


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

 UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA	MATA KULIAH PERANCANGAN BASIS DATA (DM099)		
	PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA		
	Nomor	Tgl. Disusun	Revisi
	<i>RPS-D3MI-099</i>	<i>kosongi</i>	<i>00</i>
	Disetujui, Ketua Program Studi	Diperiksa, Koordinator Matakuliah	Disusun,
	<u>Hanif Al Fatta, M.Kom</u> NIK. 190302096	<i>kosongi</i>	<i>kosongi</i>

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA**

MATAKULIAH PERANCANGAN BASIS DATA (DM099)

Nomor : RPS-D3MI-099
Tgl. Disusun :
Revisi : 00

Halaman : Hal. 2 dari 10

1. Identitas

Program Studi	D3 – MANAJEMEN INFORMATIKA	Semester	Ganjil (3)
Nama Mata Kuliah	PERANCANGAN BASIS DATA	Bobot SKS	2P
Kode Mata Kuliah	DM099	Dosen Pengampu	
Detail Prosentasi Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presensi 10% ▪ Ujian Mid Semester 30 % ▪ Ujian Akhir Semester 40 % ▪ Tugas 20 % 	Klasifikasi Nilai	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ≥ 75 : A ▪ $\geq 60 < 75$: B ▪ $\geq 50 < 60$: C ▪ $\geq 30 < 50$: D ▪ $\geq 1 < 30$: E


2. Gambaran Umum

Mampu membangun Software Sistem Informasi

3. Capaian Pembelajaran

Mampu membangun Software Sistem Informasi

4. Prasyarat dan Pengetahuan Awal (*Prior Knowledge*)


	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA	<i>Nomor</i> : RPS-D3MI-099 <i>Tgl. Disusun</i> : <i>Revisi</i> : 00
	MATAKULIAH PERANCANGAN BASIS DATA (DM099)	<i>Halaman</i> : Hal. 3 dari 10

5. Unit-Unit Pembelajaran secara Spesifik

6. Tugas/Aktivitas dan Penilaian

7. Referensi

- Ref 1 : Systems Analysis and Desain Method; Sixth Edition, Jeffery L. Whitten, Lonnie D. Bentley, Kevin C. Dittman; McGrawHill; 2004
- Ref 2 : Object-Oriented and Classical Software Engineering Sixth Edition; Stepen R. Schach; McGrawHill; 2005
- Ref 3 : Hitchhiker's Guide to Visual Basic and SQL Server Sixth Edition; William R. Vaughn; Microsoft Press; 1998
- Ref 4 : Database Management Systems Desain & Building Bussiness Application; Mc.Graw Hill; 2005
- Ref 5 : Mastering SQL Server 2000; Mike Gunderloy, Josep L. Jorder; Sybex; 2000
- Ref 6 : Visual Basic 6 Database Programming Bible; Wayne S. Freeze; IDG Books WorldWide; 2000
- Ref 7 : Mudah Menguasai Visual Basic 6; Djoko Purnomo; Elek Media Komputindo; 1999
- Ref 8 : Buku Teks Ilmu Komputer: Basis Data; Ir. Fathansyah, Ir; Informastika, 1999
- Ref 9 : Aplikasi database dengan SQL Server 2000 dan Visual Basic 6; Widodo Budiharto, S.Si; Elek Media; 2002
- Ref 10 : Mengolah Database dengan SQL dan Crystal Report dalam Visual Basic 6.0; Uus Rusmawan; Elek Media Komputindo; 2004
- Ref 11 : 36 Jam Belajar Komputer Microsoft SQL Server 2000; Ir. Inge Martina; Elek Media Komputindo; 2004

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA	<i>Nomor</i> : RPS-D3MI-099 <i>Tgl. Disusun</i> : <i>Revisi</i> : 00
	MATAKULIAH PERANCANGAN BASIS DATA (DM099)	<i>Halaman</i> : Hal. 4 dari 10

Ref 12 : Visual Basic dalam 12 Pelejaran yang Mudah; Greg Perry; SAMS & Penerbitan Andi Yogyakarta; 1995

Ref 13 : Seri Penuntun Pemrograman: Database Visual Basic 6.0 dengan Criystal Reports; Madcoms; Penerbit Andi; 2004

Ref 14 : Menjadi Mahir Tanpa Guru: Microsoft Visual Basic 6.0; M. Agus J. Alam; Elek Media Komputindo; 1999

Ref 15 : Modul Pemrograman Basis Data; Andi Sunyoto; STMIK AMIKOM Yogyakarta; 2005

8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
1	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menggunakan IDE Mivrosoft Visual Basic 6.0 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengenalan IDE (Integrated Development Enveronment) Visual Basic 6.0 <ol style="list-style-type: none"> 1. Form 2. ToolBox 3. Project Explorer 4. Code Editor 5. Layout 6. Toolbar and Standar 7. Merubah Properti Komponen 8. Merubah Komponen dari Desain time 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menggunakan Visual Basic 6.0 2. Mampu mengetahui fungsi-fungsi IDE Visual Basic 6.0 3. Mampu mengubah dan mengatur properti komponen VB 4. Mampu menggunakan method dan event 	Ref. 15 : Chp. 1,2	Ceramah dan Praktik di Laboratorium	Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
2,3	Mampu memahami, menggunakan variabel dan tipe data sesuai kebutuhan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Variabel dan Tipe Data <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan tentang: <ol style="list-style-type: none"> i) Variabel ii) Tipe Data iii) Konstanta 2. Menggu Operator <ol style="list-style-type: none"> i) Operator Penugasan ii) Operator Aritmatik iii) Operator Pembanding iv) Operator Logika ▪ Struktur Kendali <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan Percabangan <ol style="list-style-type: none"> i) If... Then...Else ii) Select...Case 2. Menjelaskan Perulangan <ol style="list-style-type: none"> i) ForNext ii) Do...Loop iii) Do... While iv) While... Wend v) Fungsi Keluar Dari Perulangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu membuat program sederhana dengan deklarasi variabel 2. Mampu menerapkan variabel dan tipe datanya 3. Mampu merancang program dengan dengan percabangan 4. mampu merancang program dengan perulangan 	<p>Ref. 6 : Chp. 5,6</p> <p>Ref. 7 : Chp. 1,2,4,5</p> <p>Ref. 12 : Chp.4,5,6,7,8,9,10</p> <p>Ref. 14: Chp. 1,2,3, 4</p> <p>Ref. 15 : Chp. 3,4</p>	Ceramah, Praktikum di Laboratorium dan penugasan	Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA**

MATAKULIAH PERANCANGAN BASIS DATA (DM099)

Nomor : RPS-D3MI-099
Tgl. Disusun :
Revisi : 00

Halaman : Hal. 6 dari 10

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
4,5	Mampu memahami, menerapkan procedure, function pada	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Procedure dan Function <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian procedure 2. General procedure 3. Event procedure 4. Function 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengimplementasi kan procedure 2. Mampu mengimplementasi kan fuction 3. Mampu 	Ref. 7: Chp. 6 Ref. 12 : Chp. 15	Ceramah, Praktik di Laboratorium dan penugasan	Ceramah menggunakan media komputer dan TV/LCD

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
	program		menerapkan prosedur dan function	Ref. 15 : Chp. 4		Projector
6	Mampu memahami dan menggunakan fungsi-fungsi Built-In dalam program	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Function Built-In <ol style="list-style-type: none"> 1. Fungsi Built-In. <ol style="list-style-type: none"> i) Fungsi Built-In String ii) Fungsi Built-In Format iii) Fungsi Built-In Konversi iv) Fungsi Built-In Pembandingan v) Fungsi Built-In Array vi) Fungsi Built-In Pesan 	1. Mampu membuat dengan fungsi-fungsi built-in string, format, konversi, pembandingan, array dan pesan	Ref. 7: Chp. 6,9 Ref. 12 : Chp. 9,11,13,14 Ref. 15 : Chp. 3,4	Ceramah, Praktikum di Laboratorium dan penugasan	Ceramah menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA**

MATAKULIAH PERANCANGAN BASIS DATA (DM099)

Nomor : RPS-D3MI-099
Tgl. Disusun :
Revisi : 00

Halaman : Hal. 8 dari 10

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
7	Mampu memahami konsep dan membuat database dan perintah SQL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Review Database <ol style="list-style-type: none"> 1. Database, Tabel, Field, Record, Data Value 2. Tipe Data dalam database 3. Relasi antar tabel ▪ Structure Query Language (SQL) <ol style="list-style-type: none"> 1. Perintah DDL <ol style="list-style-type: none"> i) Membuat database ii) Membuat tabel iii) Meralasikan tabel 2. Perintah DML <ol style="list-style-type: none"> i) SELECT, UPDATE, DELETE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu membuat tabel 2. Mampu merelasikan tabel 3. Mampu mengisi data dalam tabel 	Ref. 3: Chp. 1, 2, 8 Ref. 5: Chp. 2,4,10,11 Ref. 6 :Chp. 1,2 Ref.8 : Chp. 1,2,9 Ref.15 : Chp. 5	Ceramah, Praktik di Laboratorium dan penugasan	Ceramah menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector
8,9,10	Mampu memahami, mengelola dan membuat program untuk pengelolaan tabel lewat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengelola tabel lewat program <ol style="list-style-type: none"> 1. Menambah Data 2. Menampilkan Data 3. Menampilkan data berelasi 4. Menghapus Data 5. Mengedit Data 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu membuat program untuk tabel mengelola (menambah, menemampilkan, mengedit, menghaous) data 	Ref. 8 : Chp. 10,11,12 Ref. 9 : Chp. 2, 3	Ceramah, Praktik di Laboratorium dan penugasan	Ceramah menggunakan media komputer dan TV/LCD

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
	program		dalam tabel.	Ref. 14: Chp. 5 Ref.15 : Chp. 6		Projector
11	Mampu mendesain dan membuat laporan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat Laporan <ol style="list-style-type: none"> 1. Komponen untuk pembuat laporan <ol style="list-style-type: none"> i) Desain Environment ii) Connection iii) Command 2. Membuat Laporan 	1. Mampu membuat program laporan dari tabel yang sudah ada	Ref. 6 : Chp. 9,10 Ref. 8 : Chp. 10, 4, 12 Ref. 9 : Chp. 7,9 Ref. 13 : Chp. 5, 7 Ref. 14: Chp.	Ceramah, Praktik di Laboratorium dan penugasan	Ceramah Diskusi kelompok menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA**

MATAKULIAH PERANCANGAN BASIS DATA (DM099)

Nomor : RPS-D3MI-099
Tgl. Disusun :
Revisi : 00

Halaman : Hal. 10 dari 10

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
				8 Ref.15 : Chp. 7		
12	Mampu menerangkan, menjelaskan dan membuat sistem informasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas Final Project 1. Membangun sistem informasi 	1. Mampu membuat program sistem informasi	Ref. 1 : Chp. 3, 12 Ref. 8 : Chp. 4, 10, 11, 12 Ref. 9 : Chp. 10 Ref. 13 : Chp. 9 Ref. 14: Chp. 9 Ref.15 : Chp. 6,7,8	Ceramah dan presentasi	Diskusi kelompok menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector