

SILABUS

Program Studi	: TP S2
Mata kuliah	: Pemrograman Komputer Pembelajaran
Kode	: TPB206
SKS	: Teori/Praktek 2 SKS
Semester	: 2 (TA 2009/2010 – GENAP)
Dosen	: Herman Dwi Surjono, Ph.D.
Email	: hermansurjono@uny.ac.id
Blog	: http://blog.uny.ac.id/hermansurjono
Waktu	: Rabu/10.15 – 11.55 WIB

I. Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah ini membahas pemrograman komputer yang meliputi pemrograman script, pemrograman animasi (Flash) dan authoring program (Authorware) untuk membuat berbagai aplikasi pembelajaran. Disamping itu mahasiswa akan mendapatkan tutorial untuk membuat aplikasi program pembelajaran interaktif berbasis web dan CD.

II. Kompetensi Mata Kuliah

Setelah selesai mengikuti mata kuliah ini diharapkan mahasiswa dapat:

- mengenal konsep pemrograman komputer
- membuat pemrograman script HTML untuk menunjang berbagai aplikasi teknologi pembelajaran
- menguasai pemrograman animasi (Flash) untuk aplikasi pembelajaran
- menguasai authoring system (Authorware) untuk aplikasi pembelajaran
- membuat aplikasi program pembelajaran interaktif berbasis web dan CD

III. Strategi Perkuliahan

- A. Tatap muka
 - Kuliah tatap muka
 - Diskusi
- B. Non tatap muka
 - Tugas mandiri
 - Diskusi on-line

IV. Sumber Bahan

- (A) Macromedia, Inc (2003). Using Authorware 7. San Francisco, CA: Macromedia, Inc.
- (B) Unruh, D. (2005). Creating e-Learning with Macromedia Flash MX 2004. Seattle, WA: David Unruh Consulting.

V. Penilaian

No.	Jenis Tagihan	Bobot (%)
1.	Kehadiran dan partisipasi kuliah	5
2.	Proyek 1	45
3.	Proyek 2	45
4.	Partisipasi on-line	5
Jumlah		100

VI. Kegiatan Perkuliahan

Minggu	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Strategi Perkuliahan	Sumber Bahan
1	Mengenal konsep pemrograman komputer	Pengantar konsep pemrograman komputer	Tatap muka, akses on-line	Handout
2 dan 3	Memahami HTML	Pengantar HTML	Tatap muka, akses on-line	Handout
4 dan 5	Mengenal lingkungan program Flash	Pengenalan Flash	Tatap muka, akses on-line	B
6	Membuat animasi dengan Flash	Animasi dengan Flash	Tatap muka, akses on-line	B
7	Memasukkan multimedia dalam Flash	Multimedia dalam Flash	Tatap muka, akses on-line	B
8	Membuat quiz dengan Flash	Quiz dengan Flash	Tatap muka, akses on-line	B
9	Mengenal Actionscript	Actionscript	Tatap muka, akses on-line	B
10	Menggunakan Actionscript	Actionscript	Tatap muka, akses on-line	B
11 dan 12	Membuat proyek aplikasi pembelajaran interaktif dengan Flash (proyek 1)	Proyek pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif dengan Flash	Tugas mandiri	-
13 dan 14	Mengenal authoring program Authorware	Pengenalan Authorware	Tatap muka, akses on-line	A
15	Membuat aplikasi pembelajaran	Pembuatan aplikasi pembelajaran	Tatap muka, akses on-line	A
16	Membuat proyek aplikasi pembelajaran interaktif dengan Authorware (proyek 2)	Proyek pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif dengan Authorware	Tugas mandiri	-

Materi online tersedia di <http://besmart.uny.ac.id>

Yogyakarta, 15 Februari 2010
Dosen Pengampu,



Herman Dwi Surjono, Ph.D.
NIP. 19640502 198803 1 001