

SATUAN ACARA PRAKTIKUM UNIVERSITAS GUNADARMA

Mata Kuliah : Praktikum Algoritma dan Pemrograman 1 – Delphi & Visual Basic
 Kode / SKS : IT012130 / 1 SKS
 Program Studi : Sistem Komputer
 Fakultas : Ilmu Komputer & Teknologi Informasi

| Pertemuan ke | Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU) | Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK) | Metode/Teknik Pembelajaran | Media Pengajaran | Tugas | Referensi |
|--------------|---|---|----------------------------|---------------------|-------|-----------|
| 1 | Pengenalan Visual Basic | <ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan Visual Basic - Memulai Visual Basic - Pengenalan Jendela Kerja PAda Visual Basic (menu bar, tool bar, form, properties, toolbox, project explorer) - Pengenalan object-object yang terdapat di Visual Basic termasuk event dan propertinya - Pengenalan form (pembuatan form baru, menyimpan dan mengambil form yang telah dibuat, pengenalan propoerti dan event form) | | Komputer Lab. SI | | |
| 2 | Pengenalan Visual Basic (lanjutan) | <ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan Visual Basic (lanjutan) - Data dan Variabel - Operasi String - Operator : <ul style="list-style-type: none"> - Operator aritmatika (+, -, *, /, Mod) - Operator logika (OR, AND, NOT) - Operator perbandingan (>, =, <, >=, <=, <>) - Pernyataan dengan kondisi : <ul style="list-style-type: none"> - If....Then - If....Then....Else - Select Case | | Komputer Lab. SI | | |

SATUAN ACARA PRAKTIKUM UNIVERSITAS GUNADARMA

| Pertemuan ke | Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU) | Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK) | Metode/Teknik Pembelajaran | Media Pengajaran | Tugas | Referensi |
|--------------|---|--|----------------------------|---------------------|-------|-----------|
| 3 | Pengenalan Visual Basic (lanjutan) | <ul style="list-style-type: none"> - Pernyataan dengan kondisi : <ul style="list-style-type: none"> - If...Then - If...Then...Else - Select case - Pernyataan dengan kondisi menggunakan Checkbox dan Option Button - Mengelompokkan beberapa object menggunakan frame | | Komputer Lab. SI | | |
| 4 | Pengenalan Visual Basic (lanjutan) | <ul style="list-style-type: none"> - Pernyataan dengan perulangan (Loop) : <ul style="list-style-type: none"> - For...Next - Do...While...Loop - Pengenalan object penginputan, menggunakan : <ul style="list-style-type: none"> - List Box - Combo Box | | Komputer Lab. SI | | |
| 5 | Pengenalan Delphi & Pengenalan Tipe Data, Variabel dan Operator | <ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan Delphi : <ul style="list-style-type: none"> - Memulai Delphi - Komponen-komponen dalam Delphi : Project, Form, Unit, Program, Property, Event, Method - Menu-menu dalam Delphi - Pilihan Editor Program - Pengenalan Tipe Data, Variabel dan Operator <ul style="list-style-type: none"> - Tipe Data - Konstanta - Variabel - Operator | | Komputer Lab. SI | | |

SATUAN ACARA PRAKTIKUM UNIVERSITAS GUNADARMA

| Pertemuan ke | Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU) | Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK) | Metode/Teknik Pembelajaran | Media Pengajaran | Tugas | Referensi |
|--------------|---|--|----------------------------|------------------|-------|-----------|
| 6 | Pengenalan Kontrol PProgram, Function, Procedure | <ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan Kontrol PProgram, Function, Procedure - Membuat program sederhana menggunakan pengulangan : While....Do, Repeat....Until, For - Membuat program sederhana menggunakan kondisi : If...Then...Else, Case, Goto, Break - Pengenalan Fungsi Function dan Prosedure | | Komputer Lab. SI | | |
| 7 | Membuat program dengan menggunakan VCL (Visual Componen Library) & Pengantar Operasi Database | <ul style="list-style-type: none"> - Membuat program dengan menggunakan VCL (Visual Componen Library) - Label, Edit dan Button - GroupBox dan RadioButton - CheckBox - ComboBox - ScroolBar - Pengantar Operasi Database - Membuat database dalam Delphi dengan menggunakan Paradox 7 - Membuat file database - Mengolah databse | | Komputer Lab. SI | | |
| 8 | Ujian | | | | | |