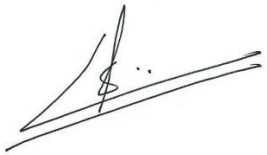
Universitas Pembangunan Jaya	**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)** **PROGRAM STUDI INFORMATIKA** **FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**	**SPT-I/03/BP/POB-01/F-02** Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Komputasi Berbasis Web	Tanggal	: 19 Oktober 2023
Kode MK	: INF207	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2 P (Praktik/Praktikum) : 1	Semester	: 3
Dosen Pengembang RPS, (Hendi Hermawan)	Koordinator Keilmuan, (Nur Uddin)	Kepala Program Studi, (Dr. Ida Nurhaida, M.T.)	Dekan  (Lukas Beladi Sihombing)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL – PRODI yang dibebankan pada MK**	
	23-INF-CPL-03	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer dan mampu merancang, mengembangkan dan menerapkan/menggunakan berbagai algoritma /metode untuk memecahkan masalah
	23-INF-CPL-04	Kemampuan menganalisis persoalan computing yang kompleks serta menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi, dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin
	23-INF-CPL-05	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam serta kemampuan mendesain, mengembangkan, dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri
	23-INF-CPL-06	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

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	23-INF-CPL-10	Mampu merancang dan mengembangkan algoritma untuk berbagai keperluan seperti Network Security, Data Compression, Multimedia Technologies, Mobile Computing Intelligent Systems, Information Management, Algorithms and Complexity, Human Computer Interaction, Graphics and Visual Computing
	23-INF-CPL-11	Kemampuan merancang dan menganalisis algoritma untuk menyelesaikan permasalahan organisasi secara optimal, serta memilih dan menerapkannya pada bahasa pemrograman tertentu
	23-INF-CPL-12	Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan dan pengalaman pengguna, mengelola data dan informasi dengan pendekatan model data dan sistem basis data yang tepat untuk kebutuhan organisasi dengan memperhatikan aspek keamanan data, memecahkan masalah di dunia industri dengan pendekatan sistem cerdas menggunakan algoritma kompleks, mendesain, mengembangkan, dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	23-INF-CPMK-031	Mampu memahami cara kerja sistem komputer
	23-INF-CPMK-032	Mampu merancang, mengembangkan dan menerapkan/menggunakan berbagai algoritma /metode untuk memecahkan masalah
	23-INF-CPMK-041	Mampu menganalisis persoalan computing yang kompleks
	23-INF-CPMK-042	Mampu menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi, dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin
	23-INF-CPMK-051	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam
	23-INF-CPMK-052	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika dalam mendesain, mengembangkan, dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri
	23-INF-CPMK-061	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi
	23-INF-CPMK-101	Mampu merancang algoritma untuk berbagai keperluan seperti Network Security, Data Compression, Multimedia Technologies, Mobile Computing Intelligent Systems, Information Management, Algorithms and Complexity, Human Computer Interaction, Graphics and Visual Computing
	23-INF-CPMK-102	Mampu mengembangkan algoritma untuk berbagai keperluan seperti Network Security, Data Compression, Multimedia Technologies, Mobile Computing Intelligent Systems, Information Management, Algorithms and Complexity, Human Computer Interaction, Graphics and Visual Computing
	23-INF-CPMK-111	Mampu merancang dan menganalisis algoritma untuk menyelesaikan permasalahan organisasi secara optimal
	23-INF-CPMK-112	Mampu menerapkan hasil rancangan dan analisis algoritma pada bahasa pemrograman tertentu
	23-INF-CPMK-121	Mampu menganalisis, merancang dan mengevaluasi kebutuhan pengguna
	23-INF-CPMK-122	Mampu mengelola data dan informasi

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	23-INF-CPMK-123	Mampu mempertimbangkan aspek keamanan data
	23-INF-CPMK-125	Mampu mengembangkan aplikasi teknologi multi-platform menggunakan algoritma kompleks yang relevan dengan kebutuhan industri
	Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)	
	23-INF-SCPMK-0311	Kemampuan memahami cara kerja sistem komputer
	23-INF-SCPMK-0321	Kemampuan merancang algoritma untuk memecahkan masalah
	23-INF-SCPMK-0322	Kemampuan mengembangkan algoritma untuk memecahkan masalah
	23-INF-SCPMK-0323	Kemampuan menerapkan berbagai algoritma untuk memecahkan masalah
	23-INF-SCPMK-0411	Kemampuan menganalisis persoalan computing yang kompleks
	23-INF-SCPMK-0421	Kemampuan menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi, dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin
	23-INF-SCPMK-0511	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam
	23-INF-SCPMK-0521	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika dalam mendesain aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri
	23-INF-SCPMK-0522	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika dalam mengembangkan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri
	23-INF-SCPMK-0523	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika dalam mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri
	23-INF-SCPMK-0611	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi
	23-INF-SCPMK-1011	Kemampuan merancang algoritma untuk berbagai keperluan seperti Network Security, Data Compression, Multimedia Technologies, Mobile Computing Intelligent Systems, Information Management, Algorithms and Complexity, Human Computer Interaction, Graphics and Visual Computing
	23-INF-SCPMK-1021	Kemampuan mengembangkan algoritma untuk berbagai keperluan seperti Network Security, Data Compression, Multimedia Technologies, Mobile Computing Intelligent Systems, Information Management, Algorithms and Complexity, Human Computer Interaction, Graphics and Visual Computing
	23-INF-SCPMK-1111	Kemampuan merancang algoritma untuk menyelesaikan permasalahan organisasi secara optimal
	23-INF-SCPMK-1112	Kemampuan menganalisis algoritma untuk menyelesaikan permasalahan organisasi secara optimal
	23-INF-SCPMK-1121	Kemampuan menerapkan hasil rancangan dan analisis algoritma pada bahasa pemrograman tertentu
	23-INF-SCPMK-1211	Kemampuan menganalisis kebutuhan pengguna
	23-INF-SCPMK-1212	Kemampuan merancang kebutuhan pengguna

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

23-INF-SCPMK-1213	Kemampuan mengevaluasi kebutuhan pengguna
23-INF-SCPMK-1221	Kemampuan mengelola data dan informasi
23-INF-SCPMK-1231	Kemampuan mempertimbangkan aspek keamanan data
23-INF-SCPMK-1251	Kemampuan mengembangkan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri
23-INF-SCPMK-1252	Kemampuan mengembangkan aplikasi teknologi multi-platform menggunakan algoritma kompleks yang relevan dengan kebutuhan industri

Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK

	23-INF-SCPMK-0311	23-INF-SCPMK-0321	23-INF-SCPMK-0322	23-INF-SCPMK-0323	23-INF-SCPMK-0411	23-INF-SCPMK-0421	23-INF-SCPMK-0511	23-INF-SCPMK-0521	23-INF-SCPMK-0522	23-INF-SCPMK-0523
23-INF-CPMK-031	√									
23-INF-CPMK-032		√	√	√						
23-INF-CPMK-041					√					
23-INF-CPMK-042						√				
23-INF-CPMK-051							√			
23-INF-CPMK-052								√	√	√

	23-INF-SCPMK-0611	23-INF-SCPMK-1011	23-INF-SCPMK-1021	23-INF-SCPMK-1111	23-INF-SCPMK-1112	23-INF-SCPMK-1121	23-INF-SCPMK-1211	23-INF-SCPMK-1212	23-INF-SCPMK-1213	23-INF-SCPMK-1221
23-INF-CPMK-061	√									
23-INF-CPMK-101		√								
23-INF-CPMK-102			√							
23-INF-CPMK-111				√	√					

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

23-INF-CPMK-112						√				
23-INF-CPMK-121							√	√	√	
23-INF-CPMK-122										√

	23-INF-SCPMK-1231	23-INF-SCPMK-1251	23-INF-SCPMK-1252
23-INF-CPMK-123	√		
23-INF-CPMK-125		√	√

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-INF-CPL-03	23-INF-CPMK-031	23-INF-SCPMK-0311	Kemampuan memahami cara kerja sistem komputer	Partisipasi (Kemampuan literasi)	4,3%
		23-INF-SCPMK-0321	Kemampuan merancang algoritma untuk memecahkan masalah	Partisipasi (Kemampuan literasi)	4,3%
	23-INF-CPMK-032	23-INF-SCPMK-0322	Kemampuan mengembangkan algoritma untuk memecahkan masalah	Observasi (Praktikum)	4,3%
		23-INF-SCPMK-0323	Kemampuan menerapkan berbagai algoritma untuk memecahkan masalah	Observasi (Praktikum)	4,3%
23-INF-CPL-04	23-INF-CPMK-041	23-INF-SCPMK-0411	Kemampuan menganalisis persoalan computing yang kompleks	Observasi (Praktikum)	4,3%
	23-INF-CPMK-042	23-INF-SCPMK-0421	Kemampuan menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi, dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin	Observasi (Studi Kasus)	4,3%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
23-INF-CPL-05	23-INF-CPMK-051	23-INF-SCPMK-0511	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam	Observasi (Studi Kasus)	4,3%
	23-INF-CPMK-052	23-INF-SCPMK-0521	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika dalam mendesain aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri	Observasi (Studi Kasus)	4,3%
		23-INF-SCPMK-0522	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika dalam mengembangkan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri	Observasi (Studi Kasus)	4,3%
		23-INF-SCPMK-0523	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika dalam mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri	Observasi (Studi Kasus)	4,3%
23-INF-CPL-06	23-INF-CPMK-061	23-INF-SCPMK-0611	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi	Observasi (Studi Kasus)	4,3%
23-INF-CPL-10	23-INF-CPMK-101	23-INF-SCPMK-1011	Kemampuan merancang algoritma untuk berbagai keperluan seperti Network Security, Data Compression, Multimedia Technologies, Mobile Computing Intelligent Systems, Information Management, Algorithms and	Observasi (Studi Kasus)	4,3%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
			Complexity, Human Computer Interaction, Graphics and Visual Computing		
	23-INF-CPMK-102	23-INF-SCPMK-1021	Kemampuan mengembangkan algoritma untuk berbagai keperluan seperti Network Security, Data Compression, Multimedia Technologies, Mobile Computing Intelligent Systems, Information Management, Algorithms and Complexity, Human Computer Interaction, Graphics and Visual Computing	Observasi (Studi Kasus)	4,3%
23-INF-CPL-11	23-INF-CPMK-111	23-INF-SCPMK-1111	Kemampuan merancang algoritma untuk menyelesaikan permasalahan organisasi secara optimal	Observasi (Proyek)	4,3%
		23-INF-SCPMK-1112	Kemampuan menganalisis algoritma untuk menyelesaikan permasalahan organisasi secara optimal	Observasi (Proyek)	4,3%
	23-INF-CPMK-112	23-INF-SCPMK-1121	Kemampuan menerapkan hasil rancangan dan analisis algoritma pada bahasa pemrograman tertentu	Observasi (Proyek)	4,3%
23-INF-CPL-12	23-INF-CPMK-121	23-INF-SCPMK-1211	Kemampuan menganalisis kebutuhan pengguna	Observasi (Proyek)	4,3%
		23-INF-SCPMK-1212	Kemampuan merancang kebutuhan pengguna	Observasi (Proyek)	4,3%
		23-INF-SCPMK-1213	Kemampuan mengevaluasi kebutuhan pengguna	Observasi (Proyek)	4,3%
	23-INF-CPMK-122	23-INF-SCPMK-1221	Kemampuan mengelola data dan informasi	Observasi (Proyek)	4%
	23-INF-CPMK-123	23-INF-SCPMK-1231	Kemampuan mempertimbangkan aspek keamanan data	Observasi (Proyek)	4,3%
	23-INF-CPMK-125	23-INF-SCPMK-1251	Kemampuan mengembangkan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri	Unjuk Kerja (Presentasi)	5%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
		23-INF-SCPMK-1252	Kemampuan mengembangkan aplikasi teknologi multi-platform menggunakan algoritma kompleks yang relevan dengan kebutuhan industri	Unjuk Kerja (Presentasi)	5%

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang mendesain dan membuat aplikasi web, cara berpikir secara prosedural atau berorientasi objek untuk memecahkan persoalan dalam membangun sebuah aplikasi web. Dalam mata kuliah ini juga akan dibangun sebuah proyek aplikasi web. Materi yang diberikan meliputi web database beserta integrasinya, pengenalan konsep Object Oriented dalam aplikasi web, pengenalan PHP Data Object, pengenalan konsep Model View Controller (MVC), dan penyelesaian proyek aplikasi web. Setelah mengikuti perkuliahan ini, mahasiswa diharapkan dapat memahami bagaimana cara mendesain dan membuat sebuah aplikasi web.	
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	1. Pengenalan 2. Dasar-dasar HTML 3. Dasar-dasar CSS 4. Dasar-dasar Bootstrap 5 5. Dasar-dasar PHP dan Mysql	
Pustaka	**Utama**	
	https://www.w3schools.com/php/default.asp https://www.w3schools.com/sql/default.asp	
	Pendukung	
	https://www.w3schools.com/html/default.asp https://www.w3schools.com/css/default.asp	
Media Pembelajaran	**Perangkat Lunak:**	**Perangkat Keras:**
	LMS Collabor Power point Server Apache Server PHP Server MySQL	Komputer/Laptop
Dosen Pengampu	Hendi Hermawan	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah Prasyarat	-

Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian

SCPMK	Penilaian dan Bobot					Total Bobot Penilaian
	Latihan 1	Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Proyek 1	
	Partisipasi (Kemampuan literasi)	Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	Observasi (Studi Kasus)	Observasi (Studi Kasus)	Observasi (Proyek)	
23-INF-SCPMK-0231	10%					10%
23-INF-SCPMK-0232		10%				10%
23-INF-SCPMK-0234		10%				10%
23-INF-SCPMK-0411			15%			15%
23-INF-SCPMK-0421				15%		15%
23-INF-SCPMK-0611					20%	20%
23-INF-SCPMK-0612					20%	20%
Total per penilaian	10%	**20%**	**15%**	**15%**	**40%**	**100%**

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian				
(1)	*(2)*	*(3)*	*(4)*	*Luring (5)*	*Daring (6)*	*(7)*	
1	Mampu memahami target kemampuan mahasiswa yang ingin dicapai melalui mata kuliah ini. Mampu memahami struktur perkuliahan, garis besar tugas, UTS dan UAS. Mampu memahami komponen-komponen dan kriteria penilaian, Mampu memahami kewajiban dan hak mhs selama perkuliahan. Mampu memahami definisi perancangan dan pemrograman web. Mampu memahami pengenalan HTML seperti Font, paragraph, hyperlink, heading.	Pemahaman target outcome pembelajaran Penguasaan dalam pembuatan halaman HTML sederhana	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: • Praktikum • Tanya Jawab	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** Ceramah **Partisipasi (Keaktifan)** **Estimasi waktu:** TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Dasar-dasar HTML	2.7%
2	Mampu memahami tag HTML images, Table dan Form.	Penguasaan dalam pembuatan halaman web sesuai dengan kemampuan akhir yang diharapkan.	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: • Praktikum • Tanya Jawab	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** Ceramah **Partisipasi (Keaktifan)** **Estimasi waktu:** TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Dasar-dasar HTML	2.7%
3	Mampu memahami CSS Selector.	Penguasaan dalam pembuatan halaman web sesuai dengan kemampuan akhir yang diharapkan.	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: • Praktikum	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas		Dasar-dasar CSS	2.7%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian				
(1)	*(2)*	*(3)*	*(4)*	*Luring (5)*	*Daring (6)*	*(7)*	
			• Tanya Jawab	**Metode pembelajaran:** Ceramah **Partisipasi (Keaktifan)** **Estimasi waktu:** TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'			
4	Mampu memahami CSS Box Model dan Template Web dengan CSS.	Penguasaan dalam pembuatan halaman web sesuai dengan kemampuan akhir yang diharapkan.	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: • Praktikum • Tanya Jawab	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** Ceramah **Partisipasi (Keaktifan)** **Estimasi waktu:** TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Dasar-dasar HTML dan CSS	2.7%
5	Mampu memahami Bootstrap 4	Penguasaan dalam pembuatan halaman web sesuai dengan kemampuan akhir yang diharapkan.	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: • Praktikum • Tanya Jawab	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** Ceramah **Partisipasi (Keaktifan)** **Estimasi waktu:**		Dasar-dasar HTML dan CSS; Dasar-dasar Bootstrap Framework	2.7%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian				
(1)	*(2)*	*(3)*	*(4)*	*Luring (5)*	*Daring (6)*	*(7)*	
				TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'			
6	Mampu menyelesaikan pembuatan template Web dengan Bootstrap 3	Penguasaan dalam pembuatan halaman web sesuai dengan kemampuan akhir yang diharapkan.	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: • Praktikum • Tanya Jawab	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** Ceramah **Partisipasi (Keaktifan)** **Estimasi waktu:** TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Dasar-dasar HTML dan CSS; Dasar-dasar Bootstrap Framework	2.7%
7	Mahasiswa mampu mengerjakan Studi kasus berdasarkan materi Bootstrap 4, HTML, dan CSS	Keberhasilan dalam pengerjaan Studi Kasus	Kriteria: Keberhasilan Bentuk Penilaian: • Praktikum • Tanya Jawab	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** Ceramah **Partisipasi (Keaktifan)** **Estimasi waktu:** TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Dasar-dasar HTML dan CSS; Dasar-dasar Bootstrap Framework	2.7%
8	**Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya**						
9	Mampu memahami dan mengerti pemrograman web dengan PHP	Penguasaan dalam pembuatan halaman	Kriteria: Penguasaan	**Bentuk pembelajaran:**		Dasar-dasar HTML dan CSS;	2.7%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian				
(1)	*(2)*	*(3)*	*(4)*	*Luring (5)*	*Daring (6)*	*(7)*	
		web sesuai dengan kemampuan akhir yang diharapkan.	Bentuk Penilaian: • Praktikum • Tanya Jawab	Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** Ceramah **Partisipasi (Keaktifan)** **Estimasi waktu:** TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Dasar-dasar PHP	
10	Mampu memahami sintaks, variable & konstanta, operator, pengkondisian IF dan Switch pada PHP	Penguasaan dalam pembuatan halaman web sesuai dengan kemampuan akhir yang diharapkan.	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: • Praktikum • Tanya Jawab	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** Ceramah **Partisipasi (Keaktifan)** **Estimasi waktu:** TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Dasar-dasar HTML dan CSS; Dasar-dasar PHP	2.7%
11	Mampu memahami Looping, array, function pada PHP	Penguasaan dalam pembuatan halaman web sesuai dengan kemampuan akhir yang diharapkan.	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: • Praktikum • Tanya Jawab	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** Ceramah **Partisipasi (Keaktifan)**		Dasar-dasar HTML dan CSS; Dasar-dasar PHP	2.7%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian				
(1)	*(2)*	*(3)*	*(4)*	*Luring (5)*	*Daring (6)*	*(7)*	
				Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'			
12	Mampu memahami Form Handling pada PHP	Penguasaan dalam pembuatan halaman web sesuai dengan kemampuan akhir yang diharapkan.	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: • Praktikum • Tanya Jawab	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** Ceramah **Partisipasi (Keaktifan)** **Estimasi waktu:** TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Dasar-dasar HTML dan CSS; Dasar-dasar PHP	2.7%
13	Mampu memahami Insert Data ke database dengan PHP	Penguasaan dalam pembuatan halaman web sesuai dengan kemampuan akhir yang diharapkan.	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: • Praktikum • Tanya Jawab	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** Ceramah **Partisipasi (Keaktifan)** **Estimasi waktu:** TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Dasar-dasar HTML dan CSS; Dasar-dasar PHP dan MySQL	2.7%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian				
(1)	*(2)*	*(3)*	*(4)*	*Luring (5)*	*Daring (6)*	*(7)*	
14	Mampu melakukan select data dari database dengan menggunakan PHP	Penguasaan dalam pembuatan halaman web sesuai dengan kemampuan akhir yang diharapkan.	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: • Praktikum • Tanya Jawab	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** Ceramah **Partisipasi (Keaktifan)** **Estimasi waktu:** TM = 3 x 50’ BM = 3 x 60’ BS = 3 x 60’		Dasar-dasar HTML dan CSS; Dasar-dasar PHP dan MySQL	2.7%
15	Mahasiswa mampu menyelesaikan proyek berdasarkan materi PHP dan MySQL	Keberhasilan dalam pengerjaan proyek	Kriteria: Keberhasilan Bentuk Penilaian: • Praktikum • Tanya Jawab	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** Ceramah **Partisipasi (Keaktifan)** **Estimasi waktu:** TM = 3 x 50’ BM = 3 x 60’ BS = 3 x 60’		Dasar-dasar HTML dan CSS; Dasar-dasar PHP dan MySQL	2.9%
16	**Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa**						