Konstanta & Variabel, Deklarasi Konstanta & | 100 menit | 170 menit | Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presensi | 5% |



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

FORMULIR

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

No.Dokumen

No. Revisi

Tanggal Berlaku

Halaman

01 September 2014

2 dari 5

| | Konstanta & Variabel, Ruang Lingkup Konstanta & Variabel | Deklarasi Konstanta & Variabel, Ruang Lingkup Konstanta & Variabel | Variabel, Ruang Lingkup Konstanta & Variabel | | Variabel, Ruang Lingkup Konstanta & Variabel | | | | |
|-----|--|---|--|---|--|-----------|-----------|---|----|
| 3 | Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan jenis operator yang ada dalam dalam Visual Basic 6.0 | <ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan jenis operator yang ada dalam dalam Visual Basic 6.0 | Operator Aritmatika, Operator Penggabungan String (Like), Operator Perbandingan (Relasi), Operator Logika dan Operator Penugasan | Ceramah, diskusi & tanya jawab | Menyelesaikan soal tentang menjelaskan jenis operator yang ada dalam dalam Visual Basic 6.0 | 100 menit | 170 menit | Sikap, Pengetahuan, Keterampilan, Disiplin & Presensi | 5% |
| 4-5 | Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat program dengan struktur kendali yang ada dalam dalam Visual Basic 6.0 | <ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan dan membuat program dengan struktur kendali yang ada dalam dalam Visual Basic 6.0 | <ul style="list-style-type: none"> Struktur Kendali IF THEN ELSE Struktur Kendali SELECT CASE | Ceramah, diskusi, tanya jawab | Menyelesaikan soal dan membuat program dengan struktur kendali yang ada dalam dalam Visual Basic 6.0 | 100 menit | 170 menit | Sikap, Pengetahuan, Keterampilan, Disiplin & Presensi | 5% |
| 6-7 | Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat program dengan struktur perulangan yang ada dalam | <ul style="list-style-type: none"> mampu menjelaskan dan membuat program dengan struktur | <ul style="list-style-type: none"> Struktur Perulangan DO LOOP Struktur Perulangan FOR NEXT | Ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktikum | Membuat program dengan menggunakan struktur kendali perulangan Do Loop dan For | 100 menit | 170 menit | Sikap, Pengetahuan, Keterampilan, Disiplin & Presensi | 5% |



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

FORMULIR

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

No. Dokumen

No. Revisi

Tanggal Berlaku

Halaman

01 September 2014

3 dari 5

| | | | | | | | | | |
|----|--|---|---|--|---|-----------|-----------|--|----|
| | dalam Visual Basic 6.0 | perulangan yang ada dalam Visual Basic 6.0 | dan WHILE DO | | Next serta While Do | | | | |
| 8 | UTS | | | | | | | | |
| 9 | Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat program dengan Visual Basic 6.0 yang dilengkapi modul, function dan array | <ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan dan membuat program dengan Visual Basic 6.0 yang dilengkapi modul, function dan array | <ul style="list-style-type: none"> Modul, Function, Koleksi Objek dan Array | Ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktikum | Menyelesaikan soal dan membuat program dengan modul, function dan array | 100 menit | 170 menit | Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presensi | 5% |
| 10 | Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan menggunakan Windows API dalam Visual Basic 6.0 | <ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan dan menggunakan Windows API dalam Visual Basic 6.0 | <ul style="list-style-type: none"> Windows API | Ceramah, diskusi, tanya jawab dan pembelajaran berbasis proyek | Menyelesaikan soal dan membuat program dengan Windows API | 100 menit | 170 menit | Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presensi | 5% |
| 11 | Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan menggunakan Database, Kontrol Data dan Record Set dalam Visual Basic 6.0 | <ul style="list-style-type: none"> Mampu menggunakan Database Kontrol Data Mampu menggunakan Record Set dalam | <ul style="list-style-type: none"> Kontrol Data Recode Set | Ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktikum | Menyelesaikan soal dan membuat program dengan koneksi database record set | 100 menit | 170 menit | Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presensi | 5% |



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

FORMULIR

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

No.Dokumen

No. Revisi


Tanggal Berlaku

Halaman


01 September 2014

4 dari 5

| | | | | | | | | | |
|-------|--|--|---|---|---|-----------|-----------|--|-----|
| | | Visual Basic 6.0 | | | | | | | |
| 12 | Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat program dengan Visual Basic 6.0 untuk pencarian Data | <ul style="list-style-type: none"> Mampu membuat program untuk pencarian data | <ul style="list-style-type: none"> Pencarian Data Berurutan Pencarian Data dengan Index | Ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktikum | Membuat program untuk pencarian data | 100 menit | 170 menit | Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presensi | 10% |
| 13-14 | Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat program dengan Visual Basic 6.0 menggunakan koneksi ADO dan menampilkan data dengan fasilitas DB Grid | <ul style="list-style-type: none"> Mampu melakukan setting koneksi koneksi ActiveX Data Object (ADO) Mampu menampilkan data dalam dalam DbGrid | <ul style="list-style-type: none"> Koneksi ActiveX Data Object Db Grid | Ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktikum | Menyelesaikan soal dan membuat program dengan menggunakan koneksi ActiveX Data Object | 100 menit | 170 menit | Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presensi | 10% |
| 15 | Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat menu dengan Menu Editor Visual Basic 6.0 | <ul style="list-style-type: none"> Dapat membuat aplikasi yang dilengkapi dengan Menu | <ul style="list-style-type: none"> Menu Editor | Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktikum dan pembelajaran berbasis proyek | Membuat program dengan menggunakan Menu dan Sub Menu | 100 menit | 170 menit | Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presensi | 15% |
| 16 | UAS | | | | | | | | |

| | | | | |
|---|--------------------------------------|--|-----------------|-------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | | No.Dokumen | |
| | RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER | | No. Revisi | |
| | | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | | Halaman | 5 dari 5 |

| | | | |
|---------------------------------|--------------------------------|-----------------------------|----------------------------|
| Disiapkan oleh : | Diperiksa oleh : | | Disahkan oleh : |
| Dosen pengampu | Penanggungjawab Keilmuan | Ketua Program Studi | Dekan |
| Bambang Agus Herlambang, M. Kom | Aris Tri Jaka Harjanta, M. Kom | Febrian Murti D, SE, M. Kom | Drs. Bambang Supriyadi, MP |

| | | | |
|---|-----------------|-----------------|-------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 1 dari 24 |

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 1**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Pemrograman Berorientasi Objek
Kode Matakuliah : 6715332428
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Aris Tri Jaka Harjanta, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek dan mengaplikasikannya dengan visual basic 6.0

II. INDIKATOR

1. Mampu menjelaskan Konsep OOP
2. Mampu menjelaskan Tools dalam VB

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa dapat menjelaskan konsep OOP dan Tools dalam Visual Basic

IV. MATERI POKOK

Konsep OOP dan Pengenalan Visual Basic 6.0

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi & tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan cakupan materi konsep dan deskripsi object oriented programming dan tools dalam visual basic 6.0
2. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi konsep OOP dan tools visual basic

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan mengenai konsep grafis komputer
2. Menjelaskan jenis grafis komputer vektor dan raster
3. Menyajikan contoh grafis komputer
4. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan

Aktifitas mahasiswa:


1. Memperhatikan dan menyakan apabila ada yang belum dimengerti

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

Aktifitas Mahasiswa:

| | | | |
|---|-----------------|------------------------|--------------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 2 dari 24 |

1. Memberikan komentar
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang OOP dan Tools VB 6.0

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :


1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :

1. Alam M, A. J. (2009).Belajar Sendiri Microsoft Visual Basic 6.0. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
2. Yuswanto. (2003). *Pemrograman Client-Server Microsoft Visual Basic 6.0*. Jilid 1. Prestasi Pustaka, Jakarta.
3. Adi Kurniadi, Pemrograman Visual Basic, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2000.
4. J. Alam, M. Agus, Pemograman Visual Basic series Student Guide, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2002.

VIII.PENILAIAN

Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presensi

| | | | |
|---|-----------------|-----------------|-------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 3 dari 24 |

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 2**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Pemrograman Berorientasi Objek
Kode Matakuliah : 6715332428
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Aris Tri Jaka Harjanta, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek dan mengaplikasikannya dengan visual basic 6.0

II. INDIKATOR

1. Dapat menjelaskan Aturan Penamaan Konstanta & Variabel, Deklarasi Konstanta & Variabel, Ruang Lingkup Konstanta & Variabel

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa dapat menjelaskan Aturan Penamaan Konstanta & Variabel, Deklarasi Konstanta & Variabel, Ruang Lingkup Konstanta & Variabel

IV. MATERI POKOK

Aturan Penamaan Konstanta & Variabel, Deklarasi Konstanta & Variabel, Ruang Lingkup Konstanta & Variabel

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi & tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review kembali tentang konsep OOP
2. Menjelaskan cakupan materi Aturan Penamaan Konstanta & Variabel, Deklarasi Konstanta & Variabel, Ruang Lingkup Konstanta & Variabel
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi Aturan Penamaan Konstanta & Variabel, Deklarasi Konstanta & Variabel, Ruang Lingkup Konstanta & Variabel

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan mengenai aturan penamaan variabel dan konstanta
2. Menjelaskan cara mendeklarasikan dan ruang lingkup konstanta serta variabel
3. Menyajikan contoh variabel dan konstanta
4. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan


Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menyakan apabila ada yang belum dimengerti

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan

| | | | |
|---|-----------------|------------------------|--------------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 4 dari 24 |

2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
 3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang
- Aktifitas Mahasiswa:
1. Memberikan komentar
 2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang variabel dan konstanta

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :


1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :

1. Alam M, A. J. (2009).Belajar Sendiri Microsoft Visual Basic 6.0. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
2. Yuswanto. (2003). *Pemrograman Client-Server Microsoft Visual Basic 6.0*. Jilid 1. Prestasi Pustaka, Jakarta.
3. Adi Kurniadi, Pemrograman Visual Basic, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2000.
4. J. Alam, M. Agus, Pemograman Visual Basic series Student Guide, PT. Elex Media Komputindo,Jakarta, 2002.

VIII.PENILAIAN

Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presensi

| | | | |
|---|-----------------|-----------------|-------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 5 dari 24 |

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 3**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Pemrograman Berorientasi Objek
Kode Matakuliah : 6715332428
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Aris Tri Jaka Harjanta, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek dan mengaplikasikannya dengan visual basic 6.0

II. INDIKATOR

1. Mampu menjelaskan menjelaskan jenis operator yang ada dalam dalam Visual Basic 6.0

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan jenis operator yang ada dalam dalam Visual Basic 6.0

IV. MATERI POKOK

1. Operator Aritmatika
2. Operator Penggabungan String (Like),
3. Operator Perbandingan (Relasi),
4. Operator Logika dan
5. Operator Penugasan

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, praktikum & tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review kembali tentang variabel dan konstanta
2. Menjelaskan cakupan materi operator yang ada dalam dalam Visual Basic 6.0
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi operator yang ada dalam dalam Visual Basic 6.0

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:


1. Menjelaskan mengenai jenis operator
2. Menjelaskan cara menggunakan operator
3. Menyajikan contoh penggunaan operator
4. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan

Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menyakan apabila ada yang belum dimengerti

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

| | | | |
|---|-----------------|-----------------|-------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 6 dari 24 |

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
 2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
 3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang
- Aktifitas Mahasiswa:
3. Memberikan komentar
 4. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang operator

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :


1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :

1. Alam M, A. J. (2009).Belajar Sendiri Microsoft Visual Basic 6.0. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
2. Yuswanto. (2003). *Pemrograman Client-Server Microsoft Visual Basic 6.0*. Jilid 1. Prestasi Pustaka, Jakarta.
3. Adi Kurniadi, Pemrograman Visual Basic, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2000.
4. J. Alam, M. Agus, Pemograman Visual Basic series Student Guide, PT. Elex Media Komputindo,Jakarta, 2002.

VIII.PENILAIAN

Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presensi

| | | | |
|---|-----------------|-----------------|-------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 7 dari 24 |

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 4-5**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Pemrograman Berorientasi Objek
Kode Matakuliah : 6715332428
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Aris Tri Jaka Harjanta, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek dan mengaplikasikannya dengan visual basic 6.0

II. INDIKATOR

III. Mampu menjelaskan dan membuat program dengan struktur kendali yang ada dalam dalam Visual Basic 6.0

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat program dengan struktur kendali yang ada dalam dalam Visual Basic 6.0

V. MATERI POKOK

1. Struktur Kendali IF THEN ELSE
2. Struktur Kendali SELECT CASE

VI. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, praktikum & tanya jawab

VII. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review kembali tentang operator
2. Menjelaskan cakupan materi struktur kendali dalam dalam Visual Basic 6.0
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi struktur kendali pilihan/ kondisi/ *branching* yang ada dalam dalam Visual Basic 6.0

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan Struktur kendali IF THEN ELSE
2. Menjelaskan Struktur kendali SELECT CASE
3. Menyajikan contoh penggunaan struktur kendali IF THEN ELSE dan SELECT CASE
4. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan


Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menyakan apabila ada yang belum dimengerti

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan

| | | | |
|---|-----------------|------------------------|--------------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 8 dari 24 |

2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
 3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang
- Aktifitas Mahasiswa:
1. Memberikan komentar
 2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang struktur kendali

VIII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :


1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :

1. Alam M, A. J. (2009).Belajar Sendiri Microsoft Visual Basic 6.0. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
2. Yuswanto. (2003). *Pemrograman Client-Server Microsoft Visual Basic 6.0*. Jilid 1. Prestasi Pustaka, Jakarta.
3. Adi Kurniadi, Pemrograman Visual Basic, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2000.
4. J. Alam, M. Agus, Pemograman Visual Basic series Student Guide, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2002.

IX. PENILAIAN

Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presensi

| | | | |
|---|-----------------|-----------------|-------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 9 dari 24 |

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 6-7**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Pemrograman Berorientasi Objek
Kode Matakuliah : 6715332428
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Aris Tri Jaka Harjanta, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek dan mengaplikasikannya dengan visual basic 6.0

II. INDIKATOR

Mampu menjelaskan dan membuat program dengan struktur perulangan yang ada dalam dalam Visual Basic 6.0

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat program dengan struktur perulangan yang ada dalam dalam Visual Basic 6.0

IV. MATERI POKOK

1. Struktur Perulangan DO LOOP
2. Struktur Perulangan FOR NEXT dan
3. WHILE DO

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, praktikum & tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review kembali tentang struktur kendali *branching/* pilihan
2. Menjelaskan cakupan materi struktur kendali perulangan dalam dalam Visual Basic 6.0
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi struktur kendali perulangan yang ada dalam dalam Visual Basic 6.0

Aktifitas Mahasiswa:

Memperhatikan


Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan Struktur perulangan DO LOOP
2. Menjelaskan Struktur perulangan FOR NEXT
3. Menjelaskan Struktur perulangan WHILE DO
4. Menyajikan contoh penggunaan struktur perulangan DO LOOP, FOR NEXT dan WHILE DO
5. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan

Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menyakan apabila ada yang belum dimengerti

| | | | |
|---|-----------------|-----------------|-------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 10 dari 24 |

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang struktur perulangan

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :


1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :

1. Alam M, A. J. (2009).Belajar Sendiri Microsoft Visual Basic 6.0. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
2. Yuswanto. (2003). *Pemrograman Client-Server Microsoft Visual Basic 6.0*. Jilid 1. Prestasi Pustaka, Jakarta.
3. Adi Kurniadi, Pemrograman Visual Basic, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2000.
4. J. Alam, M. Agus, Pemograman Visual Basic series Student Guide, PT. Elex Media Komputindo,Jakarta, 2002.

VIII.PENILAIAN

Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presensi

| | | | |
|---|-----------------|-----------------|-------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 11 dari 24 |

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 8**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
 Matakuliah : Grafika Komputer
 Kode Matakuliah : 6715332437
 SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
 Semester : III
 Dosen Pengampu : 1. Febrian Murti Dewanto, SE, M. Kom
 2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek dan mengaplikasikannya dengan visual basic 6.0.

II. INDIKATOR

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

IV. MATERI POKOK

Ujian Tengah Semester

V. METODE PEMBELAJARAN

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

Aktifitas Mahasiswa:

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

Aktifitas mahasiswa:

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

Aktifitas Mahasiswa:


VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

Sumber(referensi) :

VIII.PENILAIAN

ikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presensi

| | | | |
|---|-----------------|-----------------|-------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 12 dari 24 |

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 9**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Pemrograman Berorientasi Objek
Kode Matakuliah : 6715332428
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Aris Tri Jaka Harjanta, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek dan mengaplikasikannya dengan visual basic 6.0

II. INDIKATOR

Mampu menjelaskan dan membuat program dengan Visual Basic 6.0 yang dilengkapi modul, function dan array

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat program dengan Visual Basic 6.0 yang dilengkapi modul, function dan array

IV. MATERI POKOK

1. Modul,
2. Function,
3. Koleksi Objek dan
4. Array

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, praktikum & tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review kembali tentang struktur kendali perulangan
2. Menjelaskan cakupan materi modul, function, koleksi object dan Array dalam dalam Visual Basic 6.0
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi modul, function, koleksi object dan Array yang ada dalam dalam Visual Basic 6.0

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan


Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan Modul
2. Menjelaskan Function
3. Menjelaskan Koleksi Object
4. Menjelaskan Array
5. Menyajikan contoh penggunaan Modul, Function, Koleksi Object dan Array
6. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan

Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menyakan apabila ada yang belum dimengerti

| | | | |
|---|-----------------|------------------------|--------------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 13 dari 24 |

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang Modul, Function, Koleksi Object dan Array

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :


1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :

1. Alam M, A. J. (2009).Belajar Sendiri Microsoft Visual Basic 6.0. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
2. Yuswanto. (2003). *Pemrograman Client-Server Microsoft Visual Basic 6.0*. Jilid 1. Prestasi Pustaka, Jakarta.
3. Adi Kurniadi, Pemrograman Visual Basic, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2000.
4. J. Alam, M. Agus, Pemograman Visual Basic series Student Guide, PT. Elex Media Komputindo,Jakarta, 2002.

VIII.PENILAIAN

Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presensi

| | | | |
|---|-----------------|-----------------|-------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No. Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 14 dari 24 |

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 10**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Pemrograman Berorientasi Objek
Kode Matakuliah : 6715332428
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Aris Tri Jaka Harjanta, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek dan mengaplikasikannya dengan visual basic 6.0

II. INDIKATOR

Mampu menjelaskan dan menggunakan Windows API dalam Visual Basic 6.0

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan menggunakan Windows API dalam Visual Basic 6.0

IV. MATERI POKOK

1. Windows API

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, praktikum & tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review kembali tentang Modul, Function, Koleksi Object dan Array
2. Menjelaskan cakupan materi Windows API dalam Visual Basic 6.0
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada Windows API yang ada dalam Visual Basic 6.0

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan windows API
2. Menyajikan contoh penggunaan Windows API
3. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan

Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menanyakan apabila ada yang belum dimengerti


Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar

| | | | |
|---|-----------------|------------------------|--------------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 15 dari 24 |

2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang windows API

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :


1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :

1. Alam M, A. J. (2009).Belajar Sendiri Microsoft Visual Basic 6.0. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
2. Yuswanto. (2003). *Pemrograman Client-Server Microsoft Visual Basic 6.0*. Jilid 1. Prestasi Pustaka, Jakarta.
3. Adi Kurniadi, Pemrograman Visual Basic, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2000.
4. J. Alam, M. Agus, Pemograman Visual Basic series Student Guide, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2002.

VIII.PENILAIAN

Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presensi

| | | | |
|---|-----------------|-----------------|-------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 16 dari 24 |

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 11**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
 Matakuliah : Pemrograman Berorientasi Objek
 Kode Matakuliah : 6715332428
 SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
 Semester : III
 Dosen Pengampu : 1. Aris Tri Jaka Harjanta, M. Kom
 2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek dan mengaplikasikannya dengan visual basic 6.0

II. INDIKATOR

1. Mampu menggunakan Database Kontrol Data
2. Mampu menggunakan Record Set dalam Visual Basic 6.0

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan menggunakan Database, Kontrol Data dan Record Set dalam Visual Basic 6.

IV. MATERI POKOK

1. Kontrol Data Recode Set

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, praktikum & tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review kembali tentang Windows API
2. Menjelaskan cakupan materi Kontrol data dengan Data Set dalam dalam Visual Basic 6.0
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi Kontrol data dengan Data Set yang ada dalam dalam Visual Basic 6.0

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan Data Set
2. Menyajikan contoh penggunaan Data Set
3. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan


Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menyakan apabila ada yang belum dimengerti

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

| | | | |
|---|-----------------|-----------------|-------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 17 dari 24 |

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang Data Set

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :


1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :

1. Alam M, A. J. (2009).Belajar Sendiri Microsoft Visual Basic 6.0. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
2. Yuswanto. (2003). *Pemrograman Client-Server Microsoft Visual Basic 6.0*. Jilid 1. Prestasi Pustaka, Jakarta.
3. Adi Kurniadi, Pemrograman Visual Basic, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2000.
4. J. Alam, M. Agus, Pemograman Visual Basic series Student Guide, PT. Elex Media Komputindo,Jakarta, 2002.

VIII.PENILAIAN

Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presensi

| | | | |
|---|-----------------|-----------------|-------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 18 dari 24 |

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 12**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Pemrograman Berorientasi Objek
Kode Matakuliah : 6715332428
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Aris Tri Jaka Harjanta, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek dan mengaplikasikannya dengan visual basic 6.0

II. INDIKATOR

III. Mampu membuat program untuk pencarian data

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat program dengan Visual Basic 6.0 untuk pencarian Data

V. MATERI POKOK

1. Pencarian Data Berurutan
2. Pencarian Data dengan Index

VI. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, praktikum & tanya jawab

VII. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review kembali tentang Data Set
2. Menjelaskan cakupan materi Pencarian Data dalam dalam Visual Basic 6.0
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi Pencarian Data yang ada dalam dalam Visual Basic 6.0

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan teknik pencarian data baik secara berurut ataupun index
2. Menyajikan contoh teknik pencarian data
3. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan

Aktifitas mahasiswa:


1. Memperhatikan dan menanyakan apabila ada yang belum dimengerti

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

Aktifitas Mahasiswa:

| | | | |
|---|-----------------|------------------------|--------------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 19 dari 24 |

1. Memberikan komentar
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang Pencarian Data

VIII.MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :


1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :

1. Alam M, A. J. (2009).Belajar Sendiri Microsoft Visual Basic 6.0. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
2. Yuswanto. (2003). *Pemrograman Client-Server Microsoft Visual Basic 6.0*. Jilid 1. Prestasi Pustaka, Jakarta.
3. Adi Kurniadi, Pemrograman Visual Basic, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2000.
4. J. Alam, M. Agus, Pemograman Visual Basic series Student Guide, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2002.

IX. PENILAIAN

Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presensi

| | | | |
|---|-----------------|-----------------|-------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 20 dari 24 |

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 13-14**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Pemrograman Berorientasi Objek
Kode Matakuliah : 6715332428
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Aris Tri Jaka Harjanta, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek dan mengaplikasikannya dengan visual basic 6.0

II. INDIKATOR

1. Mampu melakukan setting koneksi ActiveX Data Object (ADO)
2. Mampu menampilkan data dalam DbGrid

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat program dengan Visual Basic 6.0 menggunakan koneksi ADO dan menampilkan data dengan fasilitas DB Grid

IV. MATERI POKOK

1. Koneksi ActiveX Data Object
2. Db Grid

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, praktikum & tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review kembali tentang Pencarian data
2. Menjelaskan cakupan materi koneksi ADO dan DbGrid dalam Visual Basic 6.0
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi koneksi ADO dan DbGrid yang ada dalam Visual Basic 6.0

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan koneksi database dengan ActiveX Data Object
2. Menjelaskan DbGrid
3. Menyajikan contoh penggunaan koneksi ADO dan DbGrid
4. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan


Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menanyakan apabila ada yang belum dimengerti

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan

| | | | |
|---|-----------------|------------------------|--------------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 21 dari 24 |

3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar
2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang koneksi database ADO dan DbGrid

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :


1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :

1. Alam M, A. J. (2009).Belajar Sendiri Microsoft Visual Basic 6.0. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
2. Yuswanto. (2003). *Pemrograman Client-Server Microsoft Visual Basic 6.0*. Jilid 1. Prestasi Pustaka, Jakarta.
3. Adi Kurniadi, Pemrograman Visual Basic, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2000.
4. J. Alam, M. Agus, Pemograman Visual Basic series Student Guide, PT. Elex Media Komputindo,Jakarta, 2002.

VIII.PENILAIAN

Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presensi

| | | | |
|---|-----------------|-----------------|-------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 22 dari 24 |

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 15**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Pemrograman Berorientasi Objek
Kode Matakuliah : 6715332428
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Aris Tri Jaka Harjanta, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek dan mengaplikasikannya dengan visual basic 6.0

II. INDIKATOR

1. Dapat membuat aplikasi yang dilengkapi dengan Menu

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan membuat menu dengan Menu Editor Visual Basic 6.0

IV. MATERI POKOK

1. Menu Editor

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, praktikum & tanya jawab

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

1. Melakukan review kembali tentang Koneksi database ADO dan Db Grid
2. Menjelaskan cakupan materi menu editor dalam Visual Basic 6.0
3. Menjelaskan kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai pada materi menu editor yang ada dalam Visual Basic 6.0

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memperhatikan

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

1. Menjelaskan Menu Editor
2. Menyajikan contoh penggunaan menu editor
3. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa dengan menanyakan kembali materi yang telah disampaikan

Aktifitas mahasiswa:

1. Memperhatikan dan menanyakan apabila ada yang belum dimengerti


Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

1. Menanyakan mengenai kejelasan materi yang diberikan
2. Mengundang komentar mengenai materi yang diberikan
3. Memberikan gambaran umum mengenai materi perkuliahan yang akan datang

Aktifitas Mahasiswa:

1. Memberikan komentar

| | | | |
|---|-----------------|------------------------|--------------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 23 dari 24 |

2. Menanyakan kembali tentang materi yang sudah diberikan secara menyeluruh untuk mempertajam pengetahuan tentang Menu Editor

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :


1. LCD
2. Laptop/ komputer
3. White board, spidol

Sumber(referensi) :

1. Alam M, A. J. (2009).Belajar Sendiri Microsoft Visual Basic 6.0. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
2. Yuswanto. (2003). *Pemrograman Client-Server Microsoft Visual Basic 6.0*. Jilid 1. Prestasi Pustaka, Jakarta.
3. Adi Kurniadi, Pemrograman Visual Basic, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2000.
4. J. Alam, M. Agus, Pemograman Visual Basic series Student Guide, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2002.

VIII.PENILAIAN

Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presensi

| | | | |
|---|-----------------|-----------------|-------------------|
|  UNIVERSITAS PGRI SEMARANG | FORMULIR | No.Dokumen | |
| | RPP | No. Revisi | 00 |
| | | Tanggal Berlaku | 01 September 2014 |
| | | Halaman | 24 dari 24 |

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN KE- 16**

Fakultas /Prodi : Teknik/ Informatika S1
Matakuliah : Grafika Komputer
Kode Matakuliah : 6715332437
SKS : 3 SKS (2 Teori + 1 Praktikum)
Semester : III
Dosen Pengampu : 1. Febrian Murti Dewanto, SE, M. Kom
2. Bambang Agus Herlambang, S. Kom, M. Kom

I. CAPAIAN PEMBELAJARAN MK

Mahasiswa mampu menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek dan mengaplikasikannya dengan visual basic 6.0.

II. INDIKATOR

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

IV. MATERI POKOK

Ujian Akhir Semester

V. METODE PEMBELAJARAN

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal:

Aktifitas Dosen:

Aktifitas Mahasiswa:

Kegiatan Inti

Aktifitas Dosen:

Aktifitas mahasiswa:

Kegiatan Akhir

Aktifitas Dosen:

Aktifitas Mahasiswa:

VII. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media :

Sumber(referensi) :

VIII.PENILAIAN

ikap, Pengetahuan, Ketrampilan, Disiplin & Presensi

| | |
|---|--|
| Dosen Pengampu, | |
| Bambang Agus Herlambang, M. Kom NPP. 148201433 | Aris Tri Jaka Harjanta, M. Kom NPP. 148201443 |