



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

DOKUMEN PERKULIAHAN SEMESTER GANJIL T.A. 2021/2022	
Mata Kuliah	Pemrograman Basis Data
Kode Mata Kuliah	KAB3513
sks/semester	4/Ganjil
Status / Prasyarat	-
Fakultas	-
Jurusan	-
Program Studi	Strata 1 Sistem Informasi
DosenPengampu	1. Yeffriansjah Salim, S.Kom, M.Kom

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI (S1)
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK INDONESIA BANJARMASIN
JULI 2021**

LEMBAR PENGESAHAN
PERANGKAT PERKULIAHAN SEMESTER GANJIL T.A. 2021/2022

No.	Identitas Mata Kuliah	
1.	Mata Kuliah	Pemrograman Basis Data
2.	Kode Mata Kuliah	KAB3513
3.	SKS / Semester	4/Ganjil
4.	Status / Prasyarat	-
5.	Program Studi	Strata 1 Sistem Informasi
6.	DosenPengampu	1. Yeffriansjah Salim, S.Kom, M.Kom

Banjarmasin, 22 Juli 2021

Menyetujui,
Ketua Jurusan / Program Studi
S1 Sistem Informasi

Dosen Pengembang RPS

Helda Yunita, S.Kom,M.Kom

Yeffriansjah Salim, S.Kom, M.Kom

Memeriksa,
Wakil Ketua I

Mengetahui,
Ketua STMIK Indonesia

Seradi Angkasa, SE, M.Kom

Husnul Ma'ad Junaidi, S.Kom,M.Kom



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI STRATA SATU SISTEM INFORMASI STMIK INDONESIA BANJARMASIN

MATA KULIAH					
KODE		RUMPUN MK	BOBOT/SKS	SEMESTER	DIREVISI
KAB3513		KAB	4	V (Lima)	22 Juli 2021
Pemrograman Basis Data II		1. Yeffriansjah Salim,M.Kom			
CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	Program Studi	1. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya dengan dilandasi pemikiran logis, inovatif dan dapat dipertanggung jawabkan 2. Mampu memahami kebutuhan bisnis dalam sebuah organisasi 3. Mampu menemukan isu penting dalam organisasi 4. Mampu menemukan kekuatan dan kelemahan organisasi dan saran perbaikannya 5. Mampu melihat dan memperbaiki kebutuhan organisasi 6. Mampu mengidentifikasi proses bisnis organisasi 7. Mampu melakukan perancangan basis data 8. Mampu memanfaatkan teknologi informasi terkini dalam bidang arsitektur enterprise, strategi manajemen dan rekayasa sistem informasi 9. Mampu memahami prinsip dan mekanisme kerja sistem komputer 10. Mampu melakukan analisis, desain dan membangun sistem informasi 11. Mampu membangun sistem berbasis desktop dan web application 12. Mampu melakukan analisis dan desain basis data 13. Mampu melakukan perencanaan pengembangan sistem informasi			
	Mata Kuliah	Mahasiswa mampu menggunakan project untuk membuat aplikasi menggunakan komponen form control toolbar, report control toolbar serta membangun aplikasi menggunakan pemrograman berbasis obyek.			
Deskripsi Mata Kuliah		Mata Kuliah Pemrograman Basis Data I menitikberatkan pada kemampuan mahasiswa bekerja dengan lingkungan visual foxpro, menggunakan operator aritmatika, relasi dan logika, memformat textbox, menggunakan fungsi teks, fungsi angka, dan obyek image, menggunakan perulangan, percabangan, menggunakan obyek pilihan dan OLE, menggunakan pilihan majemuk dan waktu, pilihan ganda, obyek penghitung angka, pesan kotak informasi, membuat tabel dan index dengan beragam tipe data, membuat program input, edit, hapus dengan metode locate, seek, dan mampu membuat report 1 tabel			
Bahan Kajian Mata Kuliah		Sistem file dan sistem basis data, Model data relasional, Perancangan basis data, Normalisasi dan Bahasa query			
Pustaka Acuan		Utama:			



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI STRATA SATU SISTEM INFORMASI STMIK INDONESIA BANJARMASIN

1. Abdul Kadir, Pemrograman Basis Data dengan Visual Foxpro jilid 1, edisi ke-3, Andi Yogyakarta, 2001
2. Abdul Kadir, Pemrograman Basis Data dengan Visual Foxpro jilid 2, edisi ke-3, Andi Yogyakarta, 2001
3. “Menggunakan Visual Foxpro 7.0”, Andi Yogyakarta, 2003
4. “Visual Foxpro 6 interaktif”, Wahana Komputer Semarang, 2000

Pendukung:

Media Pembelajaran

Software:

Visual Foxpro 9.0

Hardware:

LCD Projector



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI STRATA SATU SISTEM INFORMASI STMIK INDONESIA BANJARMASIN

Team Teaching 1. Yeffriansjah Salim, S.Kom, M.Kom

Mata KuliahSyarat

-

SESI TM	KEMAMPUAN AKHIR TIU	MATERI PEMBELAJARAN Pokok Bahasan	WAKTU YG DIPERLUKAN	METODE PEMBELAJARAN	METOD E EVALUA SI	SUMBER PUSTAK A	INDIKATOR PENILAIAN TIK
1 Teori 2 Prakti kum	Mahasiswa mampu Bekerja dengan lingkungan visual foxpro, dan menggunakan operator aritmatika, relasi dan logika	Pengantar : Kontrak pembelajaran, -Project -Form -For control toolbar -operator aritmatika -operator relasi -operator logika	Teori 1 jam 40 menit Praktikum 1 jam 40 menit	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i> , <i>Whiteboard</i> , <i>Sound system</i> Dosen bertanya tentang materi yang telah disampaikan dan mahasiswa menjawab. Mahasiswa bertanya tentang hal yang belum dipahami dan dosen menjawab pertanyaan Media : Lab Komputer, 1 Mhs 1 komputer, <i>LCD</i> , <i>Whiteboard</i> , <i>Sound system</i>	Tes Lisan Tes Tertulis	1,2,3,4	Mahasiswa mampu Bekerja dengan Project, form, menggunakan form control toolbar, membuat aplikasi yang menggunakan operator aritmatika, relasi dan logika

				Mahasiswa melakukan kegiatan praktikum dengan dibimbing oleh Asisten Dosen / Dosen di Lab. Komputer			
3 Teori 4 Praktikum	Mahasiswa mampu membuat aplikasi berhubungan dengan format textbox, fungsi teks, fungsi angka, dan image,	Getfile Obyek image Textbox (input mask, maxlength, value) Fungsi teks (str, substr, alltrim, ltrim, rtrim) Fungsi angka (val)	Teori 1 jam 40 menit Praktikum 1 jam 40 menit	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i> , <i>Whiteboard</i> , <i>Sound system</i> Media : Lab Komputer, 1 Mhs 1 komputer, <i>LCD</i> , <i>Whiteboard</i> , <i>Sound system</i> Dosen bertanya tentang materi yang telah disampaikan dan mahasiswa menjawab. Mahasiswa bertanya tentang hal yang belum dipahami dan dosen menjawab pertanyaan Mahasiswa melakukan kegiatan praktikum dengan dibimbing oleh Dosen di Lab. Komputer	Tes Lisan	1,2,3,4	Mahasiswa mampu mencari file image dan menampilkan gambar Mahasiswa mampu memformat textbox sesuai dengan tipe data Mahasiswa mampu memanfaatkan fungsi teks dan angka
5 Teori	Mahasiswa mampu membuat program dengan menggunakan perulangan	For... next Do while enddo	Teori 1 jam 40 menit Praktikum	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i> , <i>Whiteboard</i> , <i>Sound system</i>	Tes Lisan	1,2,3,4	Mahasiswa mampu Memanfaatkan komponen textbox, dan edit box untuk

6 Praktikum		Memfaatkan obyek form control toolbar	1 jam 40 menit	Media : Lab Komputer, 1 Mhs 1 komputer, <i>LCD</i>, <i>Whiteboard</i>, <i>Sound system</i> Dosen bertanya tentang materi yang telah disampaikan dan mahasiswa menjawab. Mahasiswa bertanya tentang hal yang belum dipahami dan dosen menjawab pertanyaan Mahasiswa melakukan kegiatan praktikum dengan dibimbing oleh Dosen di Lab. Komputer			membuat hasil dari perulangan for..next Mahasiswa mampu Memanfaatkan komponen textbox, dan edit box untuk membuat hasil dari perulangan do while .. enddo
7 Teori 8 Praktikum	Mahasiswa mampu membuat aplikasi mempergunakan percabangan	Contoh percabangan do case . . endcase Menentukan nilai akhir kuliah, Membuat perhitungan diskon sesuai dengan jumlah penjualan	Teori 1 jam 40 menit Praktikum 1 jam 40 menit	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>Whiteboard</i>, <i>Sound system</i> Media : Lab Komputer, 1 Mhs 1 komputer, <i>LCD</i>, <i>Whiteboard</i>, <i>Sound system</i> Dosen bertanya tentang materi yang telah disampaikan	Tes Lisan	1,2,3,4	Mahasiswa mampu membuat aplikasi dengan menggunakan percabangan do case .. endcase

				dan mahasiswa menjawab. Mahasiswa bertanya tentang hal yang belum dipahami dan dosen menjawab pertanyaan Mahasiswa melakukan kegiatan praktikum dengan dibimbing oleh Dosen di Lab. Komputer			
9 Teori 10 Praktikum	Mahasiswa mampu membuat aplikasi mempergunakan percabangan	Contoh percabangan if then .. else Menentukan nilai akhir kuliah, Membuat perhitungan diskon sesuai dengan jumlah penjualan	Teori 1 jam 40 menit Praktikum 1 jam 40 menit	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>Whiteboard</i>, <i>Sound system</i> Media : Lab Komputer, 1 Mhs 1 komputer, <i>LCD</i>, <i>Whiteboard</i>, <i>Sound system</i> Dosen bertanya tentang materi yang telah disampaikan dan mahasiswa menjawab. Mahasiswa bertanya tentang hal yang belum dipahami dan dosen menjawab pertanyaan Mahasiswa melakukan kegiatan praktikum dengan	Tes Lisan	1,2,3,4	Mahasiswa mampu membuat aplikasi dengan menggunakan percabangan if then .. else

				dibimbing oleh Dosen di Lab. Komputer			
11 Teori 12 Praktikum	Mahasiswa mampu menggunakan obyek pilihan dan OLE untuk membangun aplikasi	List Box Combo Box OLE	Teori 1 jam 40 menit Praktikum 1 jam 40 menit	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i> , <i>Whiteboard</i> , <i>Sound system</i> Media : Lab Komputer, 1 Mhs 1 komputer, <i>LCD</i> , <i>Whiteboard</i> , <i>Sound system</i> Dosen bertanya tentang materi yang telah disampaikan dan mahasiswa menjawab. Mahasiswa bertanya tentang hal yang belum dipahami dan dosen menjawab pertanyaan Mahasiswa melakukan kegiatan praktikum dengan dibimbing oleh Dosen di Lab. Komputer	Tes Lisan	1,2,3,4	Mahasiswa mampu menggunakan OLE untuk membangun aplikasi Mahasiswa mampu menggunakan obyek combo box dan list box dalam aplikasi
13 Teori 14 Praktikum	Mahasiswa mampu membuat aplikasi berhubungan dengan pilihan majemuk dan waktu	Membuat aplikasi dengan opriongroup Membuat aplikasi menggunakan obyek timer	Teori 1 jam 40 menit Praktikum 1 jam 40 menit	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i> , <i>Whiteboard</i> , <i>Sound system</i> Media : Lab Komputer, 1 Mhs 1 komputer, <i>LCD</i> ,	Tes Lisan	1,2,3,4	Mahasiswa mampu membuat aplikasi dengan pilihan majemuk menggunakan optiongroup

				<i>Whiteboard, Sound system</i> Dosen bertanya tentang materi yang telah disampaikan dan mahasiswa menjawab. Mahasiswa bertanya tentang hal yang belum dipahami dan dosen menjawab pertanyaan Mahasiswa melakukan kegiatan praktikum dengan dibimbing oleh Dosen di Lab. Komputer			Mahasiswa mampu membuat obyek bergerak dengan timer
15 Teori 16 Praktikum	Mahasiswa mampu membuat aplikasi pilihan ganda, obyek penghitung angka, dengan pesan kotak informasi	Membuat aplikasi spinner untuk gradian warna Membuat aplikasi pilihan ganda checkbox untuk diskon penjualan Membuat pesan informasi dengan messagebox	Teori 1 jam 40 menit Praktikum 1 jam 40 menit	Media : kelas, komputer, <i>LCD, Whiteboard, Sound system</i> Media : Lab Komputer, 1 Mhs 1 komputer, <i>LCD, Whiteboard, Sound system</i> Dosen bertanya tentang materi yang telah disampaikan dan mahasiswa menjawab. Mahasiswa bertanya tentang hal yang belum dipahami dan	Tes Lisan	1,2,3,4	Mahasiswa mampu membuat aplikasi yang berhubungan dengan spinner, checkbox, dan messagebox

				dosen menjawab pertanyaan Mahasiswa melakukan kegiatan praktikum dengan dibimbing oleh Dosen di Lab. Komputer			
17 Teori 18 Praktikum	Mahasiswa mampu membuat tabel dan index dengan beragam tipe data	Tipe data Create table Modify structure index on set order to pointer record grid menampilkan data tabel dan index pada grid	Teori 1 jam 40 menit Praktikum 1 jam 40 menit	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>Whiteboard</i>, <i>Sound system</i> Media : Lab Komputer, 1 Mhs 1 komputer, <i>LCD</i>, <i>Whiteboard</i>, <i>Sound system</i> Dosen bertanya tentang materi yang telah disampaikan dan mahasiswa menjawab. Mahasiswa bertanya tentang hal yang belum dipahami dan dosen menjawab pertanyaan Mahasiswa melakukan kegiatan praktikum dengan dibimbing oleh Dosen di Lab. Komputer	Tes Lisan	1,2,3,4	Mahasiswa mampu membuat tabel, indeks, dengan tipe data serta menampilkan record ke dalam obyek grid

19 Teori 20 Praktikum	Mahasiswa mampu membuat program input, edit, hapus dengan metode locate	Create tabel Memasukan tabel ke form Pencarian data dengan locate for Membuat program input Membuat program edit Membuat program hapus Menampilkan data dalam grid	Teori 1 jam 40 menit Praktikum 1 jam 40 menit	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i> , <i>Whiteboard</i> , <i>Sound system</i> Media : Lab Komputer, 1 Mhs 1 komputer, <i>LCD</i> , <i>Whiteboard</i> , <i>Sound system</i> Dosen bertanya tentang materi yang telah disampaikan dan mahasiswa menjawab. Mahasiswa bertanya tentang hal yang belum dipahami dan dosen menjawab pertanyaan Mahasiswa melakukan kegiatan praktikum dengan dibimbing oleh Dosen di Lab. Komputer	Tes Lisan	1,2,3,4	Mahasiswa mampu mencari data dengan perintah locate Mampu Membuat form input data dengan locate Mampu Membuat form edit data dengan locate Mampu Membuat form hapus data dengan locate Mampu Menampilkan data di dalam grid dari proses input, edit dan hapus
21 Teori 22 Praktikum	Mahasiswa mampu membuat program input, edit, hapus dengan perintah seek	-Create tabel, membuat file indeks -Memasukan tabel ke form -Pencarian data dengan Seek -Membuat program input -Membuat program edit -Membuat program hapus -Menampilkan data dalam grid	Teori 1 jam 40 menit Praktikum 1 jam 40 menit	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i> , <i>Whiteboard</i> , <i>Sound system</i> Media : Lab Komputer, 1 Mhs 1 komputer, <i>LCD</i> , <i>Whiteboard</i> , <i>Sound system</i> Dosen bertanya tentang materi yang	Tes Lisan	1,2,3,4	Mahasiswa mampu membuat file indeks dan mencari data dengan perintah Seek Mampu Membuat form input data dengan seek Mampu Membuat form edit data dengan seek

				telah disampaikan dan mahasiswa menjawab. Mahasiswa bertanya tentang hal yang belum dipahami dan dosen menjawab pertanyaan Mahasiswa melakukan kegiatan praktikum dengan dibimbing oleh Dosen di Lab. Komputer			Mampu Membuat form hapus data dengan seek Mampu Menampilkan data di dalam grid dari proses input, edit dan hapus
23 Teori 24 Praktikum	Mahasiswa mampu membuat report 1 tabel	Membuat report Memasukan data ke dalam report Membuat form pencetakan ke layar dan printer Menghubungkan antara form dan report Melakukan kriteria pencetakan	Teori 1 jam 40 menit Praktikum 1 jam 40 menit	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>Whiteboard</i>, <i>Sound system</i> Media : Lab Komputer, 1 Mhs 1 komputer, <i>LCD</i>, <i>Whiteboard</i>, <i>Sound system</i> Dosen bertanya tentang materi yang telah disampaikan dan mahasiswa menjawab. Mahasiswa bertanya tentang hal yang belum dipahami dan dosen menjawab pertanyaan Mahasiswa melakukan kegiatan	Tes Lisan	1,2,3,4	Mahasiswa mampu membuat report dengan 1 tabel Mampu melakukan proses pencetakan layar dan printer Mampu menampilkan data dengan kriteria seleksi

				praktikum dengan dibimbing oleh Dosen di Lab. Komputer			
--	--	--	--	---	--	--	--

Komponen penilaian :

1. Tugas = 10 %
2. Quiz = 20 %
3. UTS = 30 %
4. UAS = 40 %

Bobot	Sebutan	Nilai	Range		
4	BAIK	A	90	-	100
3,5	BAIK	A-	86	-	89
3,25	CUKUP BAIK	B+	80	-	85
3	CUKUP BAIK	B	76	-	79
2,75	CUKUP BAIK	B-	70	-	75
2,5	CUKUP	C+	66	-	69
2	CUKUP	C	60	-	65
1,5	CUKUP	C-	56	-	59
1	KURANG	D	40	-	55
0	GAGAL	E	0	-	39

**Mengetahui,
Ketua Program Studi,**

Helda Yunita, S.Kom,M.Kom

Banjarmasin, Juli 2021

Dosen Pengampu,

Yeffriansjah Salim,M.Kom