

IK380	Pemrograman Visual	S-1	3 SKS	SMT-2
-------	--------------------	-----	-------	-------

Mata kuliah ini memberikan pengetahuan kepada mahasiswa tentang manfaat penggunaan bahasa pemrograman visual dalam membuat aplikasi.

Implementasi pembelajaran mata kuliah ini menggunakan pendekatan ekspositori dalam bentuk ceramah, diskusi, tanya jawab, dan pembelajaran mandiri menggunakan berbagai media dan fasilitas seperti OHP, LCD projector, video, dan e-learning. Melalui pendekatan inquiri akan diarahkan untuk penyelesaian tugas penyusunan dan penyajian karya tulis ilmiah, rivi u buku dan jurnal ilmiah, diskusi dan penyelesaian masalah, serta kajian mandiri atau kunjungan studi.

Ketercapaian penguasaan materi di evaluasi melalui beberapa quiz yang sifatnya spontan, tugas rumah individu dan tugas kelompok langsung di sampaikan di kelas atau melalui forum tugas di e-learning, duskusi dan presentasi, ujian tengah semester dan ujian akhir semester.

Buku sumber utama untuk membantu mahasiswa dalam pembejaran adalah : Pemrograman visual basic, Pemrograman visual delphi, dan situs-situs terkait yang dapat dikunjungi setiap saat.

1. Identitas Mata Kuliah

- a. Nama Mata Kuliah : Pemrograman Visual
- b. Kode Mata Kuliah : IK380
- c. Jumlah SKS : 3 SKS
- d. Semester : SMT-2
- e. Kelompok Mata Kuliah : MKK
- f. Program Studi : Ilmu Komputer
- g. Status Mata Kuliah : Lanjut
- i. Prasyarat : Algoritma dan Pemrograman
- j. Dosen : Muh. Nur Salman, MT.
Rizky Rahman J., M.Kom

1. Tujuan

Pada akhir kuliah ini peserta diharapkan mampu:

Merancang dan membangun antarmuka pengguna sebagai visualisasi yang memudahkan pengguna dalam mengoperasikan suatu perangkat lunak yang dibutuhkannya.

2. Deskripsi Isi

Pengenalan Lingkungan Pemrograman Visual;Konsep Event Driven;Control & Properties; Pemrograman dasar, tipe data & variabel;Branching; Looping;Konsep SDI & MDI; Database;Multimedia.

3. Pendekatan/Metode Pembelajaran

Sebagian besar kegiatan perkuliahan akan dilakukan dalam bentuk praktikum di laboratorium dengan dosen dan asisten. Untuk itu, diharapkan partisipasi aktif peserta dengan membaca bahan kuliah yang akan dibahas dan mencobanya di rumah sebelum pertemuan perkuliahan/praktikum.

4. Pendekatan Pembelajaran

Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, Presentasi Kelompok

Tugas : Individu, Kelompok, Mingguan, Kunjungan

Media : OHP, CD Projector, CD Interaktif, Courseware

5. Evaluasi

Kehadiran, Tugas, Kuis, UTS, Kunjungan Studi, Kajian Mandiri, UAS.

6. Materi Perkuliahan

Pert-1 : Dasar-dasar desain program dan komputasi interaktif

Pert-2 : Pengenalan lingkungan pemrograman visual

Pert-3 : Penggunaan komponen obyek visual

Pert-4 : Komponen data bound, konsep event driven, control & properties

Pert-5 : Pemrograman dasar, tipe data & variabel

Pert-6 : Jenis pernyataan dan fungsi intrinsik, operator aritmetik dan relasi, penggunaan berkas data dan subroutine

Pert-7 : Pembuatan form dan aplikasi

Pert-8 : UTS

Pert-9 : Teori Branching & looping

Pert-10 : Konsep SDI & MDI

Pert-11 : Database

Pert-12 : Multimedia

Pert-13 : Penggunaan database desktop

Pert-14 : Penanganan kesalahan

Pert-15 : Studi kasus

Pert-16 : UAS

7. Buku Sumber

Buku Utama

- 1) Bahan untuk pemrograman visual basic
- 2) Bahan untuk pemrograman visual delphi

Referensi

- 3) Bahan lain yang berkaitan dengan perkuliahan yang dapat dicari di internet.