




RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah	Kode MK	Rumpun MK	Semester	Bobot (sks)		Tgl Penyusunan
Pemrograman Web	IFC22K4	Pemrograman Terapan	4	T=3	P=1	1 Desember 2022
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua Prodi	
	 Alqis Rausanfita, S.Kom., M.Kom.		 Ahmad Wali Satria Bahari Johan, S.S.T., M.Kom.		 Muhammad Dzulfikar Fauzi, S.Kom., M.Cs.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL Prodi (Kode S, P, KU, KK)					
	P.1 Menguasai konsep dan prinsip-prinsip matematika, sains dan sistem cerdas					
	P.2 Menguasai konsep dan prinsip-prinsip rekayasa perangkat lunak					
	KU.2 Mampu bekerja secara mandiri dan bekerjasama dalam tim yang interdisiplin dan multidisiplin					
	KU.3 Mampu berkomunikasi secara efektif, kritis, dan dapat dipertanggungjawabkan					
	KK.2 Mampu merancang, membangun dan menganalisa perangkat lunak dengan menggunakan prinsip-prinsip proses rekayasa perangkat lunak					
	CPMK (Kode M)					
	M1 Mahasiswa mampu menerapkan model yang telah dirancang menjadi web yang menarik dan dinamis, baik secara individual maupun kerjasama tim (KU.2, KU.3)					
	M2 Mahasiswa mampu menerapkan konsep pemrograman web dalam membuat tampilan yang dinamis (P.1)					
	M3 Mahasiswa mampu membuat aplikasi web sederhana (P.2, KK.2)					
	SUB-CPMK (Kode L)					
	L1 menjelaskan konsep dasar pemrograman web					
	L2 menjelaskan pengertian html, struktur html, bagian-bagian html, dan elemen html					
	L3 menjelaskan konsep css					
	L4 merancang aplikasi berbasis web menggunakan php					
	L5 merancang aplikasi berbasis web menggunakan javascript					
	L6 menjelaskan konsep html dom					
	L7 menjelaskan konsep jquery dalam merancang aplikasi berbasis web					
	L8 merancang form pada aplikasi berbasis web					
	L9 merancang aplikasi berbasis web yang menarik dan atraktif					
	L10 merancang website menggunakan desain template yang telah tersedia untuk digunakan					
	L11 merancang aplikasi berbasis web menggunakan cms					
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Deskripsi Mata kuliah ini membahas teknologi web serta pemrograman web termasuk di dalamnya, yaitu HTML, CSS, PHP, JavaScript, JQuery dan Content Management System					
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	Bahan Kajian Pemrograman Web					
	Topik Bahasan					
	1. dasar pemrograman web					
	1.1. pengertian web					
	1.2. jenis-jenis website					
	1.3. pengertian pemrograman web					

- 1.4. bahasa pemrograman web dan istilah-istilah pemrograman web
- 1.5. aplikasi pengembang web
2. HTML
 - 2.1. pengertian html
 - 2.2. unsur html
 - 2.3. struktur dasar html
 - 2.4. pemformatan paragraf dan teks
 - 2.5. List
 - 2.6. attachment
 - 2.7. formulir
 - 2.8. daftar tag html
 - 2.9. atribut global
3. bootstrap
 - 3.1. konsep dasar css
 - 3.2. pengenalan bootstrap
4. PHP
 - 4.1. dasar-dasar php
 - 4.2. fungsi
 - 4.3. variabel superglobal
 - 4.4. session,cookie
 - 4.5. form
 - 4.6. database
5. Javascript
 - 5.1. dasar-dasar javascript
 - 5.2. function dan event
 - 5.3. kotak dialog
 - 5.4. objek string
 - 5.5. objek window dan dokumen
 - 5.6. method tanggal dan waktu
 - 5.7. array
 - 5.8. objek javascript
6. HTML DOM
 - 6.1. dom tree
 - 6.2. dom selection
 - 6.3. dom manipulation
 - 6.4. dom event
7. JQUERY
 - 7.1. selector,effect, event
 - 7.2. plugin jquery
8. CRUD
 - 8.1. konsep CRUD
9. ERD, Use Case Diagram
 - 9.1. Tugas merancang ERD dan Use Case Diagram
10. Frontend

	10.1. Tugas membangun frontend 11. BackEnd 11.1. Tugas membangun backend
Pustaka	Utama 1. Abdullah, Rohi. 2018. 7 In 1 Pemrograman Web Untuk Pemula, PT Elex Media Komputindo Pendukung 2. Thomas A. Powel. 2010. HTML & CSS: The Complete Reference, Fifth Edition. The McGraw-Hill: United States 3.] Ducket, Jon. 2004. Beginning Web Programming with HTML, XHTML, and CSS. Wiley Publishing: Canada. 4. Wang, Paul. Katila, Sanda. 2003. An Introduction to Web Design+Programming. Brooks/Cole Book 5. Bulger, Brad., Greenspan, Jay., Wall David. 2004. MySQL/PHP Database Applications, Second Edition. Wiley Publishing: Indiana.
Media Pembelajaran	Software PowerPoint, XAMP, Web Browser, Notepad++ Hardware PC & LCD Projector
Teacher/Team Teaching/Tim LS	-
Assessment	Pengetahuan: Tes tulis (UTS, UAS), Psikomotorik: Kinerja (Tugas). Sikap: Observasi harian
Mata Kuliah Syarat	Algoritma dan Pemrograman

Perte muan Ke	Kemampuan Akhir yang direncanakan	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Estimasi Waktu	Penilaian			Referens i
							Bentuk & Kriteria	Indikator Penilaian	Bobot (%)	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)
1	menjelaskan konsep dasar pemrograman web	1.1. menjelaskan pengertian web 1.2. menyebutkan jenis-jenis website 1.3. menjelaskan konsep pemrograman web 1.4. menjelaskan konsep pemrograman web dan istilah-istilah dalam pemrograman web 1.5. menjelaskan aplikasi yang digunakan dalam pengembangan web	1. dasar pemrograman web 1.1. pengertian web 1.2. jenis-jenis website 1.3. pengertian pemrograman web 1.4. bahasa pemrograman web dan istilah-istilah pemrograman web 1.5. aplikasi pengembang web	Bentuk: Kuliah Metode: Ceramah, diskusi kelompok/kelas, praktikum, tanya jawab, presentasi	Mendiskusikan konsep dasar pemrograman web	TM: 1x(4x50") BT: 1x(4x60") BM: 1x(4x60")	Tes: Tulis Pedoman Penskoran	Ketepatan menjelaskan konsep pemrograman web	7	1,3,4
2	menjelaskan pengertian html, struktur html, bagian-bagian html, dan elemen html	2.1. menjelaskan pengertian html 2.2. menjelaskan unsur-unsur html 2.3. menjelaskan struktur dasar html 2.4. menjelaskan jenis pemformatan text dalam html 2.5. menyebutkan jenis list 2.6. menjelaskan pembuatan tabel dan menampilkan gambar, video, audio serta link pada halaman html 2.7. merancang halaman html agar dapat berfungsi dalam menginputkan data 2.8. menyebutkan tag-tag html 2.9. menjelaskan atribut html	2. HTML 2.1. pengertian html 2.2. unsur html 2.3. struktur dasar html 2.4. pemformatan paragraf dan teks 2.5. List 2.6. attachment 2.7. formulir 2.8. daftar tag html 2.9. atribut global	Bentuk: Kuliah Metode: Ceramah, diskusi kelompok/kelas, praktikum, tanya jawab, presentasi	mendiskusikan dan mengimplementasikan html	TM: 2x(4x50") BT: 2x(4x60") BM: 2x(4x60")	Tes: Tulis Pedoman Penskoran Non Tes: Tugas individu Rubrik penilaian	ketepatan merancang aplikasi berbasis web menggunakan html	10	1,2,3

3	menjelaskan konsep bootstrap	3.1. menjelaskan konsep-konsep dasar css 3.2. menjelaskan penggunaan bootstrap	3. bootstrap 3.1. konsep dasar css 3.2. pengenalan bootstrap	Bentuk: Kuliah Metode: Ceramah, diskusi kelompok/kelas, praktikum, tanya jawab, presentasi	mendiskusikan dan menerapkan css	TM: 1x(4x50") BT: 1x(4x60") BM: 1x(4x60")	Tes: Tulis Pedoman Penskoran	ketepatan menerapkan konsep bootstrap	5	1,2,3
4	merancang aplikasi berbasis web menggunakan php	4.1. Menjelaskan konsep dasar php 4.2. menjelaskan fungsi pada php 4.3. menjelaskan variabel-variabel superglobal pada php 4.4. menjelaskan konsep session dan cookie 4.5. menjelaskan proses pengiriman data oleh form 4.6. menjelaskan fungsi yang digunakan dalam pemrosesan database	4. PHP 4.1. dasar-dasar php 4.2. fungsi 4.3. variabel superglobal 4.4. session, cookie 4.5. form 4.6. database	Bentuk: Kuliah Metode: Ceramah, diskusi kelompok/kelas, praktikum, tanya jawab, presentasi	mendiskusikan dan menerapkan php	TM: 2x(4x50") BT: 2x(4x60") BM: 2x(4x60")	Tes: Tulis Pedoman Penskoran	ketepatan merancang aplikasi berbasis web menggunakan php	10	1,5
5	merancang aplikasi berbasis web menggunakan javascript	5.1. menjelaskan konsep dasar javascript 5.2. menjelaskan konsep function dan event 5.3. menjelaskan jenis-jenis kotak dialog 5.4. menjelaskan variabel dengan tipe data string 5.5. menjelaskan method yang digunakan untuk memanipulasi window atau dokumen 5.6. menjelaskan method yang digunakan untuk memanipulasi tanggal dan waktu 5.7. menjelaskan cara mendeklarasikan array 5.8. menjelaskan konsep objek di dalam javascript	5. Javascript 5.1. dasar-dasar javascript 5.2. function dan event 5.3. kotak dialog 5.4. objek string 5.5. objek window dan dokumen 5.6. method tanggal dan waktu 5.7. array 5.8. objek javascript	Bentuk: Kuliah Metode: Ceramah, diskusi kelompok/kelas, praktikum, tanya jawab, presentasi	mendiskusikan dan menerapkan javascript	TM: 1x(4x50") BT: 1x(4x60") BM: 1x(4x60")	Tes: Tulis Pedoman Penskoran	ketepatan merancang aplikasi berbasis web menggunakan javascript	10	1
6	menjelaskan konsep html dom	6.1. menjelaskan konsep dom tree 6.2. menjelaskan method untuk seleksi pada dom 6.3. menjelaskan cara memanipulasi DOM menggunakan method-method pada javascript 6.4. merancang event pada javascript	6. HTML DOM 6.1. dom tree 6.2. dom selection 6.3. dom manipulation 6.4. dom event	Bentuk: Kuliah Metode: Ceramah, diskusi kelompok/kelas, praktikum, tanya jawab, presentasi	mendiskusikan dan menerapkan konsep html dom	TM: 3x(4x50") BT: 3x(4x60") BM: 3x(4x60")	Non Tes: Tugas Rubrik penilaian	Ketepatan merancang aplikasi berbasis web dengan menerapkan konsep dom	7	1,2,3,4
7	menjelaskan konsep jquery dalam merancang aplikasi berbasis web	7.1. menjelaskan konsep selector, effect, dan event pada jquery 7.2. merancang aplikasi berbasis website menggunakan plugin jquery	7. JQUERY 7.1. selector, effect, event 7.2. plugin jquery	Bentuk: Kuliah Metode: Ceramah, diskusi kelompok/kelas, praktikum, tanya jawab, presentasi	mendiskusikan dan menerapkan jquery dalam merancang aplikasi berbasis web	TM: 1x(4x50") BT: 1x(4x60") BM: 1x(4x60")	Tes: Tulis Pedoman Penskoran	ketepatan merancang aplikasi berbasis web menggunakan jquery	7	1
8	UTS									

9	menjelaskan cara CRUD pada aplikasi berbasis web	8.1. menjelaskan cara membuat, membaca, mengubah, dan menghapus pada aplikasi berbasis web	8. CRUD 8.1. konsep CRUD	Bentuk: Kuliah Metode: Ceramah, diskusi kelompok/kelas, praktikum, tanya jawab, presentasi	Mendiskusikan dan menerapkan CRUD pada aplikasi berbasis web	TM: 1x(4x50") BT: 1x(4x60") BM: 1x(4x60")	Tes: Tulis Pedoman Penskoran	ketepatan menerapkan CRUD	8	1,3,4
10	merancang erd dan use case diagram	9.1. Merancang ERD dan use case diagram aplikasi yang dibangun	9. ERD, Use Case Diagram 9.1. Tugas merancang ERD dan Use Case Diagram	Bentuk: Kuliah Metode: Ceramah, diskusi kelompok/kelas, praktikum, tanya jawab, presentasi	Mendiskusikan dan mengimplementasikan pemrograman web untuk membuat aplikasi berbasis web	TM: 1x(4x50") BT: 1x(4x60") BM: 1x(4x60")	Tes: Tulis Pedoman Penskoran	Ketepatan merancang ERD dan usecase diagram	10	1,2,3,4,5
11,12	Mengimplementasikan pemrograman web untuk membuat frontend aplikasi berbasis web	10.1. Mengimplementasikan pemrograman web untuk membuat frontend aplikasi berbasis web yang menarik	10. Frontend 10.1. Tugas membangun frontend	Bentuk: Kuliah, Responsi Metode: Responsi, diskusi kelompok/kelas, praktikum, tanya jawab, presentasi	Mendiskusikan dan mengimplementasikan pemrograman web untuk membuat aplikasi berbasis web	TM: 1x(4x50") BT: 1x(4x60") BM: 1x(4x60")	Tes: Tulis Pedoman Penskoran	Ketepatan membuat frontend aplikasi berbasis web yang menarik	11	1,2,3,4,5
13,14,15	Mengimplementasikan pemrograman web untuk membuat backend aplikasi berbasis web	11.1. merancang dan mengimplementasikan pemrograman web untuk membuat web yang atraktif	11. BackEnd 11.1. Tugas membangun backend	Bentuk: Kuliah, Responsi Metode: Responsi, diskusi kelompok/kelas, praktikum, tanya jawab, presentasi	Mendiskusikan dan mengimplementasikan pemrograman web untuk membuat aplikasi berbasis web	TM: 1x(4x50") BT: 1x(4x60") BM: 1x(4x60")	Tes: Tulis Pedoman Penskoran	Ketepatan membuat backend aplikasi berbasis web yang menarik dan atraktif	15	1,2,3,4,5
16	UAS									

Catatan :

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. Kreteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
6. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.

Catatan tambahan:

- (1). Bobot SKS (P = Praktek; T= Teori).
- (2). TM: Tatap Muka; BT: Beban Tugas; BM: Belajar Mandiri.
- (3). 1 sks = (50' TM + 50' PT + 60' BM)/Minggu
- (4). Simbol-simbol elemen KKNI pada CPL-Prodi: S = Sikap; KU = Ketrampilan Umum; KK = Ketrampilan Khusus; P = Pengetahuan