

**SATUAN ACARA PERKULIAHAN**  
**MATA KULIAH APLIKASI KOMPUTER PSIKOLOGI A**  
**KODE / SKS : KK-051151 / 1 SKS**

<b>Minggu ke</b>	<b>Pokok Bahasan</b>	<b>Sub Pokok Bahasan</b>	<b>Tujuan Instruksional Khusus</b>	<b>Referensi</b>
1, 2, 3	Pengantar Komputer dan Ilmu Komputer	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Istilah Dasar Dalam Komputer</li> <li>■ Jenis Dasar Komputer</li> <li>■ Elemen Dasar(fungsi)dari Suatu Komputer</li> <li>■ Generasi Komputer</li> <li>■ Pengolahan data Dengan Komputer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Memahami aplikasi prinsip pada desain, konstruksi dan pemeliharaan sistem yang didasarkan pada penggunaan komputer</li> <li>■ Mengetahui elemen suatu sistem komputer</li> <li>■ Mengerti berkomunikasi dengan komputer</li> </ul>	1
	Media Penyimpanan	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Penyimpanan Utama</li> <li>■ Penyimpanan Cadangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Mengerti bhw semua data yg akan diproses harus disimpan dlm penyimpanan utama atau penyimpanan cadangan (pendukung)</li> <li>■ Mengetahui media yang bisa digunakan untuk penyimpanan cadangan yang meliputi disk magnetis, disk optis, pita magnetis, cartridge, perangkat penyimpanan solid state dan media penyimpanan massal</li> <li>■ Memahami data yang disimpan dan diproses sampai menjadi output</li> </ul>	1
4	Input dan Output	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Perangkat Input</li> <li>■ Perangkat Output</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Mengetahui perangkat-perangkat yang digunakan sebagai input</li> <li>■ Mengetahui perangkat-perangkat yang digunakan sebagai output</li> </ul>	1
5	Pengenalan dan Penggunaan Sistem Operasi Dos	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Proses Booting</li> <li>■ Perintah-perintah Dasar Dos (Date, Time, Cls, Ver, Prompt)</li> <li>■ Perintah Internal dan Eksternal dalam Dos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Mengerti Prosedure untuk memualai Disk Operating System</li> <li>■ Memahami fungsi-fungsi perintah dasar DOS</li> <li>■ Memahami fungsi-fungsi perintah Internal dan Eksternal yang ada dalam DOS</li> </ul>	2, 3

**SATUAN ACARA PERKULIAHAN**  
**MATA KULIAH APLIKASI KOMPUTER PSIKOLOGI A**  
**KODE / SKS : KK-051151 / 1 SKS**

<b>Minggu ke</b>	<b>Pokok Bahasan</b>	<b>Sub Pokok Bahasan</b>	<b>Tujuan Instruksional Khusus</b>	<b>Referensi</b>
6	Pengolahan File	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Spesifikasi File</li> <li>▪ Menyalin (copy) File (dalam satu dan dua disk drive)</li> <li>▪ Menyalin (copy) sebuah disket (prosedur satu dua drive)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengerti spesifikasi file yang akan digunakan dalam pengolahan file</li> <li>▪ Mamahami prosedur pengcopyan sebuah file dengan menggunakan satu buah disk drive, dus buah disket disk drive</li> <li>▪ Memahami prosedur pengcopyan kumpulan file (dalam disket) dgn menggunakan satu buah disk drive dan dua buah disk drive</li> </ul>	2, 3
7	Penggunaan Direktori, Penggunaan utk Penyimpanan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membuat Direktori dan Sub Direktori</li> <li>▪ Menggunakan Subdirektori</li> <li>▪ Mengubah Direktori</li> <li>▪ Menghilangkan Direktori dan Subdirektori</li> <li>▪ Struktur Tree</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengetahui dalam penyimpanan file dalam jumlah yang besar dengan menggunakan direktori yang berstruktur tree</li> <li>▪ Mengerti perintah-perintah yang digunakan untuk membuat, menggunakan, mengubah, dan menghapus direktori dalam direktori yang berstruktur tree</li> </ul>	2, 3
8	Penggunaan Sistem Operasi Windows	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplikasi Windows</li> <li>▪ Windows desktop</li> <li>▪ Membuka File</li> <li>▪ Menyimpan File</li> <li>▪ Menghapus File</li> <li>▪ Memindahkan File</li> <li>▪ Mengcopy File</li> <li>▪ Memindahkan Jendela</li> <li>▪ Pemilihan Drive</li> <li>▪ Minimize &amp; Maximize Windows</li> <li>▪ Mencetak File</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengerti mendeskripsikan aksesoris yang ada / yang menyertai Windows</li> <li>▪ Mengetahui mendeskripsikan elemen-elemen yang ada pada windows desktop</li> <li>▪ Memahami tujuan dan prosedur dalam : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyalin file</li> <li>- Menghapus file</li> <li>- Memindahkan file</li> <li>- Memindahkan jendela</li> <li>- Pemilihan drive</li> <li>- Mengecilkan dan membesarkan jendela</li> <li>- Mencetak file</li> </ul> </li> </ul>	4, 5

**SATUAN ACARA PERKULIAHAN**  
**MATA KULIAH APLIKASI KOMPUTER PSIKOLOGI A**  
**KODE / SKS : KK-051151 / 1 SKS**

Minggu ke	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Tujuan Instruksional Khusus	Referensi
9	Pendahuluan Pembuatan Dokumen dan Pengeditan Dokumen File	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Wordstar sebagai Program Pengolahan</li> <li>▪ Menu-menu Wordstar</li> <li>▪ Pembuatan File Dokumen (Berbentuk Surat)</li> <li>▪ Penyimpanan File Dokumen</li> <li>▪ Mengetengahkan File pada Baris</li> <li>▪ Meluruskan Paragraf</li> <li>▪ Penomoran Baris</li> <li>▪ Catatan Kaki, Catatan Akhir, Catatan dan Komentar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memahami program wordstar yang dipergunakan untuk pengolahan kata</li> <li>▪ Mampu menjalankan program wordstar berikut fungsi-fungsi yang ada pada menu-menu wordstar secara keseluruhan</li> <li>▪ Diharapkan dapat membuat berbagai bentuk dokumen dengan sempurna secara profesional, yang pengolahannya meliputi : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengetikan dokumen dalam berbagai bentuk, diantaranya adalah bentuk koran, surat, penulisan dan lain-lain.</li> <li>- Pengaturan teks di dalam dokumen yang meliputi : perataan teks, mengetengahkan teks, pengaturan paragraf, halaman dan catatan kaki, pengaturan margin dan spasi</li> </ul> </li> </ul>	6, 7
10	Block Test	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pemilihan Block / Pemberian Tanda Block</li> <li>▪ Pemindahan Block</li> <li>▪ Menghilangkan Tanda Block pada Layar</li> <li>▪ Menghapus Block Teks</li> <li>▪ Menyalin Block Test</li> <li>▪ Menyalin Block ke File</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diharapkan dalam penampungan block teks sebuah dokumen, dapat dikuasai dengan baik yang meliputi : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemberian tanda block teks</li> <li>- Penghilangan tanda block teks</li> <li>- Pemindahan block teks</li> <li>- Penghapusan block teks</li> <li>- Pngcopyan block teks</li> <li>- Pngcopyan block teks ke file</li> </ul> </li> </ul>	6, 7

**SATUAN ACARA PERKULIAHAN**  
**MATA KULIAH APLIKASI KOMPUTER PSIKOLOGI A**  
**KODE / SKS : KK-051151 / 1 SKS**

<b>Minggu ke</b>	<b>Pokok Bahasan</b>	<b>Sub Pokok Bahasan</b>	<b>Tujuan Instruksional Khusus</b>	<b>Referensi</b>
11	Mencetak dan Pencetakkan Dokumen	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cetak Tebal</li> <li>▪ Cetak Miring</li> <li>▪ Subscript &amp; Superscript</li> <li>▪ Prompt Pencetak (file, page number, all/even, odd pages dll)</li> <li>▪ Pilihan Printer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memahami dengan baik dalam pencetakkan dokumen baik ke layar monitor maupun ke kertas melalui printer</li> <li>▪ Mengetahui bentuk pencetakan dokumen, diantaranya adalah cetak tebal, cetak miring, subscript dan superscript serta cetak tindih suatu karakter dan teks</li> <li>▪ Memahami dengan baik suatu prosedur pencetakan dokumen melalui printer</li> </ul>	6, 7
12	Pengenalan dan Dasar-dasar Word For Windows	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengenalan Word pada Windows</li> <li>▪ Jendela Aplikasi Word dan Fungsi-fungsinya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menguasai dasar-dasar Word For Windows dengan cara : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengetahui semua aplikasi word</li> <li>- Mengerti fungsi-fungsi aplikasi word, sehingga mempermudah pemakai dalam mengolah data</li> </ul> </li> </ul>	8, 9
13	Pembuatan Dokumen	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pembuatan Dokumen</li> <li>▪ Pengetikan Teks</li> <li>▪ Penyimpanan Dokumen</li> <li>▪ Pencetakan Dokumen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diharapkan dapat membuat berbagai bentuk dokumen dgn sempurna secara profesional, yang proses pembuatannya meliputi : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengetikan teks / dokumen dengan berbagai bentuk (surat, koran, dll)</li> <li>- Penyimpanan dokumen melalui harddisk atau disket</li> <li>- Pencetakan dokumen</li> </ul> </li> </ul>	

**SATUAN ACARA PERKULIAHAN  
MATA KULIAH APLIKASI KOMPUTER PSIKOLOGI A  
KODE / SKS : KK-051151 / 1 SKS**

REFERENSI :

1. Agus Sumin & Soepono Soeparlan, **Pengantar Ilmu Komputer**, Seri Diktat Kuliah, Penerbit Gunadarma, 1995.
2. D. Suryadi H.S., **Menggunakan Sistem Operasi DOS IBM-PC**, Seri Diktat Kuliah, Penerbit Gunadarma, 1992.
3. Ediman Lukito, **Belajar Sendiri DOS 6.0**, Elex Media Komputindo, 1982.
4. \_\_\_\_\_, **Pengantar Penggunaan Windows**, Penerbit Gunadarma, 1992.
5. Russel Boorland, **Memulai windows 3.1.**, Elex Media Komputindo, 1982.
6. \_\_\_\_\_, **Pengantar Penggunaan Perangkat Lunak Aplikasi : Dbase, Wordstar, Lotus**, Penerbit Gunadarma, 1988.
7. Russel A. Stultz, Dianne Stultz, **Penuntun Praktis Berilustrasi Wordstar 6.0**, Elex Media Komputindo, 1991.
8. Russel Borland, **Menguasai Word For Windows**, Elex Media Komputindo, 1994.
9. Stephen L. Nelson, **Microsoft Word 6 For Windows**, Elex Media Komputindo, 1994.
10. Suryadi H.S. & Agus Sumin, **Pengantar Algoritama dan Pemrograman, Teknik Diagram Alur dan Bahasa Basic Dasar**, Penerbit Gunadarma, 1991.

**SATUAN ACARA PERKULIAHAN**  
**MATA KULIAH APLIKASI KOMPUTER PSIKOLOGI B**  
**KODE / SKS : KK-051151 / 1 SKS**

<b>Minggu ke</b>	<b>Pokok Bahasan</b>	<b>Sub Pokok Bahasan</b>	<b>Tujuan Instruksional Khusus</b>	<b>Referensi</b>
1 & 2	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diagram Alur Secara Umum</li> <li>▪ Simbol dan Kotak Diagram Alur</li> <li>▪ Template</li> <li>▪ Memberi Harga Suatu Variabel</li> <li>▪ Jenis Variabel</li> <li>▪ Mencetak Keluaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memahami langkah-langkah diagram alur penyelesaian suatu masalah.</li> <li>▪ Memahami diagram alur bagi masalah penggunaan &amp; pemrosesan data dgn komp.</li> <li>▪ Mengenali dengan baik semua simbol dan semua kotak diagram alur</li> <li>▪ Mengenali simbol diagram alur yang tergambar dalam template</li> <li>▪ Mengetahui jenis variabel dan mengerti cara pemberian harga kepada suatu variabel.</li> </ul>	10
3	Alih Kontrol	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Percabangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memahami fungsi alih kontrol berupa percabangan untuk memahami masalah yang lebih rumit</li> </ul>	10
4	Pemutaran Kembali dan Pemutaran Kembali untuk Selanjutnya	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pemutaran Kembali</li> <li>▪ Membatasi Perulangan</li> <li>▪ Penggunaan Panji (flag)</li> <li>▪ Penggunaan Perhitungan (counter)</li> <li>▪ Pemutaran Berganda</li> <li>▪ Variabel Bersubskrip</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memahami arus diagram alur dengan pemutaran kembali</li> <li>▪ Memahami cara membatasi perulangan dengan memanfaatkan kotak keputusan</li> <li>▪ Mengerti penggunaan teknik panji untuk menggambarkan proses yg berlangsung berulang kali utk data masukan lebih dr satu</li> <li>▪ Mengerti penggunaan suatu variabel yang fungsinya khusus sebagai kantong penghitung</li> <li>▪ Memahami cara penyelesaian suatu masalah dalam pemutaran berganda</li> <li>▪ Mengerti kapan fungsi variabel bersubskrip digunakan</li> </ul>	10

**SATUAN ACARA PERKULIAHAN**  
**MATA KULIAH APLIKASI KOMPUTER PSIKOLOGI B**  
**KODE / SKS : KK-051151 / 1 SKS**

<b>Minggu ke</b>	<b>Pokok Bahasan</b>	<b>Sub Pokok Bahasan</b>	<b>Tujuan Instruksional Khusus</b>	<b>Referensi</b>
5	Diagram Alur untuk Proses Pembuatan Laporan Sederhana	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Organisasi Data</li> <li>▪ Penggunaan Komputer sebagai Alat Bantu dalam Pelaksanaan Administrasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memahami dengan baik organisasi data yang terdiri dari fixed, record dan berkas yang digunakan untuk penyelesaian masalah</li> <li>▪ Memahami bahwa komputer merupakan salah satu alat bantu dalam pelaksanaan administrasi</li> </ul>	10
6	Statement Let dan Print dalam Basic	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perintah BASIC</li> <li>▪ Perintah-perintah dalam BASIC</li> <li>▪ Pemberian suatu variabel dengan LET</li> <li>▪ Line Number (nomor baris)</li> <li>▪ Statement READ &amp; DATA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengerti bahasa pemrograman BASIC yang digunakan untuk memecahkan berbagai masalah, mulai dari yang paling sederhana sampai yang paling rumit dan kompleks</li> <li>▪ Memahami perintah-perintah yang ada pada BASIC, yaitu LIST, RUN, LOAD, SAVE, DELETE, NEM, FILES &amp; CLS</li> <li>▪ Memahami dengan baik statement yang digunakan untuk pemberian suatu variabel yaitu LET, READ &amp; DATA</li> <li>▪ Mengerti penulisan program BASIC dengan menggunakan nomor baris</li> </ul>	10
	Membuat dan Menjalankan Program	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membuat Sebuah Program</li> <li>▪ Statement REM</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memahami dengan baik dan benar langkah-langkah dalam pembuatan program, dari memilih variabel-variabel, rumus-rumus yang digunakan dan penulisan program secara lengkap serta menjalankan sebuah program</li> <li>▪ Mengerti dengan baik penggunaan statement REM untuk memberi keterangan, agar sebuah program mudah dimengerti</li> </ul>	10

**SATUAN ACARA PERKULIAHAN**  
**MATA KULIAH APLIKASI KOMPUTER PSIKOLOGI B**  
**KODE / SKS : KK-051151 / 1 SKS**

<b>Minggu ke</b>	<b>Pokok Bahasan</b>	<b>Sub Pokok Bahasan</b>	<b>Tujuan Instruksional Khusus</b>	<b>Referensi</b>
7	Notasi dan Ekspresi Matematika  Statement GO TO dan IF THEN serta AND, OR dan NOT	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aturan Prioritas</li> <li>▪ Fungsi INT</li> <li>▪ Fungsi SQR</li> <li>▪ Loop</li> <li>▪ IF-THEN-ELSE</li> <li>▪ AND, OR dan NOT</li> <li>▪ GO SUB, ON K GO TO, ON K GO SUB</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengerti aturan prioritas yang dipergunakan dlm sebuah ekspresi dan operasi aritmatika</li> <li>▪ Mengerti fungsi interger dan fungsi SQR dalam penggunaan program BASIC</li> <li>▪ Memahami dengan baik dan benar sebuah program yang didalamnya terdapat bagian yg dilaksanakan berulang kali dengan loop</li> <li>▪ Memahami dengan baik dan benar program BaSIC yang mempergunakan KONDISI yang terdiri dari satu kondisi atau lebih kondisi</li> <li>▪ Mengerti penggunaan GO SUB dlm pengalihan pelaksanaan program ke subroutine</li> <li>▪ Mengerti fungsi ON K GO TO &amp; ON K GO SUB dlm program bercabang ke subroutine2</li> </ul>	10
8	Statement Input Penggunaan Flag dan Counter	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perintah Harga dengan INPUT</li> <li>▪ Statement PRINT kosong</li> <li>▪ Perintah RUN</li> <li>▪ Himpunan Data</li> <li>▪ Out Of Data</li> <li>▪ Counter</li> <li>▪ Playroll</li> <li>▪ Restore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memahami pemberian harga dengan INPUT</li> <li>▪ Mengerti perintah PRINT kosong yang digunakan untuk meloncati sebuah baris pada hasil yang akan diperoleh</li> <li>▪ Mengerti cara menjalankan program dengan perintah RUN</li> <li>▪ Mengerti dengan baik program yang memiliki lebih dari satu baris data</li> <li>▪ Memahami berita kesalahan pada program</li> <li>▪ Mengerti penggunaan counter pada BASIC</li> <li>▪ Mengerti fungsi program payroll, agar tidak terjadi out of data</li> <li>▪ Memahami fungsi restore yang berfungsi utk membaca ulang data yang telah dibaca</li> </ul>	10



**SATUAN ACARA PERKULIAHAN**  
**MATA KULIAH APLIKASI KOMPUTER PSIKOLOGI A**  
**KODE / SKS : KK-051151 / 1 SKS**

<b>Minggu ke</b>	<b>Pokok Bahasan</b>	<b>Sub Pokok Bahasan</b>	<b>Tujuan Instruksional Khusus</b>	<b>Referensi</b>
9	FOR TO dan NEXT  NESTED FOR NEXT LOOP (LOOP BERGANDA)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ FOR TO dan NEXT</li> <li>■ Program Menjumlahkan Data</li> <li>■ IF THEN dalam LOOP FOR NEXT</li> <li>■ STEP bukan Sat</li> <li>■ Loop Berganda</li> <li>■ Penggandaan (Loop)</li> <li>■ Loop dengan Batas yang Berubah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Mengerti dengan baik dan benar looping yang berulang kali dengan menggunakan statement FOR TO dan NEXT, dimana nantinya dpt dibuat program menjumlahkan data tanpa menggunakan bendera</li> <li>■ Mengerti penggunaan IF THEN dalam LOOP FOR NEXT dalam program untuk penyelesaian masalah</li> <li>■ Mengerti penggunaan STEP sebagai variabel kontrol yang kenaikannya bukan satu</li> <li>■ Memahami dengan baik dan benar pembuatan program dengan NESTED LOOP</li> <li>■ Mengerti cara pembuatan program untuk membuat penggandaan hasil</li> <li>■ Memahami pembuatan program yang loop didalamnya memiliki batas yang berubah</li> </ul>	10
10	Variabel String  Variabel Bersubskrip  Manipulasi String	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Pemberian Harga Variabel String</li> <li>■ Pemanfaatan Variabel Bersubskrip</li> <li>■ Variabel String Bersubskrip</li> <li>■ LENS</li> <li>■ LEFT\$, MID\$ dan RIGHT\$</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Mengerti cara pemberian harga kata kepada suatu variabel yg dinamakan variabel string</li> <li>■ Mengetahui penggunaan variabel string pada statement READ-DATA dan INPUT</li> <li>■ Memahami fungsi nama variabel besubskrip yang dapat berupa bilangan positif, variabel dan ekspresi serta variabel string. Dan memahami juga variabel bersubskrip yang memerlukan statement DIMENSION</li> <li>■ Memahami dengan baik manipulasi apa saja yang dapat dilakukan pada variabel string</li> </ul>	10

**SATUAN ACARA PERKULIAHAN**  
**MATA KULIAH APLIKASI KOMPUTER PSIKOLOGI B**  
**KODE / SKS : KK-051151 / 1 SKS**

<b>Minggu ke</b>	<b>Pokok Bahasan</b>	<b>Sub Pokok Bahasan</b>	<b>Tujuan Instruksional Khusus</b>	<b>Referensi</b>
11	Matriks	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Statement DIM</li> <li>▪ Nested Loop pada Matrik</li> <li>▪ MAT READ</li> <li>▪ Penjumlahan Kolom dan Baris</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengerti dengan baik fungsi DIM pada program BASIC yang menggunakan matrik</li> <li>▪ Mengerti cara membaca matrik dengan metode Nested Loop &amp; MATREAD</li> <li>▪ Mengerti cara pembuatan program untuk menjumlahkan matrik antara kolom &amp; baris</li> </ul>	10
12	Mengurutkan Bilangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menukar Harga Dua atau Lebih Variabel</li> <li>▪ Bubble Sort</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengerti cara pembuatan program untuk menukar dua buah bilangan atau lebih dan mengurutkan bilangan yang tersusun dari kecil ke besar</li> </ul>	10
13	File	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membuat File Baru</li> <li>▪ Penggunaan Sebuah File atau Beberapa File</li> <li>▪ Update File</li> <li>▪ Gabung File</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengerti cara pembuatan file baru pada program</li> <li>▪ Memahami dengan baik penggunaan sebuah file atau lebih pada program</li> <li>▪ Mengerti cara memperbaharui file</li> <li>▪ Mengerti cara penggabungan jika menggunakan dua buah file</li> </ul>	10

**SATUAN ACARA PERKULIAHAN  
MATA KULIAH APLIKASI KOMPUTER PSIKOLOGI A  
KODE / SKS : KK-051151 / 1 SKS**

REFERENSI :

11. Agus Sumin & Soepono Soeparlan, **Pengantar Ilmu Komputer**, Seri Diktat Kuliah, Penerbit Gunadarma, 1995.
12. D. Suryadi H.S., **Menggunakan Sistem Operasi DOS IBM-PC**, Seri Diktat Kuliah, Penerbit Gunadarma, 1992.
13. Ediman Lukito, **Belajar Sendiri DOS 6.0**, Elex Media Komputindo, 1982.
14. \_\_\_\_\_, **Pengantar Penggunaan Windows**, Penerbit Gunadarma, 1992.
15. Russel Boorland, **Memulai windows 3.1.**, Elex Media Komputindo, 1982.
16. \_\_\_\_\_, **Pengantar Penggunaan Perangkat Lunak Aplikasi : Dbase, Wordstar, Lotus**, Penerbit Gunadarma, 1988.
17. Russel A. Stultz, Dianne Stultz, **Penuntun Praktis Berilustrasi Wordstar 6.0**, Elex Media Komputindo, 1991.
18. Russel Borland, **Menguasai Word For Windows**, Elex Media Komputindo, 1994.
19. Stephen L. Nelson, **Microsoft Word 6 For Windows**, Elex Media Komputindo, 1994.
20. Suryadi H.S. & Agus Sumin, **Pengantar Algoritama dan Pemrograman, Teknik Diagram Alur dan Bahasa Basic Dasar**, Penerbit Gunadarma, 1991.