



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (SEMESTER LESSON PLAN)

Nomor Dok	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	02
Tgl. Berlaku	1 Januari 2018
Klausur ISO	7.5.1 & 7.5.5

Disusun oleh (<i>Prepared by</i>)	Diperiksa oleh (<i>Checked by</i>)	Disetujui oleh (<i>Approved by</i>)	Tanggal Validasi (<i>Valid date</i>)
Imam Solikin, M.Kom	Vivi Sahfitri, S.Kom., M.M.	Dr. Edi Surya Negara, M.Kom	

1. Fakultas (*Faculty*) : Vokasi
2. Program Studi (*Study Program*) : Manajemen Informatika
3. Mata Kuliah (*Course*) : Pemrograman Lanjut
4. Kode Mata Kuliah (*Code*) : 2212113007
5. Mata Kuliah Prasyarat (*Prerequisite*) : Pemrograman Dasar
6. Dosen Koordinator (*Coordinator*) : Imam Solikin, M.Kom
7. Dosen Pengampuh (*Lecturer*) : Imam Solikin, M.Kom.
- Jenjang (*Grade*): DIII
- SKS (*Credit*) : 3
- Sertifikasi (*Certification*) : Ya (*Yes*) Tidak (*No*)
-
- Tim (*Team*) Mandiri (*Personal*)
8. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (*Course Learning Outcomes*) :

Profil Lulusan (PL)	PL01	Mampu menguasai Konsep teoritis bidang ilmu komputer secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
	PL02	Mampu menganalisis, merancang, mengonfigurasi dan membangun Perangkat Lunak yang didefinisikan sesuai dengan kaidah Rekayasa Perangkat Lunak.
	PL04	PL01 PL02 Memilik ketaqwaan kepada Tuhan Yang maha Esa, menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, etika dan moral serta memiliki sikap jujur, bertanggung jawab, kemandirian dan kewirausahaan.
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Sikap	S01 Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious
		S02 Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika
		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
		S08	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya sendiri
	Pengetahuan	P05	Menguasai konsep teoritis dalam merancang, membuat dan menterjemahkan urutan logika menjadi program aplikasi, dan menggunakan program aplikasi yang dihasilkan tersebut.
	Keterampilan Umum	KU02	Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
		KU05	Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya. mampu mempresentasikan dan mengkomunikasikan informasi serta menyampaikan ide dan pendapatnya secara jelas, baik lisan maupun tertulis, kepada pemangku kepentingan
	Keterampilan Khusus	KK03	Mampu merancang, membuat dan menterjemahkan urutan logika menjadi sebuah Perangkat Lunak, dan mengoperasikan perangkat lunak tersebut.
		KK04	Mampu menerapkan manajemen sistem informasi dalam memperoleh sebuah sistem informasi yang handal..
CPL Prodi		CPL03	Memiliki kemampuan merancang, membuat dan menterjemahkan urutan logika untuk menghasilkan sebuah Perangkat Lunak
		CPL04	Memiliki kemampuan menerapkan manajemen sistem informasi dalam memperoleh sebuah sistem informasi yang handal.
		CPL08	Menguasai konsep teoritis perangkat lunak komputer dari sistem operasi, bahasa pemrograman sampai dengan Perangkat Lunak pengolahan data guna meningkatkan proses dan kinerja organisasi menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.
		CPL09	Memiliki Kemampuan manajemen perancangan dan pembangunan perangkat lunak agar dapat selesai dalam waktu yang direncanakan.
		CPL10	CPL 11 Bertaqwa kepada Tuhan YME, menjunjung tinggi etika dan moral, memiliki sikap jujur dan bertanggungjawab, memiliki sikap kemandirian dan kewirausahaan

9. Deskripsi Mata Kuliah

Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Merupakan mata kuliah inti yang mengajarkan logika pemrograman, perancangan sampai pengembangan sistem, menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database MySQL
-------------------------------	--

Bobot (SKS)	3 SKS			
	Komponen*	Persentase	Bobot Kredit (SKS)	Konversi Kredit ke Jam (dalam 14 pertemuan)**
	Kuliah	-	-	-
	Presentasi Kelompok	15 %	0,45	5,25 jam
	Praktikum	85 %	2,55	29,75 jam
	Total	100%	3	35 jam
	*Tidak termasuk tugas terstruktur dan tugas mandiri **[(Bobot SKS x 50 menit) x 14 pertemuan]/60			

10. Bahan Kajian

Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Website 2. HTML dan CSS 3. Syntax dasar PHP 4. Struktur Percabangan dan Struktur perulangan 5. Penggunaan Variabel 6. Database (MySQL) 7. CRUD
------------------------------------	--

11. Implementasi Pembelajaran Mingguan (*Implementation Process of weekly learning time*)

Minggu	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk	Bobot
1	Mampu mendiskripsikan Konsep Website yang berkaitan dengan domain, hosting dan pengembangan aplikasi pemnrogrman berbasis web	<ol style="list-style-type: none"> 1. Domain 2. Hosting 3. FTP Server 4. Konsep web client (browser) dan web server 5. Konsep database client dan dan database sever 6. Pengenalan bahasa pemerograman web 7. Sublmetext dan Xampp 	<p>Tata muka</p> <p>Ceramah, Dikusi, Praktek, install Aplikasi SublimeText dan Xampp</p>	<u>14</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami domain dan hosting, FTP server 2. Mahasiswa mampung memahami web 3. Mahasiswa mampu memahami database 4. Mamahiswa memahami bahasa –bahasa pemrograman web 	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk : Tugas 1</p>	5%
2	Mampu mendiskripsikan Konsep Website yang berkaitan dengan domain, hosting dan pengembangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Domain 2. Hosting 3. FTP Server 4. Konsep web client (browser) dan web server 	<p>Tata muka</p> <p>Ceramah, Dikusi, Praktek, Membuat tampilan dengan format HTML</p>	<u>14</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami domain dan hosting, FTP server 2. Mahasiswa mampung memahami web 3. Mahasiswa mampu memahami database 	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk : Tugas 2</p>	5%

	pemrograman berbasis web	<ol style="list-style-type: none"> 5. Konsep database client dan database server 6. Pengenalan bahasa pemrograman web 7. Sublimetext dan Xampp 			4. Mahasiswa memahami bahasa –bahasa pemrograman web		
3	Mampu memahami struktur HTML, CSS, koding yang digunakan dalam pemrograman berbasis web	<ol style="list-style-type: none"> 1. Struktur HTML 2. Tag-tag dasar 3. Atribut dasar 4. Syntax CSS 5. CSS Internal 6. CSS Eksternal 7. Tag Style dan link 8. Selector Warna Posisi 	Tata Muka Ceramah, Diskusi, Praktek, Membuat tampilan dengan format HTML	<u>14</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami domain dan hosting, FTP server 2. Mahasiswa mampu memahami web 3. Mahasiswa mampu memahami database 4. Mahasiswa memahami bahasa –bahasa pemrograman web 	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas 3	10%
4	Mampu memahami Syntax Dasar PHP dan variable dalam PHP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Struktur umum 2. Penggunaan perintah echo 3. Variabel dalam PHP 	Tata muka Ceramah, Diskusi, Praktek Penggunaan koding	<u>14</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu mengubah halaman HTML menjadi PHP 2. Mahasiswa mampu menggunakan perintah (echo, variabel) 3. Mahasiswa mampu mengupload web pada FTP server dan mengakses halaman web 	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas 4	5%
5	Mampu memahami HTML, CSS dan PHP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Struktur HTML 2. Tag-tag dasar 3. Atribut dasar 4. Syntax CSS 5. CSS Internal 6. CSS Eksternal 7. Tag Style dan link 8. Selector 9. Warna 10. Struktur umum Penggunaan perintah echo Variabel dalam PHP 	Tata muka Praktek Modifikasi program, Praktek Mendesain menggunakan HTML, Praktek CSS dan PHP pada Web	<u>14</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu membuat desain web menggunakan HTML, CSS, dan PHP 2. Mengakses website 	Kriteria : Kesesuaian , kualitas presentasi dan sistematika Bentuk : Tugas 5 : presentasi mandiri Kuis	5%
6	KUIS						

7	Mampu memahami Struktur percabangan dan Struktur Perulangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percabangan if 2. Percabangan Switch Case 3. Perulangan for 4. Perulangan while 5. Perulangan do while 	<p>Tatap Muka</p> <p>Praktek Penggunaan koding Struktur percabangan dan Struktur Perulangan</p>	14	Mahasiswa mampu menggunakan struktur percabangan dan struktur perulangan dalam bahasa pemrograman PHP	<p>Kriteria : Kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk : Tugas 6 UTS</p>	10%	
8	Mampu memahami Penggunaan Variabel	Penggunaan variabel bertipe array	<p>Tatap Muka</p> <p>Praktek Penggunaan koding variable</p>	14	Mahasiswa mampu menggunakan variabel dalam bahasa pemrograman PHP	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk : Tugas 7 UTS</p>	10%	
9	Mampu memahami Struktur percabangan, Struktur Perulangan, dan Penggunaan Variabel	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percabangan if 2. Percabangan Switch Case 3. Perulangan for 4. Perulangan while 5. Perulangan do while 6. Penggunaan variabel bertipe 7. array 	<p>Tata Muka</p> <p>Praktek Penggunaan koding variable</p>	14	Mahasiswa mampu menggunakan struktur percabangan, struktur perulangan, dan menggunakan variabel dalam bahasa pemrograman PHP	<p>Kriteria : Kesesuaian , penguasaan , kualitas presentasi dan sistematika</p> <p>Bentuk : Tugas 8 : presentasi kelompok UTS</p>	10%	
10	UTS							
11	Mampu memahami Struktur percabangan, Struktur Perulangan, dan Penggunaan Variabel	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percabangan if 2. Percabangan Switch Case 3. Perulangan for 4. Perulangan while 5. Perulangan do while 6. Penggunaan variabel bertipe 7. array 	<p>Tatap Muka</p> <p>Praktek Penggunaan koding variable</p>	14	Mahasiswa mampu menggunakan struktur percabangan, struktur perulangan, dan menggunakan variabel dalam bahasa pemrograman PHP	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk : Tugas 9 UAS</p>	5%	
12	Mampu memahami Tag Form, Database	1. Pemanfaatan tag form padaHTML	Tatap Muka	14	1. Mahasiswa mampu dalam penggunaan	<p>Kriteria : Ketepatan</p>	10%	

	Mysql, dan Koneksi Server MySql dengan menggunakan PHP	<ol style="list-style-type: none"> 2. Pemanfaatan metode POST dan GET 3. Penggunaan interface phpMyadmin 4. Membuat database, tabel, dan field pada MySql 5. Penggunaan CRUD pada database MySql 6. Koneksi ke server MySql dengan menggunakan PHP 	Praktek Penggunaan koding, dan database		<p>form pada HTML dan penggunaan metode POST dan GET pada HTML</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Mahasiswa mampu menggunakan interface phpMyadmin, membuat database, membuat tabel, membuat field pada phpMyadmin, dan penggunaan CRUD pada database MySql 3. Mahasiswa mampu mengkoneksikan ke server Mysql menggunakan PHP, dan menampilkan data dari database menggunakan PHP. 	dan penguasaan Bentuk : Tugas 10 UAS	
13	Mampu memahami Operasi insert data, delete data, update data menggunakan PHP	Operasi insert data, delete data, update data menggunakan PHP	Tatap Muka Praktek Penggunaan koding, dan database	14	Mahasiswa menggunakan HTML dan PHP untuk operasi insert data, delete data, update data kedalam database	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas 11 UAS	10%
14	Mampu memahami Operasi insert data, delete data, update data menggunakan PHP	Operasi insert data, delete data, update data menggunakan PHP	Tatap Muka Praktek Penggunaan koding, dan database	14	Mahasiswa menggunakan HTML dan PHP untuk operasi insert data, delete data, update data kedalam database	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas 12 UAS	10%
15	Mampu memahami Operasi insert data, delete data, update data menggunakan PHP	Operasi insert data, delete data, update data menggunakan PHP	Tata Muka Praktek Penggunaan koding, dan database	14	Mahasiswa menggunakan HTML dan PHP untuk operasi insert data, delete data, update data kedalam database	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas 13 UAS	5%
16	UAS						

12. Pengalaman Belajar Mahasiswa (*Student Learning Experiences*)
Studi kasus dan Proyek Individu/kelompok

13. Kriteria dan Bobot Penilaian (*Criteria and Evaluation*)

a) Kriteria Penilaian

- Partisipatif = 10 %
- Hasil Proyek = 50 %
- Tugas = 10 %
- Kuis = 10%
- UTS = 10 %
- UAS = 10 %

b) Bobot penilaian

- ≥ 85 = A
- ≥ 70 s.d < 85 = B
- ≥ 60 s.d < 70 = C
- ≥ 50 s.d < 60 = D
- < 50 = E

14. Buku Sumber (*References*)

1. Kadir, Abdul, "Pemrograman Web Mencakup HTML, CSS, JAVASCRIPT, & PHP, 2015, Andi Offset Yogyakarta
2. Winarno, E, Zaki, A & SmitDev Community, Pemrograman web berbasis HTML5, PHP & Javascript, 2014, Pt Elex Media Komputindo, Jakarta
3. Raharjo, B, Heryanto, I, dan K. Rosdiana, E, Modul Pemrograman Web HTML, PHP & MYSQL revisi kedua, 2014, Modula, Bandung