

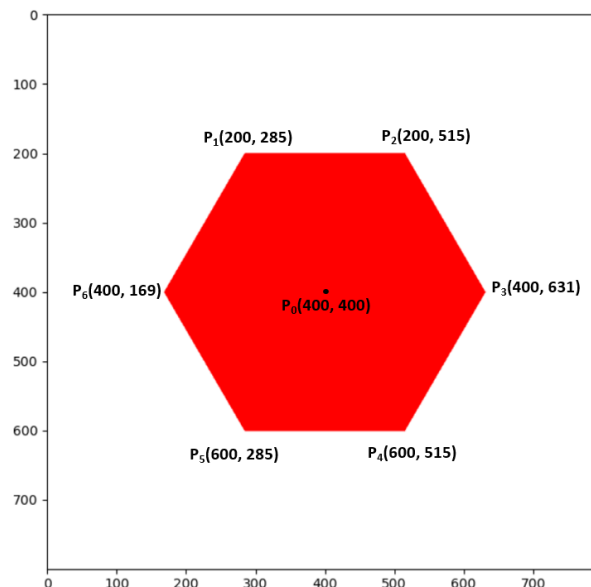
**SOAL DIKUMPULKAN KEMBALI**

<b>Mata Kuliah</b>	:	Visi Komputer (Blended)
<b>Dosen</b>	:	Mohammad Nasucha, S.T., M.Sc., Ph.D.
<b>Hari &amp; Tanggal</b>	:	
<b>Waktu &amp; Ruang</b>	:	
<b>Sifat Ujian</b>	:	Projek, berkelompok
<b>Program Studi</b>	:	Informatika

No. Soal	1	Bobot Soal	100 dari 100
<b>CP-MK</b>	I.A.1 Memiliki sikap untuk belajar seumur hidup ( <i>lifelong learning</i> ). I.A.2 Mampu untuk menggunakan berbagai sumber informasi. III.A.10 Menguasai bahasa dan algoritma pemrograman yang berkaitan dengan program aplikasi untuk memanipulasi model gambar, grafis dan citra. IV.A.2 Menerapkan pendekatan berbagai sistem cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi V.A.2 Menulis kode yang diperlukan untuk sebagai instruksi dalam membangun aplikasi komputer V.A.4 Merancang dan mengembangkan program aplikasi untuk memanipulasi model gambar, grafis dan citra, serta dapat memvisualisasikannya.		
<b>Sub CP-MK</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami pemrograman pendukung Visi Komputer (C1)</li> <li>Memahami metode dan algoritma pendukung Visi Komputer (C1)</li> <li>Mengimplementasikan metode dan algoritma pendukung dalam menyelesaikan masalah atau kasus di dalam ranah Visi Komputer (C3).</li> </ul>		

**INSTRUKSI**

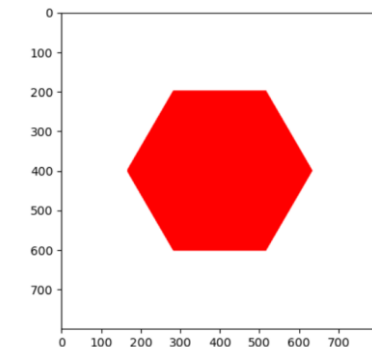
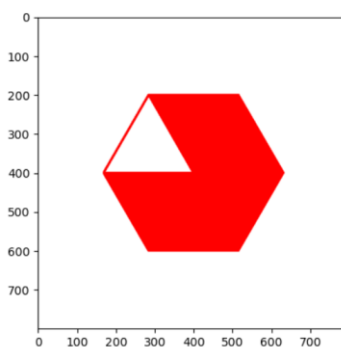
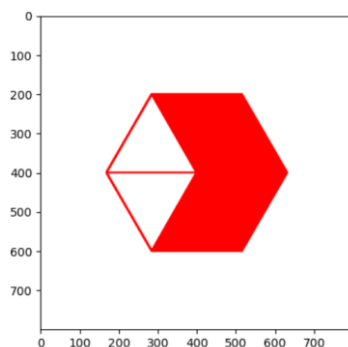
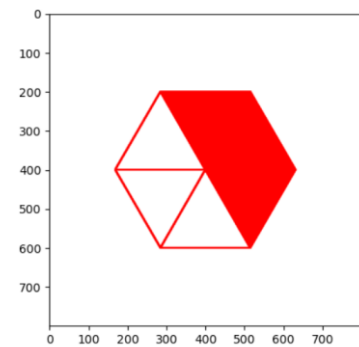
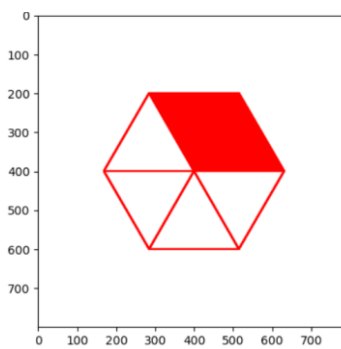
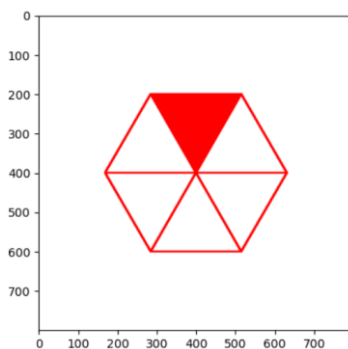
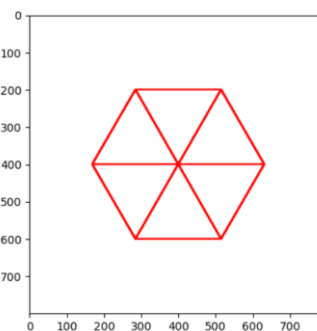
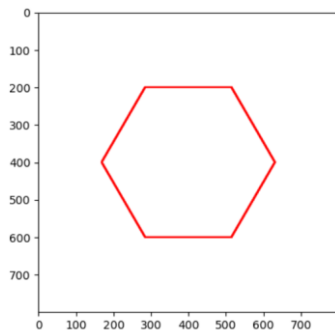
Sebagai bagian penting dari pondasi pembuatan *source code* program pada ranah Visi Komputer, pada tahap ini Anda diminta membuat *single object* berupa satu bangun heksagon berwarna merah dengan latar putih, sebagaimana terlihat pada gambar di bawah ini.



Untuk memudahkan Anda bekerja, ikuti panduan berikut ini.

1. Buatlah *library* untuk membuat dua titik dan garis penghubung kedua titik dengan *source code* yang telah Anda pelajari di kelas.
2. Representasikan algoritma yang diterapkan pada *library* Anda tersebut menggunakan diagram alir.

3. Panggil / gunakan *library* yang telah Anda bangun tersebut untuk membangun tepi objek (*outline*) dan jejeri objek.
4. Panggil / gunakan *library* yang sama untuk menggambar isi objek (*fill*) secara bertahap, menggunakan konsep pembuatan segitiga.
5. Pada video tunjukkan hasil program Anda secara bertahap, mengikuti urutan berikut ini.



#### **Petunjuk Pengerjaan dan Penyerahan Hasil Kerja**

1. Di awal video tampilkan daftar NIM dan Nama anggota kelompok, **urut dari NIM terkecil**.
2. **Anggota yang tidak hadir** selama kerja kelompok **harap namanya tidak dicantumkan**.
3. Anggota yang tidak memperlihatkan wajah atau tidak ikut memberi penjelasan memperoleh nilai 0.
4. Jika menggunakan Zoom atau aplikasi sejenis, tiap anggota wajib menggunakan nama asli.
5. Durasi video adalah 6-8 menit. Durasi yang terlalu pendek atau terlalu panjang akan mengurangi nilai. Durasi setiap anggota saat memberi penjelasan seimbang.
6. Lakukan pemrograman secara runut, rapi dan menyertakan keterangan (*comments*) tentang bagian-bagiannya.
7. Unggah video ke Youtube dengan pengaturan *unlisted*.




**FORMULIR SOAL UJIAN  
TENGAH/~~AKHIR~~ SEMESTER  
TAHUN AKADEMIK 2022 /2023**

SPT-I/04/SOP-08/F-01

No. Rekaman

8. Salin tautan video, disertai dengan KTM dan Kartu Ujian pada sebuah file pdf. Meskipun tugas ini bersifat kelompok, setiap anggota wajib menyalin tautan video tersebut di akun LMS masing-masing.
9. Penyerahan hasil kerja melalui jalur selain LMS tidak diterima.

Acuan Pembuatan Soal :	Diterima oleh Biro Pendidikan :	Diperiksa dan disetujui :	Dibuat oleh :
1. Materi kuliah dan praktikum M01 s.d. M07. 2. Draft RPS			
	<b>Kepala Biro Pendidikan</b>	<b>Kepala Program Studi</b>	<b>Dosen Mata Kuliah</b>
		Safitri Jaya	Mohammad Nasucha
	Tanggal :	Tanggal : 03/10/2022	Tanggal : 06 Oktober 2022