

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER



PEMROGRAMAN WEB
KODE MK: TI24204
(2 SKS TEORI & 2 SKS PRAKTIK – SEMESTER GENAP)

OLEH:

YAZID AUFAR, M.KOM
NIDN: 1105089301

**PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK HASNUR
BARITO KUALA
2025**



POLITEKNIK HASNUR PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA

**Kode
Dokumen**
(FM-xxxxxxx)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pemrograman Web	TI24204	Teknik Informatika - 458	2 (2T)	2 (2P)	2	15 Februari 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Wakil Direktur I – Bid. Akademik		Koordinator Program Studi	
	Yazid Aufar, M.Kom.		Ali Harun, M.Pd.		Yazid Aufar, M.Kom.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	S09	Menunjukkan sikap tanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri				
	S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan				
	P02	Mampu untuk menggunakan prinsip-prinsip pengembangan perangkat lunak atau sistem informasi menggunakan teknologi yang berkembang saat ini dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (C6)				
	U01	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;				
	U04	Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan;				
	U08	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi				
	K01	Mampu mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pengguna serta merancang solusi perangkat lunak atau sistem informasi yang sesuai dengan standar mutu yang telah ditetapkan (P3)				
	K02	Mampu menganalisis dan merancang perangkat lunak atau sistem informasi secara mandiri atau sebagai bagian dari tim pengembang (P3)				
	K03	Mampu mengimplementasikan perangkat lunak atau sistem informasi dengan baik dan memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi standar mutu yang telah ditetapkan (P4)				
	K04	Mampu melakukan pengujian dan debugging perangkat lunak atau sistem informasi yang dikembangkan untuk memastikan bahwa produk tersebut bekerja dengan baik (P3)				
	K07	Mampu mengoperasikan peralatan dan perangkat lunak berbasis teknologi informasi seperti komputer, jaringan komputer, sistem basis data, dan aplikasi bisnis (P2)				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK1	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep dasar pemrograman web, desain, pengkodean, pengecekan, dan manajemen file pada pembuatan Web Native [S09, P02]				
	CPMK2	Mahasiswa mampu merancang dan mengimplementasikan User Interface (UI) pada aplikasi web menggunakan berbagai teknik desain dan pengkodean [P02, K01]				
CPMK3	Mahasiswa mampu mengembangkan aplikasi web dengan menggunakan perintah eksekusi bahasa pemrograman berbasis teks, grafik, dan multimedia [P02, K03]					

	CPMK4	Mahasiswa mampu menyusun dan mengorganisir fungsi, file, atau sumber daya pemrograman lainnya secara rapi dan terstruktur untuk pengembangan aplikasi web [U01, U04, U08, K04, S10]					
	CPMK5	Mahasiswa mampu mengimplementasikan pemrograman terstruktur dalam pengembangan aplikasi web dan memastikan produk akhir memenuhi standar kualitas yang ditetapkan [K02, K03, K07, S10]					
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu membaca spesifikasi aplikasi Dalam bentuk flowchart/ notasi algoritmik					
	Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu mengimplementasikan rancangan <i>User Interface</i>					
	Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu menerapkan Perintah Eksekusi Bahasa Pemrograman Berbasis Teks, Grafik, dan Multimedia					
	Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu menyusun fungsi, file atau sumber daya pemrograman yang lain dalam organisasi yang rapi					
	Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu menulis kode dengan prinsip sesuai guidelines dan best practices					
	Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu mengimplementasikan pemrograman terstruktur					
	Sub-CPMK8	Mahasiswa mampu menggunakan library atau komponen pre-existing					
	Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK						
	Sub-CPMK	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)					
	CPL	Sub-CPMK1	Sub-CPMK2	Sub-CPMK3	Sub-CPMK4	Sub-CPMK5	Sub-CPMK7-8
	S09	√	√	√	√	√	√
	S10	√	√	√	√	√	√
	P02	√	√	√	√	√	√
	U01	√	√	√	√	√	√
	U04	√	√	√	√	√	√
	U08	√	√	√	√	√	√
	K01	√	√	√	√	√	√
	K02	√	√	√	√	√	√
	K03			√	√	√	√
	K04			√	√	√	√
	K07	√	√	√	√	√	√
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Pemrograman Web ini mengajarkan kepada mahasiswa teknik-teknik pemrograman web dengan memahami makna pemrograman web , desain , pengkodean , pengecekan, dan manajemen file pada sebuah pembuatan Web Native.						
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendahuluan Pemrograman Web 2. Dasar HTML dan CSS 3. Dasar Javascript 4. Bootstrap Framework 5. PHP 6. Database MySQL dan PHP 						
Pustaka	Utama :						

		<ol style="list-style-type: none"> 1. Ellis, T. <i>Flowcharting Techniques</i>, 2020. 2. Sudrajat, M. <i>Pemrograman Dasar dan Algoritma</i>, 2019. 3. Shneiderman, B., & Plaisant, C. <i>Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction</i> (6th Edition), Pearson, 2017. 4. Nielsen, J. <i>Usability Engineering</i>, Morgan Kaufmann, 1994. 5. Krug, S. <i>Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability</i>, New Riders, 2014. 6. McBurney, P., & Johnson, C. <i>Practical Debugging in JavaScript</i>, Apress, 2018. 7. Fowler, M. <i>Refactoring: Improving the Design of Existing Code</i>, Addison-Wesley, 2018. 8. Martin, R. C. <i>Clean Code: A Handbook of Agile Software Craftsmanship</i>, Prentice Hall, 2008. 9. Duckett, J. <i>HTML and CSS: Design and Build Websites</i>, Wiley, 2011. 10. Duckett, J. <i>JavaScript and jQuery: Interactive Front-End Web Development</i>, Wiley, 2014. 11. Martin, R. C. <i>Clean Code: A Handbook of Agile Software Craftsmanship</i>, Prentice Hall, 2008. 12. Duckett, J. <i>HTML and CSS: Design and Build Websites</i>, Wiley, 2011. 13. Duckett, J. <i>JavaScript and jQuery: Interactive Front-End Web Development</i>, Wiley, 2014. 14. Ullman, L. <i>PHP for the Web: Visual QuickStart Guide</i>, Peachpit Press, 2011. 15. Meloni, J. C. <i>Sams Teach Yourself PHP, MySQL and Apache All in One</i>, Sams Publishing, 2012. 16. Yazid Aufar, Muhammad Helmy Abdillah, & Jiki Romadoni. 2023. Web-based CNN Application for Arabica Coffee Leaf Disease Prediction in Smart Agriculture. <i>Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)</i>, 7(1), 71 - 79. https://doi.org/10.29207/resti.v7i1.4622 					
		Pendukung :					
		https://www.w3schools.com					
Dosen Pengampu		Yazid Aufar					
Matakuliah syarat							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Pembelajaran Luring (offline)	Pembelajaran Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu membaca spesifikasi aplikasi Dalam bentuk flowchart/ notasi algoritmik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan spesifikasi aplikasi dalam bentuk flowchart atau notasi algoritmik. 2. Mahasiswa mampu membaca alur kerja 	Kriteria : Mahasiswa dapat mengidentifikasi komponen-komponen utama dalam flowchart atau notasi algoritmik dengan	Teori: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah dan diskusi [TM: 1 x 2 x 50'] 2. Tugas 1 : Membaca Flowchart [PT: 1 x 2 x 60' BM: 1 x 2 x 60'] 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembahasan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) & kontrak perkuliahan 2. Cara Membaca Algoritma dan penjelasan Materi 	5%

		aplikasi sederhana dengan benar.	akurasi minimal 80%. Bentuk Non Test : Penilaian berbasis observasi selama diskusi dan praktikum.	Praktikum: 1. Praktikum [TM: 1 x 2 x 170']		[1, 2]	
2	Mahasiswa mampu mengimplementasikan rancangan <i>User Interface</i>	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengidentifikasi komponen desain yang dibutuhkan untuk User Interface aplikasi. Mahasiswa mampu membuat desain User Interface yang sesuai dengan spesifikasi dan kebutuhan aplikasi. 	Kriteria : Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan merancang desain UI dengan struktur yang sesuai spesifikasi dan ketentuan yang berlaku. Bentuk Non Test : Penilaian berbasis proyek, observasi selama praktikum, dan presentasi hasil desain.	Teori: <ol style="list-style-type: none"> Kuliah dan diskusi [TM: 1 x 2 x 50'] Tugas 2 : Mengidentifikasi dan Membuat Desain User Interface untuk Aplikasi E-commerce Pariwisata. [PT: 1 x 2 x 60' BM: 1 x 2 x 60'] Praktikum: <ol style="list-style-type: none"> Praktikum [TM: 1 x 2 x 170'] 		<ol style="list-style-type: none"> Dasar-dasar Desain User Interface dan Komponen-Komponennya Pendekatan Desain untuk Aplikasi E-commerce SKKNI Skema [3, 4, 5] Kode Unit : J.620100.005.02 Judul Unit : Mengimplementasikan user interface SKKNI: Nomor 282 Tahun 2016	5%
3	Mahasiswa mampu menerapkan Perintah Eksekusi Bahasa Pemrograman Berbasis Teks, Grafik, dan Multimedia	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa dapat mengimplementasikan perintah eksekusi untuk menampilkan teks, grafik, dan multimedia dalam aplikasi. 	Kriteria : Mahasiswa dapat mengimplementasikan perintah eksekusi dengan benar dan	Teori: <ol style="list-style-type: none"> Kuliah dan diskusi [TM: 1 x 2 x 50'] Tugas 3 : Praktik Eksekusi Kode dan Debugging untuk 		<ol style="list-style-type: none"> Dasar-Dasar Eksekusi Kode dan Debugging untuk Aplikasi Teks, Grafik, dan Multimedia 	10%

		2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan (debugging) yang muncul saat mengeksekusi kode.	melakukan debugging pada kode untuk memastikan aplikasi berjalan sesuai spesifikasi. Bentuk Non Test : Penilaian berbasis proyek, observasi selama praktikum, dan analisis hasil debugging.	Aplikasi Teks, Grafik, dan Multimedia. [PT: 1 x 2 x 60' BM: 1 x 2 x 60'] Praktikum: 1. Praktikum [TM: 1 x 2 x 170']		2. Teknik Debugging untuk Aplikasi Berbasis Web [6,7] Kode Unit : J.620100.010.01 Judul Unit : Menerapkan Perintah Eksekusi Bahasa Pemrograman Berbasis Teks, Grafik, dan Multimedia SKKNI: Nomor 282 Tahun 2016	
4 - 5	Mahasiswa mampu menyusun fungsi, file atau sumber daya pemrograman yang lain dalam organisasi yang rapi	1. Mahasiswa dapat mengatur dan mengelompokkan file, fungsi, dan elemen sumber daya web lainnya (HTML, CSS, JavaScript, gambar, dll.) dalam struktur yang rapi dan logis. 2. Mahasiswa dapat menerapkan standar struktur proyek web, seperti pemisahan file HTML, CSS, JavaScript, dan folder statis. 3. Mahasiswa mampu membuat struktur direktori web dan konvensi penamaan file yang sesuai dengan	Kriteria: Kemampuan mahasiswa dalam menyusun, mengorganisasi, dan mengelompokkan elemen-elemen web (file, direktori, fungsi, komponen, dll.) dalam struktur yang rapi. Bentuk Non Test: Penilaian berbasis proyek dan observasi hasil praktikum yang	Teori: 1. Kuliah dan diskusi [TM: 1 x 2 x 50'] 2. Tugas 4 : Penyusunan Struktur dan Organisasi File dalam Proyek Web [PT: 1 x 2 x 60' BM: 1 x 2 x 60'] Praktikum: 1. Praktikum [TM: 1 x 2 x 170']		1. Struktur Proyek Web: HTML, CSS, JavaScript, dan Folder Sumber Daya 2. Konvensi Penamaan dan Pengorganisasian File Web [8, 9, 10] Kode Unit : J.620100.015.01 Judul Unit : Menyusun fungsi, file atau sumber daya pemrograman yang lain dalam organisasi yang rapi	15%

		standar pengembangan web.	ditinjau berdasarkan kerapian struktur dan kemudahan pemeliharaan.			SKKNI: Nomor 282 Tahun 2016	
6 - 7	Mahasiswa mampu menulis kode dengan prinsip sesuai guidelines dan best practices	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat menulis kode yang sesuai dengan coding guidelines standar pengembangan web. 2. Mahasiswa mampu menerapkan praktik terbaik (best practices) dalam penulisan dan pengorganisasian fungsi, file, dan sumber daya pemrograman web. 3. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan kode yang tidak sesuai standar guidelines dan praktik terbaik. 	<p>Kriteria: Kemampuan mahasiswa dalam menulis dan memperbaiki kode agar sesuai dengan standar pengembangan web yang baik, termasuk efisiensi, kerapian, dan keterbacaan kode.</p> <p>Bentuk Non-Test: Penilaian melalui observasi hasil praktikum, berbasis proyek, dan evaluasi perbaikan kode yang ditinjau dari kerapian, keterbacaan, dan kesesuaiannya dengan <i>guidelines</i>.</p>	<p>Teori:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah dan diskusi [TM: 1 x 2 x 50'] 2. Tugas 5 : Penerapan Coding Guidelines dan Best Practices dalam Proyek Web [PT: 1 x 2 x 60' BM: 1 x 2 x 60'] <p>Praktikum:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Praktikum [TM: 1 x 2 x 170'] 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Prinsip Dasar Coding Guidelines dalam Pengembangan Web 2. Best Practices dalam Penulisan Kode HTML, CSS, dan JavaScript <p>[11, 12, 13]</p> <p>Kode Unit : J.620100.016.01</p> <p>Judul Unit : Menulis kode dengan prinsip sesuai guidelines dan best practices</p> <p>SKKNI: Nomor 282 Tahun 2016</p>	15%
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester						
9 - 13	Mahasiswa mampu mengimplementasikan pemrograman terstruktur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menerapkan struktur kontrol (seperti if-else, 	<p>Kriteria: Ketepatan dalam implementasi pemrograman</p>	<p>Teori:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah dan diskusi [TM: 1 x 2 x 50'] 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Dasar Pemrograman Terstruktur dengan PHP 	25%

		<p>looping) dalam program PHP.</p> <ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa dapat mengelola data menggunakan array dan menyusun data untuk kebutuhan aplikasi web. Mahasiswa mampu membuat fungsi CRUD untuk data menggunakan file teks atau basis data sederhana. 	<p>terstruktur yang mencakup kontrol alur program, pengelolaan data dalam array, dan aplikasi fungsi CRUD.</p> <p>Bentuk Non-Test: Penilaian berdasarkan proyek kecil e-commerce pariwisata yang dilakukan dalam praktik.</p>	<p>2. Tugas 6 : Pengembangan CRUD Sederhana dengan PHP pada Aplikasi E-commerce Pariwisata [PT: 1 x 2 x 60' BM: 1 x 2 x 60']</p> <p>Praktikum:</p> <ol style="list-style-type: none"> Praktikum [TM: 1 x 2 x 170'] 		<ol style="list-style-type: none"> Struktur Kontrol Program Struktur Data Sederhana (Array) Pengolahan Data (CRUD) dengan File Teks dan Basis Data <p>[14, 15]</p> <p>Kode Unit : J.620100.017.02</p> <p>Judul Unit : Mengimplementasikan pemrograman terstruktur</p> <p>SKKNI: Nomor 282 Tahun 2016</p>	
14 - 15	Mahasiswa mampu menggunakan library atau komponen pre-existing	Mahasiswa dapat mengimplementasikan library yang relevan dengan aplikasi yang dikembangkan, serta mampu memperbarui library bila diperlukan.	<p>Kriteria: Pemilihan library yang tepat dan relevan dengan tujuan aplikasi.</p> <p>Kemampuan dalam memperbarui library yang digunakan dan menangani ketergantungan (dependencies).</p> <p>Pengujian keberhasilan</p>	<p>Teori:</p> <ol style="list-style-type: none"> Kuliah dan diskusi [TM: 1 x 2 x 50'] Tugas 7 : Implementasi Library dalam Pengembangan Aplikasi E-commerce Pariwisata [PT: 1 x 2 x 60' BM: 1 x 2 x 60'] <p>Praktikum:</p> <ol style="list-style-type: none"> Praktikum [TM: 1 x 2 x 170'] 		<ol style="list-style-type: none"> Pengenalan tentang konsep penggunaan library dalam pemrograman. Proses pemilihan, pemasangan, dan pemeliharaan komponen library. Menyesuaikan dan memperbarui library sesuai kebutuhan. <p>[14, 15]</p> <p>Kode Unit : J.620100.019.02</p>	25%

			integrasi library dalam aplikasi. Bentuk Non-Test: Observasi langsung selama praktikum dan pengumpulan hasil proyek aplikasi.			Judul Unit : Menggunakan library atau komponen pre-existing SKKNI: Nomor 282 Tahun 2016	
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						

Barito Kuala, 15 Februari 2025		
Menyetujui, Wadir I Bid. Akademik dan Kemahasiswaan  Ali Harun, M.Pd NIK. 170096	Koordinator Program Studi D3 Teknik Informatika  Yazid Aftar, M.Kom. NIK. 190224	Dosen Pengampu,  Yazid Aftar, M.Kom. NIDN: 1105089301

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. **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.
6. **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.
7. **Teknik penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM : Tatap muka , BT : Belajar Terstruktur , BM : Belajar Mandiri
13. [TM 2 x 50'] dibaca : 2 sks x 50 menit = 100 menit
14. [PT: 1 x 2 x 60' BM: 1 x 2 x 60'] dibaca : Penugasan Terstruktur 2 x 60 menit = 120 menit dan Belajar Mandiri 2 x 60 menit = 120 menit

Berikut adalah tabel matriks yang dilengkapi dengan kolom ceklis untuk menandai keterkaitan antara **Unit Kompetensi** dan **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)**:

No.	Kode Unit Kompetensi	Judul Unit Kompetensi	CPMK1	CPMK2	CPMK3	CPMK4	CPMK5
1	-	Cara Membaca Algoritma dan Penjelasan Materi	☑				
2	J.620100.005.02	Mengimplementasikan user interface		☑			
3	J.620100.010.01	Menerapkan Perintah Eksekusi Bahasa Pemrograman Berbasis Teks, Grafik, dan Multimedia			☑		
4	J.620100.015.01	Menyusun fungsi, file, atau sumber daya pemrograman lainnya dalam organisasi yang rapi				☑	
5	J.620100.016.01	Menulis kode dengan prinsip sesuai guidelines dan best practices				☑	
6	J.620100.017.02	Mengimplementasikan pemrograman terstruktur					☑
7	J.620100.019.02	Menggunakan library atau komponen pre-existing			☑		

Penjelasan:

- **Kolom CPMK:** Representasi setiap capaian pembelajaran (CPMK1 hingga CPMK5).
- **Ceklis (☑):** Menandakan keterkaitan antara unit kompetensi dan CPMK tertentu.
- Tabel ini memudahkan visualisasi dan analisis hubungan antara kompetensi dan capaian pembelajaran mata kuliah.

Berikut adalah table matriks yang mengaitkan **Unit Kompetensi SKKNI**, **CPMK**, dan **Sub-CPMK** dengan kolom ceklis:

No.	Kode Unit Kompetensi	Judul Unit Kompetensi	CPMK	Sub-CPMK
1	-	Cara Membaca Algoritma dan Penjelasan Materi	CPMK1	<input checked="" type="checkbox"/> Sub-CPMK1: Mahasiswa mampu membaca spesifikasi aplikasi dalam bentuk flowchart/ notasi algoritmik.
2	J.620100.005.02	Mengimplementasikan user interface	CPMK2	<input checked="" type="checkbox"/> Sub-CPMK2: Mahasiswa mampu mengimplementasikan rancangan User Interface.
3	J.620100.010.01	Menerapkan Perintah Eksekusi Bahasa Pemrograman Berbasis Teks, Grafik, dan Multimedia	CPMK3	<input checked="" type="checkbox"/> Sub-CPMK3: Mahasiswa mampu menerapkan perintah eksekusi bahasa pemrograman berbasis teks, grafik, dan multimedia.
4	J.620100.015.01	Menyusun fungsi, file, atau sumber daya pemrograman lainnya dalam organisasi yang rapi	CPMK4	<input checked="" type="checkbox"/> Sub-CPMK4: Mahasiswa mampu menyusun fungsi, file, atau sumber daya lainnya dalam organisasi yang rapi.
5	J.620100.016.01	Menulis kode dengan prinsip sesuai guidelines dan best practices	CPMK4	<input checked="" type="checkbox"/> Sub-CPMK5: Mahasiswa mampu menulis kode dengan prinsip sesuai guidelines dan best practices.
6	J.620100.017.02	Mengimplementasikan pemrograman terstruktur	CPMK5	<input checked="" type="checkbox"/> Sub-CPMK7: Mahasiswa mampu mengimplementasikan pemrograman terstruktur.
7	J.620100.019.02	Menggunakan library atau komponen pre-existing	CPMK3	<input checked="" type="checkbox"/> Sub-CPMK8: Mahasiswa mampu menggunakan library atau komponen pre-existing.

Penjelasan Tabel:

1. **Kolom CPMK:** Menghubungkan unit kompetensi SKKNI dengan capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK1 hingga CPMK5).
2. **Kolom Sub-CPMK:** Menampilkan sub-capaian pembelajaran yang lebih rinci dan spesifik terhadap keterampilan yang harus dikuasai mahasiswa.
3. **Ceklis (☑):** Menandakan keterkaitan antara unit kompetensi dengan CPMK dan Sub-CPMK tertentu.

Tabel ini memberikan pandangan yang lebih terstruktur tentang hubungan antara standar kompetensi, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran akhir.

Berikut adalah tabel dengan keterangan diletakkan di bawah:

No.	Kode Unit Kompetensi	Judul Unit Kompetensi	Minggu ke-
1	-	Cara Membaca Algoritma dan Penjelasan Materi	1
2	J.620100.005.02	Mengimplementasikan user interface	2
3	J.620100.010.01	Menerapkan Perintah Eksekusi Bahasa Pemrograman Berbasis Teks, Grafik, dan Multimedia	3
4	J.620100.015.01	Menyusun fungsi, file, atau sumber daya pemrograman lainnya dalam organisasi yang rapi	4–5
5	J.620100.016.01	Menulis kode dengan prinsip sesuai guidelines dan best practices	6–7
6	J.620100.017.02	Mengimplementasikan pemrograman terstruktur	9–13
7	J.620100.019.02	Menggunakan library atau komponen pre-existing	14–15

Keterangan

1. Minggu pengajaran dapat berubah lebih cepat atau lambat sesuai kondisi kelas dan kebutuhan. Jadwal bersifat **tentatif**.
2. Rentang minggu seperti "4–5" menunjukkan materi diajarkan secara bertahap selama minggu-minggu tersebut.
3. **UTS** dilakukan pada minggu ke-8, dan **UAS** pada minggu ke-16 sesuai kalender akademik.

Tabel ini memberikan gambaran pengajaran yang fleksibel namun terorganisir.



POLITEKNIK HASNUR PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA

**Kode
Dokumen**
(FM-xxxxxxx)

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pemrograman Web	TI24204	Teknik Informatika - 458	2 (2T) 2 (2P)	2	15 Februari 2025

Dosen Pengampu

Yazid Afar, M.Kom.

Tugas Ke-	Judul Tugas
1	Membaca dan Memahami Flowchart untuk Perhitungan Total Harga dengan Diskon

Sub-Capaian Pembelajaran Mata-Kuliah

Mahasiswa mampu membaca dan memahami spesifikasi aplikasi sederhana dalam bentuk flowchart atau notasi algoritmik.

Tujuan Penugasan

Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam membaca dan menginterpretasikan flowchart sebagai alat perancangan program.
Memastikan mahasiswa memahami alur logika dan fungsi setiap simbol dalam flowchart.

Deskripsi Tugas	Metode Pengerjaan Tugas
Mahasiswa diberikan flowchart yang menggambarkan proses perhitungan total harga belanjaan yang melibatkan diskon. Mahasiswa diminta untuk membaca alur dalam flowchart tersebut, kemudian menjelaskan setiap langkah dengan kalimat yang jelas dan terstruktur, serta menyebutkan tujuan dari setiap simbol yang digunakan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tugas dikerjakan secara mandiri. 2. Mahasiswa membaca flowchart yang diberikan, lalu menuliskan interpretasi setiap langkahnya. 3. Mahasiswa juga harus menjelaskan fungsi dari setiap simbol dalam flowchart.

Bentuk Dan Format Luaran Tugas	Indikator, Kriteria Dan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Luaran tugas dikumpulkan dalam bentuk file PDF. 2. Format jawaban berisi penjelasan tiap langkah flowchart sesuai urutan, berikut fungsi setiap simbol. 	<p>Indikator : Ketepatan Interpretasi Kriteria : Mahasiswa mampu menjelaskan langkah-langkah dalam flowchart dengan benar Bobot Penilaian : 50%</p> <p>Indikator : Pemahaman Fungsi Simbol dalam Flowchart Kriteria : Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi setiap simbol dengan tepat Bobot Penilaian : 30%</p> <p>Indikator : Keteraturan dan Kejelasan Penjelasan Tugas Kriteria : Penulisan tugas rapi, jelas, dan sesuai format yang ditentukan Bobot Penilaian : 20%</p>

Jadwal Pelaksanaan Tugas	Catatan /Lain-Lain
Tugas diberikan pada: [Tanggal Diberikan] Tugas dikumpulkan pada: [Tanggal Pengumpulan]	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa diharapkan mengumpulkan tugas sesuai format yang diminta. 2. Pengumpulan dilakukan melalui platform e-learning kampus atau email dosen, sesuai instruksi.

Daftar Rujukan

1. Ellis, T. *Flowcharting Techniques*, 2020.
2. Sudrajat, M. *Pemrograman Dasar dan Algoritma*, 2019.



POLITEKNIK HASNUR
PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA

**Kode
Dokumen**
(FM-xxxxxxx)

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pemrograman Web	TI24204	Teknik Informatika - 458	2 (2T) 2 (2P)	2	15 Februari 2025

Dosen Pengampu

Yazid Aufar, M.Kom.

Tugas Ke-	Judul Tugas
2	Mengidentifikasi dan Membuat Desain User Interface untuk Aplikasi E-commerce Pariwisata

Sub-Capaian Pembelajaran Mata-Kuliah

Mahasiswa mampu mengimplementasikan rancangan User Interface

Tujuan Penugasan

1. Mahasiswa dapat mengidentifikasi komponen desain yang diperlukan untuk User Interface.
2. Mahasiswa dapat merancang User Interface sederhana untuk aplikasi e-commerce khusus pariwisata.
3. Mahasiswa mengembangkan keterampilan praktis dalam mengonsep dan mendesain antarmuka aplikasi.

Deskripsi Tugas	Metode Pengerjaan Tugas
-----------------	-------------------------

Mahasiswa diminta untuk membaca spesifikasi aplikasi e-commerce pariwisata dan mengidentifikasi komponen User Interface yang diperlukan. Setelah itu, mahasiswa membuat desain UI sesuai spesifikasi untuk beberapa halaman utama aplikasi, seperti halaman utama, halaman produk, halaman pembayaran, dan halaman konfirmasi.

1. Tugas ini dikerjakan secara individu.
2. Mahasiswa perlu mengidentifikasi kebutuhan desain dari spesifikasi aplikasi yang diberikan oleh dosen.
3. Mahasiswa mendesain UI menggunakan aplikasi desain grafis atau alat prototyping (contoh: Figma, Adobe XD, atau Sketch).
4. Mahasiswa diharapkan untuk menyertakan dokumentasi singkat yang menjelaskan setiap komponen yang telah dirancang.

Bentuk Dan Format Luaran Tugas	Indikator, Kriteria Dan
--------------------------------	-------------------------

Luaran Tugas: Hasil desain UI dikumpulkan dalam bentuk file PDF yang berisi tangkapan layar (screenshot) dari setiap halaman yang didesain.

Format Tugas:

1. Judul halaman dan komponen utama pada tiap halaman
2. Penjelasan singkat mengenai fungsi tiap komponen
3. Layout yang sesuai dengan standar UI aplikasi e-commerce

Indikator : Ketepatan Identifikasi Komponen

Kriteria : Mahasiswa mampu mengidentifikasi komponen UI yang sesuai dengan spesifikasi aplikasi

Bobot Penilaian : 40%

Indikator : Kesesuaian dan Kualitas Desain

Kriteria : Desain UI sesuai spesifikasi, terlihat menarik, dan user-friendly

Bobot Penilaian : 40%

	<p>Indikator : Dokumentasi dan Penjelasan</p> <p>Kriteria : Dokumentasi penjelasan komponen jelas, singkat, dan mencakup semua bagian desain</p> <p>Bobot Penilaian : 20%</p>
Jadwal Pelaksanaan Tugas	Catatan /Lain-Lain
<p>Tugas diberikan pada: [Tanggal Diberikan]</p> <p>Tugas dikumpulkan pada: [Tanggal Pengumpulan]</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tugas dikumpulkan melalui platform e-learning kampus atau dikirimkan melalui email sesuai instruksi. 2. Mahasiswa diharapkan mengikuti panduan desain UI yang telah diajarkan pada sesi kuliah.
Daftar Rujukan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Shneiderman, B., & Plaisant, C. <i>Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction</i> (6th Edition), Pearson, 2017. 2. Nielsen, J. <i>Usability Engineering</i>, Morgan Kaufmann, 1994. 3. Krug, S. <i>Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability</i>, New Riders, 2014. 	



POLITEKNIK HASNUR
PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA

Kode Dokumen
(FM-xxxxxxx)

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pemrograman Web	TI24204	Teknik Informatika - 458	2 (2T) 2 (2P)	2	15 Februari 2025

Dosen Pengampu

Yazid Aufar, M.Kom.

Tugas Ke-	Judul Tugas
3	Praktik Eksekusi Kode dan Debugging untuk Aplikasi Teks, Grafik, dan Multimedia

Sub-Capaian Pembelajaran Mata-Kuliah

Mahasiswa mampu menerapkan Perintah Eksekusi Bahasa Pemrograman Berbasis Teks, Grafik, dan Multimedia

Tujuan Penugasan

1. Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menjalankan perintah eksekusi untuk elemen teks, grafik, dan multimedia pada aplikasi berbasis web.
2. Meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan (debugging) yang terjadi saat mengeksekusi kode.

Deskripsi Tugas	Metode Pengerjaan Tugas
Mahasiswa akan diberikan source code aplikasi sederhana berbasis web yang menampilkan teks, grafik, dan elemen multimedia. Mahasiswa diminta untuk: <ol style="list-style-type: none">1. Mengeksekusi kode yang diberikan.2. Mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan yang ada di dalam kode.3. Mendokumentasikan setiap langkah perbaikan yang dilakukan beserta penjelasannya.	<ol style="list-style-type: none">1. Tugas dikerjakan secara individu.2. Mahasiswa diminta untuk menjalankan kode pada lingkungan pengembangan yang disarankan (contoh: Visual Studio Code).3. Mahasiswa perlu mencatat kesalahan yang ditemukan, langkah perbaikan, dan hasil eksekusi akhir.

Bentuk Dan Format Luaran Tugas	Indikator, Kriteria Dan
<p>Luaran Tugas: Laporan dalam bentuk file PDF yang berisi:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Screenshot hasil eksekusi awal (sebelum debugging).2. Deskripsi kesalahan yang ditemukan beserta langkah-langkah perbaikan.3. Screenshot hasil akhir setelah perbaikan.4. Catatan ringkas mengenai pelajaran yang didapatkan dari proses debugging. <p>Format Tugas:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Rapi, dengan struktur laporan yang mencakup identifikasi kesalahan, perbaikan, dan hasil akhir.	<p>Indikator : Ketepatan Eksekusi dan Debugging Kriteria : Mahasiswa dapat mengeksekusi dan mengidentifikasi kesalahan serta memperbaiki kode Bobot Penilaian : 50%</p> <p>Indikator : Kualitas Dokumentasi Perbaikan Kriteria : Dokumentasi perbaikan jelas, sistematis, dan mudah dipahami Bobot Penilaian : 30%</p> <p>Indikator : Struktur dan Kerapian Laporan Kriteria : Laporan rapi, terstruktur, dan sesuai format yang ditentukan Bobot Penilaian : 20%</p>

Jadwal Pelaksanaan Tugas	Catatan /Lain-Lain
--------------------------	--------------------

Tugas diberikan pada: [Tanggal Diberikan] Tugas dikumpulkan pada: [Tanggal Pengumpulan]	<ol style="list-style-type: none">1. Tugas dikumpulkan melalui platform e-learning kampus atau email dosen sesuai instruksi.2. Mahasiswa diharapkan menggunakan alat debugging yang direkomendasikan dalam perkuliahan dan melaporkan setiap temuan dengan cermat.
Daftar Rujukan	
<ol style="list-style-type: none">1. McBurney, P., & Johnson, C. <i>Practical Debugging in JavaScript</i>, Apress, 2018.2. Fowler, M. <i>Refactoring: Improving the Design of Existing Code</i>, Addison-Wesley, 2018.	



POLITEKNIK HASNUR PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA

**Kode
Dokumen**
(FM-xxxxxxx)

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pemrograman Web	TI24204	Teknik Informatika - 458	2 (2T) 2 (2P)	2	15 Februari 2025

Dosen Pengampu

Yazid Aftar, M.Kom.

Tugas Ke-	Judul Tugas
4	Penyusunan Struktur dan Organisasi File dalam Proyek Web

Sub-Capaian Pembelajaran Mata-Kuliah

Mahasiswa mampu menyusun fungsi, file atau sumber daya pemrograman yang lain dalam organisasi yang rapi

Tujuan Penugasan

1. Mengembangkan pemahaman mahasiswa dalam pengaturan dan pengelompokan elemen-elemen dasar proyek web, seperti HTML, CSS, JavaScript, dan sumber daya lainnya.
2. Membiasakan mahasiswa untuk membuat struktur proyek web yang memudahkan kolaborasi, pemeliharaan, dan pengembangan.

Deskripsi Tugas	Metode Pengerjaan Tugas
<p>Mahasiswa akan diberikan file proyek web sederhana yang tidak terstruktur. Tugas mahasiswa adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengorganisasi ulang struktur proyek agar rapi dan sesuai dengan praktik terbaik. 2. Menyusun folder dan file yang sesuai, misalnya: folder assets untuk gambar, css untuk file CSS, js untuk file JavaScript, dan components untuk komponen HTML terpisah. 3. Membuat dokumentasi yang menjelaskan struktur proyek, termasuk penjelasan setiap folder dan file serta alasan penempatannya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tugas dikerjakan secara individu. 2. Mahasiswa diminta untuk menggunakan editor kode dan pengelola berkas (misalnya, Visual Studio Code) untuk menyusun ulang struktur proyek.

Bentuk Dan Format Luaran Tugas	Indikator, Kriteria Dan
<p>Luaran Tugas: Laporan dalam bentuk file PDF yang berisi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Struktur folder dan file proyek yang baru. 2. Penjelasan singkat tentang setiap folder/file beserta fungsinya. 3. Alasan di balik pengelompokan elemen dalam struktur yang rapi. <p>Format Tugas: Rapi, dengan struktur laporan mencakup deskripsi, struktur direktori yang dibuat, dan alasan pengorganisasian.</p>	<p>Indikator : Ketepatan Struktur dan Organisasi Kriteria : Mahasiswa dapat mengorganisasi file, folder, dan elemen web sesuai standar Bobot Penilaian : 50%</p> <p>Indikator : Kualitas Dokumentasi Struktur Kriteria : Dokumentasi struktur jelas, sistematis, dan sesuai praktik terbaik pengembangan web Bobot Penilaian : 30%</p> <p>Indikator : Struktur dan Kerapian Laporan Kriteria : Laporan rapi, terstruktur, dan sesuai format yang ditentukan</p>

	Bobot Penilaian : 20%
Jadwal Pelaksanaan Tugas	Catatan /Lain-Lain
Tugas diberikan pada: [Tanggal Diberikan] Tugas dikumpulkan pada: [Tanggal Pengumpulan]	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tugas dikumpulkan melalui platform e-learning kampus atau email dosen sesuai instruksi. 2. Mahasiswa dapat merujuk pada contoh struktur proyek web yang disediakan oleh dosen dalam perkuliahan.
Daftar Rujukan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Martin, R. C. <i>Clean Code: A Handbook of Agile Software Craftsmanship</i>, Prentice Hall, 2008. 2. Duckett, J. <i>HTML and CSS: Design and Build Websites</i>, Wiley, 2011. 3. Duckett, J. <i>JavaScript and jQuery: Interactive Front-End Web Development</i>, Wiley, 2014. 	



POLITEKNIK HASNUR
PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA

**Kode
Dokumen**
(FM-xxxxxxx)

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pemrograman Web	TI24204	Teknik Informatika - 458	2 (2T) 2 (2P)	2	15 Februari 2025

Dosen Pengampu

Yazid Aftar, M.Kom.

Tugas Ke-	Judul Tugas
5	Penerapan Coding Guidelines dan Best Practices dalam Proyek Web

Sub-Capaian Pembelajaran Mata-Kuliah

Mahasiswa mampu menulis kode dengan prinsip sesuai guidelines dan best practices

Tujuan Penugasan

1. Mendorong mahasiswa untuk memahami dan menerapkan standar penulisan kode yang baik dan terstruktur.
2. Membantu mahasiswa untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan dalam penulisan kode sesuai standar pengembangan web.

Deskripsi Tugas	Metode Pengerjaan Tugas
Mahasiswa akan diberikan file proyek web yang memuat kode HTML, CSS, dan JavaScript dengan kesalahan atau ketidaksesuaian dalam coding guidelines. Tugas mahasiswa adalah: <ol style="list-style-type: none">1. Memperbaiki dan menyusun ulang kode agar sesuai dengan prinsip best practices dalam pengembangan web.2. Menambahkan komentar yang sesuai di dalam kode untuk meningkatkan keterbacaan.3. Menulis laporan singkat yang menjelaskan perbaikan yang dilakukan dan alasan di balik penerapannya.	<ol style="list-style-type: none">1. Tugas dikerjakan secara individu.2. Mahasiswa menggunakan editor kode (misalnya, Visual Studio Code) untuk melakukan perbaikan dan penataan ulang kode.

Bentuk Dan Format Luaran Tugas	Indikator, Kriteria Dan
Luaran Tugas: File proyek web yang telah diperbaiki dan ditata rapi serta laporan dalam format PDF yang berisi: <ol style="list-style-type: none">1. Rincian perubahan yang dilakukan dalam kode.2. Alasan perbaikan berdasarkan guidelines dan best practices. Format Tugas: Laporan disusun rapi dengan struktur sebagai berikut: Pendahuluan, Hasil Perbaikan, Alasan Perbaikan, dan Kesimpulan.	Indikator : Kesesuaian Perbaikan Kode Kriteria : Kode diperbaiki dan ditata sesuai dengan coding guidelines yang baik Bobot Penilaian : 40% Indikator : Penggunaan Komentar yang Efektif Kriteria : Komentar sesuai dan mendukung keterbacaan kode Bobot Penilaian : 20% Indikator : Dokumentasi Perbaikan Kriteria : Laporan jelas dan menjelaskan alasan perbaikan secara sistematis

	Bobot Penilaian : 30% Indikator : Kerapian dan Struktur Kode yang Dihasilkan Kriteria : Kode dan struktur folder rapi serta terorganisasi baik Bobot Penilaian : 10%
Jadwal Pelaksanaan Tugas	Catatan /Lain-Lain
Tugas diberikan pada: [Tanggal Diberikan] Tugas dikumpulkan pada: [Tanggal Pengumpulan]	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tugas dikumpulkan melalui platform e-learning kampus atau email dosen sesuai instruksi. 2. Mahasiswa dapat merujuk pada coding guidelines dan referensi yang telah dibahas dalam perkuliahan
Daftar Rujukan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Martin, R. C. Clean Code: A Handbook of Agile Software Craftsmanship, Prentice Hall, 2008. 2. Duckett, J. HTML and CSS: Design and Build Websites, Wiley, 2011. 3. Duckett, J. JavaScript and jQuery: Interactive Front-End Web Development, Wiley, 2014. 	



POLITEKNIK HASNUR PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA

**Kode
Dokumen**
(FM-xxxxxxx)

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pemrograman Web	TI24204	Teknik Informatika - 458	2 (2T) 2 (2P)	2	15 Februari 2025

Dosen Pengampu

Yazid Aftar, M.Kom.

Tugas Ke-	Judul Tugas
6	Pengembangan CRUD Sederhana dengan PHP pada Aplikasi E-commerce Pariwisata

Sub-Capaian Pembelajaran Mata-Kuliah

Mahasiswa mampu mengimplementasikan pemrograman terstruktur

Tujuan Penugasan

1. Meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang dasar-dasar pemrograman terstruktur dengan PHP.
2. Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menerapkan struktur kontrol, menggunakan array, dan melakukan operasi CRUD.
3. Melatih keterampilan mahasiswa dalam membangun komponen dasar aplikasi web dengan fokus pada pengelolaan data untuk aplikasi e-commerce sederhana.

Deskripsi Tugas	Metode Pengerjaan Tugas
<p>Mahasiswa diminta untuk membuat komponen CRUD (Create, Read, Update, Delete) sederhana menggunakan PHP untuk aplikasi e-commerce pariwisata. Tugas ini mencakup:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengimplementasikan operasi CRUD pada produk wisata (misalnya, destinasi wisata, paket wisata) yang disimpan dalam basis data atau file teks. 2. Menggunakan struktur kontrol untuk mengatur alur program dan validasi data. 3. Menyimpan dan menampilkan data dengan array, serta menambah komentar dalam kode untuk meningkatkan keterbacaan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tugas dikerjakan secara individu. 2. Mahasiswa dapat menggunakan editor kode (seperti Visual Studio Code) dan XAMPP sebagai server lokal untuk uji coba kode.

Bentuk Dan Format Luaran Tugas	Indikator, Kriteria Dan
<p>Luaran Tugas: Folder proyek PHP yang berisi file kode program dan basis data/file teks yang digunakan.</p> <p>Laporan: Disertakan file laporan (PDF) yang memuat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan dari setiap fungsi CRUD. 2. Struktur kontrol yang diterapkan dan cara kerja array. 3. Analisis singkat dari hasil implementasi dan kendala yang dihadapi. <p>Format Tugas: Laporan dengan struktur: Pendahuluan, Implementasi CRUD, Struktur Data (Array), Kesimpulan.</p>	<p>Indikator : Penerapan Struktur Kontrol dan Array Kriteria : Tepat dalam menerapkan struktur kontrol dan penggunaan array Bobot Penilaian : 30%</p> <p>Indikator : Implementasi CRUD Kriteria : Fungsi CRUD berfungsi dengan benar dan sesuai guidelines Bobot Penilaian : 40%</p> <p>Indikator : Dokumentasi dan Komentar Kode Kriteria : Kode memiliki komentar yang jelas dan dokumentasi yang rapi</p>

	Bobot Penilaian : 20% Indikator : Laporan Tugas Kriteria : Laporan menyajikan implementasi, analisis, dan kesimpulan dengan baik Bobot Penilaian : 10%
Jadwal Pelaksanaan Tugas	Catatan /Lain-Lain
Tugas diberikan pada: [Tanggal Diberikan] Tugas dikumpulkan pada: [Tanggal Pengumpulan]	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tugas dikumpulkan melalui platform e-learning kampus atau email dosen. 2. Mahasiswa dianjurkan untuk mencoba kode secara mandiri dan mengatasi kesalahan yang ditemukan dalam proses.
Daftar Rujukan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ullman, L. <i>PHP for the Web: Visual QuickStart Guide</i>, Peachpit Press, 2011. 2. Meloni, J. C. <i>Sams Teach Yourself PHP, MySQL and Apache All in One</i>, Sams Publishing, 2012. 	



POLITEKNIK HASNUR
PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA

Kode Dokumen
(FM-xxxxxxx)

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pemrograman Web	TI24204	Teknik Informatika - 458	2 (2T) 2 (2P)	2	15 Februari 2025

Dosen Pengampu

Yazid Afar, M.Kom.

Tugas Ke-	Judul Tugas
7	Implementasi Library dalam Pengembangan Aplikasi E-commerce Pariwisata

Sub-Capaian Pembelajaran Mata-Kuliah

Mahasiswa mampu menggunakan library atau komponen pre-existing

Tujuan Penugasan

Memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam memilih dan menggunakan library yang relevan untuk aplikasi, memperbaiki library jika diperlukan, dan memastikan integrasi library berjalan lancar dalam pengembangan aplikasi e-commerce pariwisata.

Deskripsi Tugas	Metode Pengerjaan Tugas
Mahasiswa diminta untuk: <ol style="list-style-type: none">Memilih dan mengimplementasikan library yang diperlukan untuk aplikasi e-commerce pariwisata sederhana, yang mencakup fungsi front-end dan back-end.Memeriksa kompatibilitas library, memastikan instalasi berjalan tanpa masalah.Mengidentifikasi dan memperbaiki library jika versi yang lebih baru tersedia dan relevan, serta mengatasi ketergantungan yang mungkin muncul.	<ol style="list-style-type: none">Tugas dikerjakan secara individu.Mahasiswa menggunakan IDE atau editor kode yang mendukung manajemen library, seperti Visual Studio Code atau PHPStorm.Penggunaan package manager seperti Composer (untuk PHP) atau npm/yarn (untuk JavaScript).

Bentuk Dan Format Luaran Tugas	Indikator, Kriteria Dan
<ol style="list-style-type: none">Laporan singkat (maksimum 3 halaman) dalam format PDF yang berisi:<ul style="list-style-type: none">Alasan pemilihan library.Langkah instalasi dan pengujian.Dokumentasi pembaruan library (jika ada).Kode sumber aplikasi dengan struktur direktori yang rapi, dikumpulkan dalam repositori GitHub atau diunggah sebagai file .zip.	<p>Indikator : Kemampuan memilih, menginstal, mengintegrasikan, dan memperbaiki library yang relevan.</p> <p>Kriteria :</p> <ol style="list-style-type: none">Pemilihan dan relevansi library terhadap tujuan aplikasi (30%).Keberhasilan instalasi dan pengujian kompatibilitas (25%).Dokumentasi dan pembaruan library yang digunakan (20%).Struktur dan kerapian direktori proyek (25%).

Jadwal Pelaksanaan Tugas	Catatan /Lain-Lain
Tugas diberikan pada: [Tanggal Diberikan] Tugas dikumpulkan pada: [Tanggal Pengumpulan]	<ol style="list-style-type: none">Mahasiswa diharapkan memanfaatkan sumber belajar daring seperti dokumentasi library yang digunakan.Diskusi lebih lanjut akan dilakukan saat sesi praktikum.

Daftar Rujukan

1. Dokumentasi resmi library yang digunakan (misalnya, [Laravel Documentation](#) atau Bootstrap Documentation).
2. Pro Git, oleh Scott Chacon dan Ben Straub.
3. "Modern PHP: New Features and Good Practices" oleh Josh Lockhart.