



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 2021

Matakuliah : Pemrograman Web

Semester 3

SKS : 2

Kode MK:
SIF21213

Program Studi : Sistem Informasi

Dosen Pengampu/Penanggungjawab : Anggi Andriyadi, M.T.I

Capaian Pembelajaran Lulusan

(CPL)

Sikap

1. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila.
2. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.

Keterampilan Umum:

1. 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 dengan bidang keahliannya.

CP Keterampilan Khusus

Mahasiswa mampu mengembangkan aplikasi pemrograman web, HTML, struktur HTML, bagian dan elemen, menjelaskan konsep css, javascript, desain template dan merancang aplikasi berbasis web dengan cms. Berkomunikasi pada multimedia desain dan mampu menuliskan kode grafis.

	<p><u>CP Pengetahuan</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memahami konsep-konsep dasar pemrograman web 2. Mampu menjelaskan pengertian HTML,konsep css 3. Merancang aplikasi berbasis web dan javascrip dan php 4. Mampu membuat aplikasi web sederhana dan tampilan dinamis 5. Menjelaskan konsep Query dalam merancang aplikasi pemrograman web] 6. Merancang aplikasi dan website dengan desain yang menarik dan atratif 7. Mahasiswa mampu merancang dan menerapkan cms dengan baik 8. Memiliki Keterampilan komputerisasi berbasis web dasar dengan menggunakan PHP dan Html 9. Menguasai software dan tools desain web 10. Mahasiswa mampu membuat dan menerapkan website online yang baik
<p>Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki kemampuan mendesain pemrograman web dan content yang dibutuhkan media, mampu menganalisis perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), mampu menerapkan dalam lapangan pekerjaan terutama dalam media online. 2. Mampu menggunakan teknik visual merchandising untuk meningkatkan minat penawaran produk menerapkan teknik <i>display</i> untuk menarik pelanggan dan meningkatkan potensi penjualan mengukur keberhasilan upaya komunikasi pemasaran, dan mengelola kegiatan untuk memaksimalkan laba atas upaya promosi.
<p>Deskripsi Matakuliah</p>	<p>Matakuliah ini membahas teknologi web serta pemrograman web termasuk didalamnya HTML, CSS, PHP, Javascrip,Jquery, dan content management system.</p>

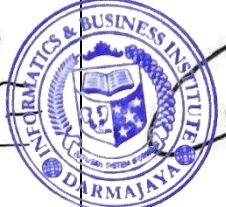
A. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PERTEMUAN	Kompetensi yang diharapkan	Bahan kajian/materi pembelajaran	Bentuk metode Pembelajaran	INDIKATOR KEBERHASILAN	ALOKASI WAKTU	BOBOT PENILAIAN
1	Menjelaskan Konsep dasar dan pemrograman web	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jaringan internet 2. Client Server 3. Protokol internet 4. Menjelaskan konsep pemrograman web 5. Menjelaskan pengertian web 6. Menyebutkan jenis-jenis website 7. Menjelaskan pengertian web 8. Menjelaskan aplikasi yang digunakan dalam pengembangan web 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah, 2. diskusi, 3. tanya jawab, 4. praktikum 	Mampu memahami perkembangan teknologi internet dan Website dan menjelaskan konsep dasar pemrograman web	2x50''	10%
2-3	Mampu membuat website sederhana dengan menggunakan tag HTML dan menjelaskan pengertian HTML,	<ol style="list-style-type: none"> 1. Format text 2. Image, Link 3. Table 4. Frame 5. Form 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah, 2. diskusi, 3. tanya jawab, 4. praktikum 	Mampu menggunakan tag HTML dan mengimplementasikan HTML	2x4x50''	15%

	struktur, bagian, dan elemen HTML	<ul style="list-style-type: none"> 6. Menjelaskan pengertian HTML 7. Menjelaskan unsur HTML 8. Merancang halaman HTML dan dapat berfungsi dalam pengimputan data 				
4-5	Mampu medesain tampilan website dengan CSS dan menjelaskan konsep bootstrap, merancang aplikasi web	<ul style="list-style-type: none"> 1. Selector 2. Background dan table 3. Template 4. Layout 5. Menjelaskan penggunaan bootstrap 6. Menjelaskan fungsi yang digunakan dalam pemrosesan database dan form 7. Menjelaskan konsep session dan cookie 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Ceramah, 2. diskusi, 3. tanya jawab, 4. praktikum 	Mampu membuat tampilan website menjadi lebih menarik dan menerapkan PHP	2x50x2''	15%
6	Mampu mempublikasikan website secara online dan menjelaskan konsep javascrip dan html dom	<ul style="list-style-type: none"> 1. Domain 2. Hosting 3. HTML DOM 4. Dom tree 5. Array 6. Object javascrip 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Ceramah, 2. diskusi, 3. tanya jawab, 4. praktikum 	Mampu memahami proses pemesanan domain dan upload website ke hosting dan menerapkan konsep html dom dan javascrip	2x50''	15%

		7. Kotal dialog 8. Function dan event 9. javascript				
7-8	Mampu menerapkan JavaScript untuk operasi aritmatika pada website	1. Variabel 2. Operasi aritmatika 3. Logika 4. Function 5. Event	1. Ceramah, 2. diskusi, 3. tanya jawab, 4. praktikum	Membuat aplikasi aritmatika pada web javascript website	2x50x2''	15%
9-10	Mampu menjelaskan web server side dan menggunakan sintak PHP	1. Variabel 2. Operasi aritmatika 3. Logika 4. Function	1. Ceramah, 2. diskusi, 3. tanya jawab, 4. praktikum	Mampu menggunakan sintak PHP	2x50x2''	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)	1. Ceramah, 2. diskusi, 3. tanya jawab, 4. praktikum	Mampu membuat website interaktif	2x50x2	20%

Bandar Lampung, 13 - Agustus – 2021

Disusun oleh	Diperiksa oleh	Diperiksa oleh	Disahkan oleh
 <p>Anggi Andriyadi, M.T.I Dosen Penanggungjawab</p>	 <p>Penanggungjawab Kelompok Bidang Keilmuan (KBK)</p>	  <p>Ketua Program Studi Sistem Informasi</p>	 <p>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 21213
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 21213
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>	