



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (SEMESTER LESSON PLAN)

Nomor Dok	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	02
Tgl. Berlaku	1 Januari 2018
Klausa 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*) : Pengembangan Aplikasi Terdistribusi
 4. Kode Mata Kuliah (*Code*) : 2212113018
 5. Mata Kuliah Prasyarat (*Prerequisite*) : Aplikasi Terdistribusi
 6. Dosen Koordinator (*Coordinator*) : Imam Solikin, M.Kom
 7. Dosen Pengampuh (*Lecturer*) : Imam Solikin, M.Kom
 8. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (*Course Learning Outcomes*) :
- Jenjang (*Grade*): S-1
 SKS (*Credit*) : 3 Semester (*Semester*): 5
 Sertifikasi (*Certification*) : Y Yes Tidak (*No*)
 Tim (*Team*) Mandiri (*Personal*)

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Sikap		
	Pengetahuan	S.04	Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila
		S.08	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
		PP.05	Menguasai konsep teoritis dalam menterjemahkan urutan logika menjadi program aplikasi
		PP.07	Menguasai konsep teoritis dalam membuat program aplikasi bisnis yang dapat di tampilkan dalam bentuk web
		PP.09	Menguasai konsep teoritis dalam merancang dan membuat program aplikasi e-bisnis.

	Keterampilan Umum	<p>KU.02 Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur</p> <p>KU.03 Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan kontkes yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.</p> <p>KU.04 Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan.</p> <p>KU.05 Mampu bekerjasama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya.</p> <p>KU.06 Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang di tugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.</p> <p>KU.07 Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mengelola pengembangan kompetensi kerja secara mandiri.</p> <p>KU.08 Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin keahliannya dan mencegah plagiasi</p>
	Keterampilan Khusus	<p>KK.04 Mampu merancang dan membuat program aplikasi bisnis yang dapat di tampilkan dalam bentuk web</p> <p>KK07 Mampu merancang dan membuat program aplikasi e-bisnis</p>
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	<p>CPMK1 Mampu menguasai dan menjelaskan secara mandiri dan akurat konsep pemograman web secara umum. (S9, KU2, KK2)</p> <p>CPMK2 Mampu Menguasai dan menjelaskan bahasa pendukung untuk pemograman web (HTML, CSS, dan Javascript)</p> <p>CPMK3 Mampu menguasai dan menjelaskan penggunaan object – object yang ada pada Ms. Visual Studio dengan bahasa pemograman ASP.Net C Sharp / C#</p> <p>CPMK4 Mampu menguasai dan menjelaskan mengenai fungsi logika yang ada pada Ms. Visual Studio dengan bahasa pemograman ASP.Net C Sharp / C#</p> <p>CPMK5 Mampu menguasai dan menjelaskan Konsep pemograma terdistribusi dengan menggunakan konsep Tier (2 tier dan 3 Tier) dengan pemahaman MVC (Model, View dan Controller)</p> <p>CPMK6 Mampu Menguasai dan menjelaskan konsep Aplikasi e bisnis dengan sistem login dan CRUD (Create, Read, Update dan Delete)</p>	

9. Deskripsi Mata Kuliah

Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Merupakan Mata Kuliah lanjutan dari Aplikasi terdistribusi yang di kembangkan pemahamannya ke arah bahasa pemograman website dengan bahasa pemograman C Sharp / C# pada Ms. Visual Studio dengan penerapan untuk pengembangan Aplikasi / Sistem Informasi untuk E-Bisnis
-------------------------------	--

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)	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengenalan Fundamental Bahasa Pemograman Web b. Ms. Visual Studio ASP.Net C Sharp / C# c. ASP. Net Web Pages d. ASP. Net Control e. ASP. Net Variabel dan Fungsi f. ASP. Net Clases dan Method g. ASP.Net Collections dan Loops h. Tier Architecture in ASP.Net Website dengan Ms. Visual Studio i. System Login & CRUD ASP. Net Ms. Visual Studio
------------------------------------	---

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
	Mampu menguasai dan menjelaskan secara mandiri dan akurat konsep pemograman web secara umum. (CMPK 1) (S9, KU2, KK2)	1. Memahami Sistem Perkuliahan 2. Mengetahui maksud dan tujuan pengembangan Aplikasi Terdistribusi Berbasis Website dengan ASP.Net pada Ms. Visual Studio	Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(3x50”)] Tugas : Menjelaskan ringkasan konsep Pemograman Website [PT+BM: (1+1)x(3x60”)]	<u>14</u>	Kemampuan menjelaskan konsep dasar pemograman website	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas 1 Kuis	5%
2, 3	Mampu menguasai dan menjelaskan secara mandiri dan akurat konsep pemograman web secara umum. (CMPK 1.1) (S9, KU2, KK2)	1. Pegenalan Website Fundamental 2. Bahasa Fundamental HTML, 3. Atribut Fundamental HTML (2)	Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(3x50”)] Tugas : Membuat makalah bahasa	<u>14</u>	Kemampuan menjelaskan bahasa pemograman yang manjadi pendukung dalam	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas 2 Kuis	5%

		<ol style="list-style-type: none"> 1. Display Image dan Link 2. CSS 3. Javascript <p>(3)</p>	<p>pemograman pendukung dalam pemograman website</p> <p>[PT+BM: (1+1)x(3x60”)]</p>		pembuatan website		
4, 5	Mampu Menguasai dan menjelaskan bahasa pendukung untuk pemograman web (HTML, CSS, dan Javascript) (CMPK 2)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendahuluan ASP.NET 2. Properties 3. Add Events 4. Breakpoint 5. Exception Object 6. Page Object 	<p>Kuliah dan Diskusi (Luring)</p> <p>Tatap Muka [TM:1x(3x50”)]</p> <p>Tugas : Studi kasus menjabarkan properties bahasa pemograman pendukung pembuatan website.</p> <p>[PT+BM: (1+1)x(3x60”)]</p>	<u>14</u>	Kemampuan menjelaskan bahasa pemograman yang menjadi pendukung dalam pembuatan website	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk : Tugas 3 Kuis</p>	10%
6	Kuis						
7	Mampu menguasai dan menjelaskan penggunaan object – object yang ada pada Ms. Visual Studio dengan bahasa pemograman ASP.Net C Sharp / C# (CMPK 3)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Request dan Response 2. Postback 3. Viewstate 4. Pages Using C# 5. Session 6. Web Config 	<p>Kuliah dan Diskusi (Luring)</p> <p>Tatap Muka [TM:1x(3x50”)]</p> <p>Tugas : Properties pada toolbar</p> <p>[PT+BM: (1+1)x(3x60”)]</p>	<u>14</u>	Kemampuan menjelaskan Properties object	<p>Kriteria : Kesesuaian dan penguasaan</p> <p>Bentuk : Tugas 6 UTS</p>	10%
8	Mampu menguasai dan menjelaskan penggunaan object – object yang ada pada Ms. Visual Studio dengan bahasa pemograman ASP.Net C Sharp / C#	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan Control 2. Control Name 3. Label Control 4. Text Box 5. Check Boxes 6. Radio Button 	<p>Kuliah dan Diskusi (Luring)</p> <p>Tatap Muka [TM:1x(3x50”)]</p> <p>Tugas :</p>	<u>14</u>	Kemampuan menjelaskan Properties object lanjutan	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk : Tugas 7 UTS</p>	10%

	(CMPK 3)	7. Drop Down List 8. Validator Vontrol 9. Validation Control 10. Sommon Properties	Makalah perkembangan penggunaan obejct [PT+BM: (1+1)x(3x60”)]				
9	Mampu menguasai dan menjelaskan penggunaan object – object yang ada pada Ms. Visual Studio dengan bahasa pemograman ASP.Net C Sharp / C# (CMPK 3)	Variabel, Intellisense Create Variabel, String Variabel Interger Variabel Floating Point Boolean Variabel Datetime Variabel Convert dan Parse Cast dan ToString Matematika Operator Null, Object dan Variabels	Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(3x50”)] Tugas Penggunaan Object pada Ms. Visual Studio C# [PT+BM: (1+1)x(3x60”)]	<u>14</u>	Kemampuan menjelaskan Properties object lanjutan	Kriteria : Kesesuaian, penguasaan, kualitas presentasi dan sistematika Bentuk : Tugas 8 : presentasi kelompok UTS	10%
10	UTS						
11	Mampu menguasai dan menjelaskan penggunaan object – object yang ada pada Ms. Visual Studio dengan bahasa pemograman ASP.Net C Sharp / C# (CMPK 3)	Clases, Namespace and Methods Instance of Class .NET Library Namespces Use Methods Arguments, Method Return Value, Private Method, Static Method, Dispose Instance, Class Constructor	Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(3x50”)] Tugas Studi kasus Operasional Object [PT+BM: (1+1)x(3x60”)]	<u>14</u>	Kesesuaian penggunaan object pada C#	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas 9 UAS	5%
12	Mampu menguasai dan menjelaskan mengenai fungsi logika yang ada pada Ms. Visual Studio	Logical Contrustor dan Error Handling, If Statemanet, Else dan Else IF, Basic Local Operator,	Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(3x50”)]	<u>14.</u>	Kesesuain penggunaan masing – masing properties pada	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan	10%

	dengan bahasa pemrograman ASP.Net C Sharp / C# (CMPK 4)	Advanced Logic, Get dan Set, Try dan Catch to handle error, Cloolection using while loop, Array, Break dan Return	Tugas Fungsi Logic [PT+BM: (1+1)x(3x60”)]		fungsi logic	Bentuk : Tugas 10 UAS	
13	Mampu menguasai dan menjelaskan mengenai fungsi logika yang ada pada Ms. Visual Studio dengan bahasa pemrograman ASP.Net C Sharp / C# (CMPK 5)	Tier Architecture in ASP.NET Website Ms. Visual Studio	Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(3x50”)] Tugas Lanjutan fungsi logic [PT+BM: (1+1)x(3x60”)]	<u>14</u>	Fungsi login dengan konsep tier	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas 11 UAS	10%
14	Mampu Menguasai dan menjelaskan konsep Aplikasi e bisnis dengan sistem login dan CRUD (Create, Read, Update dan Delete) (CMPK 6)	Login Form ASP.NET, Menu Form ASP.NET	Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(3x50”)] Tugas Pembuatan aplikasi sederhana penerapan fungsi login [PT+BM: (1+1)x(3x60”)]	<u>14</u>	Kesesuaian penggunaan acces login pada aplikasi	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas 12 UAS	10%
15	Mampu Menguasai dan menjelaskan konsep Aplikasi e bisnis dengan sistem login dan CRUD (Create, Read, Update dan Delete)	Insert data dan View ASP.NET, Update dan Delete Data ASP.NET, Crystal Report ASP.NET	Kuliah dan Diskusi (Luring) Tatap Muka [TM:1x(3x50”)] Tugas Pembuatan aplikasi	<u>14</u>	Keseuaian bentuk dan fungsi aplikasi	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas 13	5%

	(CMPK 6)		[PT+BM: (1+1)x(3x60”)]			UAS	
16	UAS						

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

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

a) Kreteria 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]. Erik Kurniawan. 2012. Pemograman Web Dinamis ASP.NET 4.5. Penerbit Andi
- [2]. Vivan siahan. 2018. Visual C#.NET untuk mahasiswa dan peneliti. SPARTA
- [3]. Andrew Toelsen. 2015. C# 6.0 and the .NET 4.6 Framework. Apress.
- [4] Borhat Nainggolan dkk.,.2016 Pemograman C#.Net from Zero to Hero. Konstanta
- [5] Jamie Chan. Oktober 2015. Learn C# in One Day and Learn It Well: C# for Beginners with Hands-on Project (Learn Coding Fast with Hands-On Project) (Volume 3). CreateSpace Independent Publishing Platfo