



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Labuhan Ratu – Bandar Lampung 35142

No. Dokumen
4.FM-D2.04.03

FORMULIR
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

No. Revisi
01

Hal
1 dari 7

Tanggal Terbit
13 Agustus 2020

Matakuliah : Pemrograman Web

Semester : **3 [tiga]**

SKS : **2 [dua]**

Kode MK: **SIF20213**

Program Studi : **Sistem Informasi**

Dosen Pengampu/Penanggungjawab : Anggi Andriyadi,S.Kom,M.T.i

CPL – PROGRAM STUDI

CAPAIAN
PEMBELAJARAN
(CP)

S01	Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
S02	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.
S03	Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta tanggung jawab pada negara dan bangsa.
S04	Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila.
S05	Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
S06	Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.

	S07	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
	S08	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri.
	S09	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
	S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan.
	P01	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan sistem informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
	P02	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah.
	P03	Mempunyai pengetahuan dalam penyusunan algoritma pemrograman yang efektif dan efisien serta dapat merancang, membangun dan mengelola aplikasi sistem informasi secara tepat dan akurat untuk pendukung pengambilan keputusan.
	P04	Mampu dan bertanggung jawab dalam memahami kebutuhan sistem, bisnis dari organisasi dan menterjemahkannya dalam spesifikasi solusi.
	P05	Memiliki kemampuan menguasai konsepbidang manajemen informasi dan data, analisa dan perancangan sistem, manajemen proyek teknologi informasi, pengembangan aplikasi, serta interaksi manusia-komputer.
	P06	Memahami prinsip dasar <i>e-commerce</i> dan memahami komponen jaringan komputer.
	P07	Memahami konsep arsitektur perangkat lunak dan perangkat keras yang akan terus berkembang sejalan dengan kemajuan teknologi, sehingga strategi pengembangan dan penerapannya-pun akan berjalan seiring dengan siklus hidup perusahaan.
	P08	Memberikan evaluasi yang bersifat independen atas kebijakan, prosedur, standar, pengukuran, dan praktik untuk menjaga/mencegah informasi elektronik dari kehilangan, kerusakan, penelusuran yang tidak disengaja dan sebagainya.
	P09	Menguasai bidang fokus pengetahuan ilmu komputer serta mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menguasai metodologi pengembangan sistem,

		yaitu perencanaan, desain, penerapan, pengujian dan pemeliharaan sistem.
	P10	Mampu memahami konsep-konsep desain grafis.
	P11	Memahami kewirausahaan dalam bidang teknologi dan etika profesi.
	P12	Memahami metode penelitian, serta menerapkan pengetahuan dasar ilmiah dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer.
	KU01	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai bidang keahliannya.
	KU02	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
	KU03	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implemtasi ilmupengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi gagasan desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
	KU04	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
	KU05	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
	KU06	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
	KU07	Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.
	KU08	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.
	KU09	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin

	kesahihan dan mencegah plagiasi.
KU10	Mampu melakukan analisis dan desain dengan menggunakan kaidah rekayasa <i>software</i> dan <i>hardware</i> serta algoritma dengan cara menggunakan <i>tools</i> dan dapat menunjukkan hasil dan kondisi yang maksimal untuk aplikasi bisnis.
KU11	Memiliki kemampuan untuk menjadi tenaga profesional untuk pengolahan basis data, rekayasa perangkat lunak, jaringan komputer grafis, dan aplikasi multimedia serta memiliki kemampuan menulis laporan penelitian dengan baik serta mengelola proyek sistem informasi, mempresentasikan karya tersebut.
KU12	Memahami konsep pengetahuan dengan mencari <i>issue-issue</i> penting sistem organisasi, mencari kekuatan dan kelemahan organisasi dan saran perbaikannya, mereview dan memperbaiki <i>requirement</i> , spesifikasi proses proyek pengembangan sistem informasi terkait solusi yang diusulkan.
KU13	Menentukan pendekatan sistem cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi, memilih representasi pengetahuan dan mekanisme penalarannya, menerapkan pendekatan berbagai sistem cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi, menerapkan penggunaan representasi pengetahuan dan mekanisme penalarannya.
KU14	Mampu membangun dan mengimplementasikan sebuah sistem <i>e-commerce</i> sesuai perkembangan perusahaan.
KU15	Mampu memahami dan mengimplementasikan karakteristik proyek yang dipimpinnya agar proyek tersebut bias selesai tepat waktu dan mencapai tujuan yang diinginkan.
KU16	Memiliki kemampuan melakukan audit terhadap proses teknologi informasi dan system informasi organisasi.
KU17	Mampu memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki berkaitan dengan konsep-konsep dasar pengembangan sistem informasi dan kecakapan yang berhubungan dengan proses pengembangan sistem informasi.
KU18	Memiliki ketrampilan membuat bentuk-bentuk grafis dan animasi dengan menggunakan komputer.
KU19	Mampu mengidentifikasi kebutuhan bidang wirausaha di bidang teknologi informasi serta mampu memimpin dan bekerja dalam tim, mandiri dan bertanggungjawab terhadap pekerjaannya serta mampu





	berkomunikasi lisan dan tulisan yang berkaitan dengan aspek teknis dan non-teknis.
KU20	Mampu mencari, merunut, mencari informasi ilmiah dan non-ilmiah secara mandiri dan kritis serta mengidentifikasi akar masalah dan pemecahannya secara komprehensif, serta mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data.
KK01	Mampu mengembangkan teori serta metode/teknik pada domain <i>Management and Governance</i> (MAGO) atau <i>Informatics Concepts</i> (INCO).
KK02	Mempunyai kemampuan menganalisis sistem dengan mempelajari masalah-masalah yang timbul dan menentukan kebutuhan-kebutuhan pemakai serta mengidentifikasi pemecahan yang beralasan (lebih memahami aspek-aspek bisnis dan teknologi komputer).
KK03	Mampu merancang, memodifikasi dan mengembangkan sistem perangkat lunak berdasarkan spesifikasi desain yang dibutuhkan. Kemampuan memastikan kualitas perangkat lunak melalui uji sistem dan dokumentasi teknis.
KK04	Memiliki kemampuan untuk menentukan model bisnis yang akan diterapkan di dalam <i>e-commerce</i> , mendefinisikan segmen pasar dan tipe pelanggan yang akan menjadi target, menyusun kebijakan atau peraturan pembelian melalui internet bagi pelanggan, membagi tugas dan tanggung jawab antar berbagai pihak yang berkerja sama, mengusulkan pembagian biaya dan keuntungan dari model bisnis baru tersebut.
KK05	Memiliki kemampuan menerapkan konsep-konsep yang berkaitan arsitektur <i>enterprise</i> , strategi, manajemen dan akuisisi Sistem Informasi, analisis dan perancangan sistem serta manajemen proyek teknologi informasi.
KK06	Memiliki kemampuan melakukan audit sistem informasi untuk bertanggung jawab dalam melakukan audit terhadap proses teknologi informasi dan sistem informasi organisasi.
KK07	Mampu membuat program untuk meningkatkan efektivitas penggunaan komputer untuk memecahkan masalah tertentu, serta membangun dan mengevaluasi sistem informasi dalam berbagai area.
KK08	Menguasai <i>software</i> atau <i>tools</i> untuk desain grafis.
KK09	Mampu membangun sistem <i>online</i> sebagai pendukung bisnis kewirausahaan dalam bidang teknologi dengan menggunakan ketrampilan dan alat bantu yang modern yang diperlukan dalam bidang teknik komputer.

	KK10	Mampu menghasilkan karya ilmiah dalam bentuk jurnal atau prosiding.
	CP – MATA KULIAH	
	M1	Mampu menjelaskan latar belakang teknologi <i>internet</i> dan <i>website</i> .
	M2	Mampu membuat <i>website</i> sederhana dengan menggunakan tag HTML.
	M3	Mampu medesain tampilan <i>website</i> dengan CSS.
	M4	Mampu mempublikasikan <i>website</i> secara <i>online</i> .
	M5	Mampu menerapkan <i>JavaScript</i> untuk operasi aritmatika pada <i>website</i> .
	M6	Mampu menjelaskan <i>web server side</i> dan menggunakan sintak PHP.
	M7	Mampu membuat <i>website</i> berbasis <i>database</i> secara interaktif.
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah ini menjelaskan pengetahuan tentang bagaimana membangun aplikasi dan sistem berbasis <i>website</i> secara fundamental dan <i>website</i> interaktif sebagai pendukung sistem informasi.	
Materi Pembelajaran / Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Protokol dan jaringan <i>internet</i>. 2. HTML. 3. CSS. 4. <i>JavaScript</i>. 5. PHP dan MySQL. 	
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mudahnya Membangun Website HTML CSS JavaScript PHP, Relita Buaton, Wade Grup, 2016 2. <i>Related References : Books, Papers, and Journals.</i> 	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak	Perangkat Keras

A. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PERTEMUAN	KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	BAHAN KAJIAN	METODE PEMBELAJARAN	INDIKATOR KEBERHASILAN	ALOKASI WAKTU	BOBOT PENILAIAN
1	Mampu menjelaskan latar belakang teknologi internet dan website	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jaringan internet 2. Client Server 3. Protokol internet 	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktikum	Mampu memahami perkembangan teknologi internet dan website	2x50''	10%
2-3	Mampu membuat website sederhana dengan menggunakan tag HTML	<ol style="list-style-type: none"> 1. Format text 2. Image, Link 3. Table 4. Frame 5. Form 	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktikum	Mampu menggunakan tag HTML	2x100''	15%
4-5	Mampu mendesain tampilan website dengan CSS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selector 2. Background dan table 3. Template 4. Layout 	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktikum	Mampu membuat tampilan website menjadi lebih menarik	2x100''	15%
6	Mampu mempublikasikan website secara online	<ol style="list-style-type: none"> 1. Domain 2. Hosting 	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktikum	Mampu memahami proses pemesanan domain dan upload website ke hosting	2x50''	15%
7-8	Mampu menerapkan JavaScript untuk operasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel 2. Operasi 	Ceramah, diskusi, tanya jawab,	Membuat aplikasi aritmatika pada	2x100''	15%

	aritmatika pada website	aritmatika 3. Logika 4. Function 5. Event	praktikum	website		
9-10	Mampu menjelaskan web server side dan menggunakan sintak PHP	1. Variabel 2. Operasi aritmatika 3. Logika 4. Function	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktikum	Mampu menggunakan sintak PHP	2x100''	10%
11-14	Mampu membuat website berbasis database secara interaktif	1. Koneksi database MySQL 2. Penerapan Data manipulation language pada website (Insert, Update dan delete)	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktikum	Mampu membuat website interaktif	2x100	20%

Disusun oleh	Diperiksa oleh	Diperiksa oleh	Disahkan oleh
 <p data-bbox="271 555 613 624">Anggi Andriyadi, M.T.I Dosen Penanggungjawab</p>	 <p data-bbox="734 564 1140 635">Penanggungjawab Kelompok Bidang Keilmuan (KBK)</p>	 <p data-bbox="1227 561 1525 630">Ketua Program Studi Sistem Informasi</p>	 <p data-bbox="1641 561 1995 627">Dekan Fakultas Ilmu Komputer</p>

B. RANCANGAN TUGAS

Nama Mata Kuliah	Pemrograman Web
Kode Mata Kuliah	SIF 20213
Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Mampu membuat <i>website</i> sederhana dengan menggunakan sintak HTML.
Minggu / Pertemuan ke	2
Tugas ke	1
<p>1. Tujuan Tugas : Membangun <i>website</i> sederhana dengan HTML.</p> <p>2. Uraian Tugas : Menampilkan informasi dan berita dengan menggunakan tag HTML.</p> <p>3. Kriteria Penilaian : Kesesuaian penggunaan tag HTML sesuai dengan konten berita.</p>	
Nama Mata Kuliah	Pemrograman Web
Kode Mata Kuliah	SIF 20213
Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Mampu membuat <i>website</i> dengan tampilan menarik dan <i>layout</i> yang memuat konten penerapan operasi aritmatika.
Minggu / Pertemuan ke	7
Tugas ke	2
<p>1. Tujuan Tugas : Membuat <i>website</i> dengan memodifikasi konten sehingga menarik dan didalamnya terdapat penerapan operasi aritmatika.</p> <p>2. Uraian Tugas : Membuat <i>website</i> untuk menampilkan informasi dengan tampilan modifikasi grafis/<i>layout</i> dan memuat konten perhitungan matematika/aritmatika.</p> <p>3. Kriteria Penilaian : Tampilan konten dan operasi aritmatika yang digunakan.</p>	
Nama Mata Kuliah	Pemrograman Web
Kode Mata Kuliah	SIF 20213
Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Mampu membuat <i>website</i> secara interaktif dengan menggunakan <i>database</i> MySQL.

Minggu / Pertemuan ke	10
Tugas ke	3
<p>1. Tujuan Tugas : Membuat <i>website</i> secara interaktif dan <i>online</i>.</p> <p>2. Uraian Tugas : Membuat <i>website</i> toko <i>online</i> dan mempresentasikannya.</p> <p>3. Kriteria Penilaian : Kemampuan <i>data manipulation language</i>.</p>	