

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Vokasi Program Studi D4 Manajemen Informatika						Kode Dokumen																																																																																																								
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																														
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																								
PRAK. PEMROGRAMAN WEB	5730102212	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	3	1 November 2024																																																																																																								
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																									
	Faris Abdi El Hakim, S.Kom., M.Tr.Kom.		Faris Abdi El Hakim, S.Kom., M.Tr.Kom.			DODIK ARWIN DERMAWAN																																																																																																									
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																														
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																														
	CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya																																																																																																													
	CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan																																																																																																													
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																																													
	CPL-5	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious serta menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika diwujudkan dengan menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan original orang lain.																																																																																																													
	CPL-7	Dapat mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam memberikan solusi serta bertanggung jawab terhadap hasil kerja kelompok maupun mandiri yang bermutu dan terukur dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapan.																																																																																																													
	CPL-9	Mampu memilih sumberdaya dan memanfaatkan perangkat atau teknologi modern untuk merancang dan mewujudkan bidang rekayasa perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan fungsional dan non fungsional secara spesifik dengan pertimbangan yang tepat terhadap masalah kultural, sosial, dan lingkungan dengan mengacu kepada metode dan standar industri.																																																																																																													
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																														
	CPMK - 1	Mahasiswa mengetahui teknik mendesain web.																																																																																																													
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu mengembangkan website dinamis menggunakan bahasa pemrograman web																																																																																																													
	CPMK - 3	Mahasiswa mengetahui konsep pemrograman.																																																																																																													
	CPMK - 4	Mahasiswa mengetahui konsep basis data dan berbagai teknik dalam pengembangan website																																																																																																													
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																														
		<table border="1"> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-1</th> <th>CPL-2</th> <th>CPL-3</th> <th>CPL-5</th> <th>CPL-7</th> <th>CPL-9</th> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>						CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-5	CPL-7	CPL-9	CPMK-1							CPMK-2							CPMK-3							CPMK-4																																																																											
	CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-5	CPL-7	CPL-9																																																																																																								
	CPMK-1																																																																																																														
	CPMK-2																																																																																																														
	CPMK-3																																																																																																														
	CPMK-4																																																																																																														
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																														
	<table border="1"> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> <th>9</th> <th>10</th> <th>11</th> <th>12</th> <th>13</th> <th>14</th> <th>15</th> <th>16</th> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>						CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1																		CPMK-2																		CPMK-3																		CPMK-4																	
CPMK	Minggu Ke																																																																																																														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																															
CPMK-1																																																																																																															
CPMK-2																																																																																																															
CPMK-3																																																																																																															
CPMK-4																																																																																																															
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini berisi latihan atau praktik tentang penerapan konsep, teknologi dan pemrograman berbasis web, khususnya penerapannya dalam dunia bisnis.																																																																																																														
Pustaka	Utama :																																																																																																														

- Betha Sidik, Ir. 2001. Pemrograman Web dengan PHP . Bandung: Penerbit INFORMATIKA. - Janner Simarmata. 2010. Rekayasa Web. Yogyakarta: Penerbit ANDI. - Komang Wiswakarma, 2010. Panduan LengkapMenguasai Pemrograman CSS.Yogyakarta: Penerbit Lokomedia - Lukmanul Hakim. 2010. Bikin Website Super Keren dengan PHP & JQuery. Yogyakarta: Penerbit Lokomedia - Lukmanul Hakim. 2011. Trik Dahsyat menguasai AJAX dengan jQuery. Yogyakarta: Penerbit Lokomedia - Lukmanul Hakim. 2013. Responsive Web Design dengan PHP & Bootstrap. Yogyakarta: Penerbit Lokomedia - Malcolm McDonald. 2020. Web Security For Developers. San Francisco: no starch press - Thomas A. Powell, 2010. The Complete Reference: HTML & CSS (Fifth Edition). New York: McGraw-Hill.							
Pendukung :							
Dermawan, D.A. et al. (2022) 'Website development to support the implementation of hangtuah 7 elementary school promotion', Proceedings of the International Joint Conference on Science and Engineering 2022 (IJCE 2022), pp. 214–222. doi:10.2991/978-94-6463-100-5_22.							
Dosen Pengampu							
Ari Kurniawan, S.Kom., M.T. Faris Abdi El Hakim, S.Kom., M.Tr.Kom. I Gde Agung Sri Sidhimantra, S.Kom., M.Kom.							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memahami konsep dasar web, serta arsitektur client-server, dan mengenal berbagai tools dasar yang digunakan untuk membangun website.	- Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dasar website, termasuk perbedaan antara web statis dan web dinamis. - Mahasiswa dapat menjelaskan konsep arsitektur client dan server. - Mahasiswa dapat menyebutkan dan menjelaskan fungsi tools dasar dalam pengembangan web (misalnya: VS Code, browser, Git, XAMPP). - Mahasiswa dapat melakukan instalasi dan menggunakan tools seperti VS Code, Git, XAMPP, Live Server.	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pendekatan: Saintifik Model Kooperatif Metode: Diskusi, Demonstrasi, Tanya Jawab 2 X 50	-Kuliah Daring (Zoom, Google Meet, dsb) -Diskusi Sinkronus dan Asinkronus (WA dan Google Meet) -E-Learning : Learning Management System Sindig 2 X 50	Materi: Pengantar Pemrograman Web Pustaka: Janner Simarmata. 2010. Rekayasa Web. Yogyakarta: Penerbit ANDI.	2%
2	Mahasiswa memahami struktur dasar HTML dan membuat layout website dengan HTML	- Dapat menuliskan struktur dasar HTML - Mampu membuat layout web - Mampu membuat multipage website	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Pendekatan: Saintifik Model Kooperatif Metode: Diskusi, Demonstrasi, Praktikum, Tanya Jawab 2 X 50	-Kuliah Daring (Zoom, Google Meet, dsb) -Diskusi Sinkronus dan Asinkronus (WA dan Google Meet) -E-Learning : Learning Management System Sindig 2 X 50	Materi: HTML Pustaka: Thomas A. Powell, 2010. The Complete Reference: HTML & CSS (Fifth Edition). New York: McGraw-Hill.	3%
3	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar CSS dan menerapkannya untuk mendesain tampilan halaman web	- Menjelaskan pengertian CSS dan cara penyisipannya (inline, internal, eksternal). - Dapat menggunakan selektor tag, kelas, dan ID serta menerapkan properti dasar CSS. - Membuat file CSS eksternal yang terhubung ke HTML dan menampilkan perubahan gaya.	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Pendekatan: Saintifik Model Kooperatif Metode: Diskusi, Demonstrasi, Praktikum, Tanya Jawab 2 X 50	-Kuliah Daring (Zoom, Google Meet, dsb) -Diskusi Sinkronus dan Asinkronus (WA dan Google Meet) -E-Learning : Learning Management System Sindig 2 X 50	Materi: CSS Pustaka: Komang Wiswakarma, 2010. Panduan LengkapMenguasai Pemrograman CSS.Yogyakarta: Penerbit Lokomedia	3%

4	Mahasiswa mampu menguasai teknik-teknik lanjutan CSS untuk membuat desain web yang responsif dan interaktif	1.Menerapkan layout dengan Flexbox untuk mengatur tata letak elemen secara fleksibel. 2.Menggunakan CSS Grid untuk membuat grid-based layout yang responsif. 3. Mengimplementasikan media queries untuk membuat desain web yang adaptif pada berbagai ukuran layar. 4.Menggunakan pseudo-class dan pseudo-element untuk memberikan efek styling spesifik pada elemen. 5.Membuat dan menerapkan animasi serta transisi sederhana menggunakan CSS.	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Pendekatan: Saintific Model Kooperatif Metode: Diskusi, Demonstrasi, Praktikum, Tanya Jawab 2 X 50	-Kuliah Daring (Zoom, Google Meet, dsb) -Diskusi Sinkronus dan Asinkronus (WA dan Google Meet) -E-Learning : Learning Management System Sindig 2 X 50	Materi: CSS Lanjut Pustaka: Lukmanul Hakim. 2013. <i>Responsive Web Design dengan PHP & Bootstrap</i> . Yogyakarta: Penerbit Lokomedia	3%
5	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan konsep dasar JavaScript untuk membuat halaman web menjadi interaktif.	1.Menjelaskan konsep dasar JavaScript seperti variabel, tipe data, dan operator. 2.Menerapkan struktur kontrol (if, else, loop) dalam penulisan kode JavaScript 3.Menggunakan fungsi untuk mengorganisir kode dan melakukan tugas tertentu. 4.Menangani event dasar seperti klik tombol atau perubahan input. 5.Menulis skrip JavaScript yang dapat memanipulasi elemen HTML.	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Pendekatan: Saintific Model Kooperatif Metode: Diskusi, Demonstrasi, Praktikum, Tanya Jawab 2 X 50	-Kuliah Daring (Zoom, Google Meet, dsb) -Diskusi Sinkronus dan Asinkronus (WA dan Google Meet) -E-Learning : Learning Management System Sindig 2 X 50	Materi: Javascript Pustaka: Lukmanul Hakim. 2010. <i>Bikin Website Super Keren dengan PHP & JQuery</i> . Yogyakarta: Penerbit Lokomedia	3%
6	Mahasiswa mampu menggunakan JavaScript untuk memanipulasi elemen HTML dan mengubah konten secara dinamis.	1.Mengakses elemen HTML menggunakan metode DOM seperti getElementById, querySelector, dan lainnya. 2.Memodifikasi konten dan atribut elemen HTML secara dinamis menggunakan JavaScript. 3.Membuat, menambahkan, dan menghapus elemen HTML secara programatik. 4.Menghubungkan event listener dengan elemen untuk menangani interaksi pengguna. 5.Menerapkan perubahan gaya (CSS) pada elemen HTML melalui manipulasi DOM.	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Pendekatan: Saintific Model Kooperatif Metode: Diskusi, Demonstrasi, Praktikum, Tanya Jawab 2 X 50	-Kuliah Daring (Zoom, Google Meet, dsb) -Diskusi Sinkronus dan Asinkronus (WA dan Google Meet) -E-Learning : Learning Management System Sindig 2 X 50	Materi: Manipulasi DOM dengan JavaScript Pustaka: Lukmanul Hakim. 2010. <i>Bikin Website Super Keren dengan PHP & JQuery</i> . Yogyakarta: Penerbit Lokomedia	3%
7	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan jQuery untuk memudahkan manipulasi DOM dan interaksi dalam pengembangan web.	1.Menjelaskan konsep dasar jQuery dan keunggulannya dibandingkan JavaScript murni. 2.Menggunakan sintaks dasar jQuery untuk seleksi elemen HTML. 3.Menerapkan event handling menggunakan jQuery untuk menangani interaksi pengguna. 4.Memanipulasi konten, atribut, dan gaya elemen HTML dengan jQuery. 5. Mengimplementasikan efek dan animasi sederhana menggunakan jQuery.	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Pendekatan: Saintific Model Kooperatif Metode: Diskusi, Demonstrasi, Praktikum, Tanya Jawab 2 X 50	-Kuliah Daring (Zoom, Google Meet, dsb) -Diskusi Sinkronus dan Asinkronus (WA dan Google Meet) -E-Learning : Learning Management System Sindig 2 X 50	Materi: JQuery Pustaka: Lukmanul Hakim. 2011. <i>Trik Dahsyat menguasai AJAX dengan JQuery</i> . Yogyakarta: Penerbit Lokomedia	3%

8	UTS	Indikator berdasarkan penilaian Projek Akhir	Kriteria: Menjawab soal UTS Bentuk Penilaian: Tes	Metode : PJBL Demo Projek Akhir : Dalam proyek pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning / PJBL) ini, peserta didik akan membuat sebuah website dinamis sebagai hasil akhir dari pembelajaran HTML, CSS, dan JavaScript. Proyek ini dirancang untuk mengasah keterampilan teknis sekaligus kreativitas siswa dalam mengembangkan solusi digital sederhana yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Melalui demo project ini, mahasiswa akan ditantang untuk membangun sebuah website dengan konten yang bisa disesuaikan, seperti portofolio pribadi, profil usaha, atau situs informasi edukatif. 2 x 50		Materi: UTS Pustaka: Lukmanul Hakim. 2013. <i>Responsive Web Design dengan PHP & Bootstrap</i> . Yogyakarta: Penerbit Lokomedia	30%
9	Mahasiswa mampu mengimplementasikan pemrograman PHP	1. Menulis sintaks dasar PHP dengan benar. 2. Mendeklarasikan dan menggunakan variabel sesuai aturan PHP. 3. Menggunakan operator aritmatika, logika, dan perbandingan dalam ekspresi. 4. Menerapkan struktur kontrol seperti if, else, switch, for, while, dan foreach dalam logika program. 5. Menampilkan output program sesuai alur logika yang dibuat.	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian: Penilaian Praktikum	Pendekatan: Saintific Model Kooperatif Metode: Diskusi, Demonstrasi, Praktikum, Tanya Jawab 2 X 50	-Kuliah Daring (Zoom, Google Meet, dsb) -Diskusi Sinkronus dan Asinkronus (WA dan Google Meet) -E-Learning : Learning Management System Sindig	Materi: basic syntax, variable, operator, control flow Pustaka: Betha Sidik, Ir. 2001. <i>Pemrograman Web dengan PHP</i> . Bandung: Penerbit INFORMATIKA.	2%
10	Mahasiswa mampu mengimplementasikan pemrograman PHP	1. Menggunakan struktur perulangan seperti for, while, dan foreach untuk menyelesaikan masalah berulang. 2. Membuat dan memanggil fungsi dalam PHP untuk mengorganisir logika program. 3. Mengakses dan memproses data dari form menggunakan metode GET atau POST. 4. Menerapkan validasi input pengguna secara sederhana sebelum diproses. 5. Menampilkan hasil pengolahan data form kepada pengguna melalui halaman web.	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian: Penilaian Praktikum	Pendekatan: Saintific Model Kooperatif Metode: Diskusi, Demonstrasi, Praktikum, Tanya Jawab 2 X 50	-Kuliah Daring (Zoom, Google Meet, dsb) -Diskusi Sinkronus dan Asinkronus (WA dan Google Meet) -E-Learning : Learning Management System Sindig 2 x 50	Materi: looping, function, forms dan user input Pustaka: Betha Sidik, Ir. 2001. <i>Pemrograman Web dengan PHP</i> . Bandung: Penerbit INFORMATIKA.	3%

11	Mahasiswa mampu mengimplementasikan pemrograman PHP dan OOP dalam PHP	1.Membuat dan menggunakan class serta object dalam PHP 2. Mengimplementasikan constructor untuk menginisialisasi properti class. 3.Menerapkan konsep inheritance untuk mewarisi properti dan method dari parent class. 4.Menerapkan encapsulation dengan menggunakan access modifier (public, private, protected). 5.Menggunakan class abstract untuk membuat kerangka dasar class turunan.	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Pendekatan: Saintific Model Kooperatif Metode: Diskusi, Demonstrasi, Praktikum, Tanya Jawab 2 X 50	-Kuliah Daring (Zoom, Google Meet, dsb) -Diskusi Sinkronus dan Asinkronus (WA dan Google Meet) -E-Learning : Learning Management System Sindig 2 x 50	Materi: class dan object, constructor, inheritance, encapsulation, abstract, namespace Pustaka: <i>Betha Sidik, Ir. 2001. Pemrograman Web dengan PHP . Bandung: Penerbit INFORMATIKA.</i>	3%
12	Mahasiswa mampu mendesign database dan kebutuhan untuk aplikasi web	1.Mendesain struktur database relasional yang efisien dan sesuai kebutuhan sistem. 2.Menghubungkan aplikasi PHP dengan database menggunakan metode koneksi yang benar. 3.Menerapkan relasi antar tabel (one-to-one, one-to-many, many-to-many) untuk menjaga integritas data. 4.Menggunakan fitur database seperti views, functions, dan triggers untuk mendukung proses otomatisasi dan efisiensi query. 5.Mengelola akses jarak jauh (remote access) ke database dengan mempertimbangkan aspek keamanan dan konfigurasi koneksi.	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Pendekatan: Saintific Model Kooperatif Metode: Diskusi, Demonstrasi, Praktikum, Tanya Jawab 2 X 50	-Kuliah Daring (Zoom, Google Meet, dsb) -Diskusi Sinkronus dan Asinkronus (WA dan Google Meet) -E-Learning : Learning Management System Sindig 2 x 50	Materi: desain dan struktur database, koneksi database pada PHP, relasi antar table dan manfaatnya, views,functions dan triggers, remote access Pustaka: <i>Betha Sidik, Ir. 2001. Pemrograman Web dengan PHP . Bandung: Penerbit INFORMATIKA.</i>	3%
13	Mahasiswa mampu menerapkan teknik validasi dan pengamanan data input	1.Melakukan validasi data input pada form secara server-side menggunakan PHP. 2.Menerapkan sanitasi input untuk mencegah injeksi SQL dan serangan XSS. 3.Menggunakan prepared statements dalam query database untuk meningkatkan keamanan. 4.Menjelaskan pentingnya pengamanan data input dalam aplikasi web. 5.Mengelola session dan cookie untuk menjaga keamanan dan autentikasi pengguna.	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Pendekatan: Saintific Model Kooperatif Metode: Diskusi, Demonstrasi, Praktikum, Tanya Jawab 2 X 50	-Kuliah Daring (Zoom, Google Meet, dsb) -Diskusi Sinkronus dan Asinkronus (WA dan Google Meet) -E-Learning : Learning Management System Sindig 2 x 50	Materi: Kemanan Website dan Penyimpanan Data Sementara Pustaka: <i>Malcolm McDonald. 2020. Web Security For Developers. San Francisco: no starch press</i>	3%

14	Mahasiswa menggunakan fungsi XML dan JSON	1. Menuliskan syntax XML dengan struktur yang valid dan terdefinisi dengan baik. 2. Mengidentifikasi dan menggunakan elemen serta atribut dalam dokumen XML. 3. Menggunakan XMLHttpRequest untuk mengambil data XML dari server secara asynchronous. 4. Memproses data XML menggunakan XML DOM untuk membaca dan memodifikasi elemen dalam dokumen.	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Pendekatan: Saintific Model Kooperatif Metode: Diskusi, Demonstrasi, Praktikum, Tanya Jawab 2 X 50	-Kuliah Daring (Zoom, Google Meet, dsb) -Diskusi Sinkronus dan Asinkronus (WA dan Google Meet) -E-Learning : Learning Management System Sindig 2 x 50	Materi: xml syntax, element, atribut, xml httprequest, xml dom Pustaka: Lukmanul Hakim. 2011. <i>Trik Dahsyat menguasai AJAX dengan jQuery</i> . Yogyakarta: Penerbit Lokomedia	3%
15	Mahasiswa menggunakan fungsi XML dan JSON	1. Menuliskan struktur JSON dengan syntax yang benar dan sesuai standar. 2. Mengidentifikasi dan menggunakan berbagai tipe data dalam JSON seperti string, number, boolean, array, dan object. 3. Menyusun data dalam format array dan object di dalam file atau string JSON . 4. Menggunakan fungsi PHP untuk mengubah data dari dan ke format JSON (encode dan decode). 5. Mengelola data JSON dalam proses pertukaran data antara client dan server menggunakan PHP.	Kriteria: Rubrik Holistik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum	Pendekatan: Saintific Model Kooperatif Metode: Diskusi, Demonstrasi, Praktikum, Tanya Jawab 2 X 50	-Kuliah Daring (Zoom, Google Meet, dsb) -Diskusi Sinkronus dan Asinkronus (WA dan Google Meet) -E-Learning : Learning Management System Sindig 2 X 50	Materi: json syntax, datatype, array, object, json dengan php Pustaka: Lukmanul Hakim. 2011. <i>Trik Dahsyat menguasai AJAX dengan jQuery</i> . Yogyakarta: Penerbit Lokomedia	3%

16	Ujian Akhir Semester (UAS)	Indikator berdasarkan penilaian Projek Akhir	Kriteria: Rubrik Penilaian Projek Akhir Bentuk Penilaian: Tes	Metode : PJBL Demo Tugas Akhir : Dalam proyek pembelajaran berbasis proyek (PJBL), mahasiswa akan mengembangkan sebuah website dinamis yang terhubung dengan database MySQL, dibangun menggunakan PHP dengan menerapkan prinsip Object-Oriented Programming (OOP). Proyek ini dirancang untuk melatih kemampuan mahasiswa dalam membuat aplikasi web berskala kecil hingga menengah yang mampu mengelola data secara dinamis melalui fitur CRUD (Create, Read, Update, Delete). Mahasiswa diminta membuat aplikasi web sederhana, seperti sistem manajemen produk, blog pribadi, atau sistem informasi mahasiswa, di mana pengguna dapat menambahkan, mengedit, menghapus, dan menampilkan data yang tersimpan di database. Struktur halaman dibangun menggunakan HTML, tampilannya ditata dengan CSS, dan sisi logika serta pemrosesan data ditangani oleh PHP berbasis OOP. Pendekatan ini bertujuan agar mahasiswa mampu menulis kode yang lebih terstruktur, modular, dan mudah dikembangkan.	Materi: UAS Pustaka: Lukmanul Hakim. 2010. <i>Bikin Website Super Keren dengan PHP & JQuery</i> . Yogyakarta: Penerbit Lokomedia	30%
----	----------------------------	--	--	--	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktivitas Partisipasi	12.5%
2.	Penilaian Praktikum	18.5%
3.	Tes	69%
		100%

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 prodinya 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-CPMK 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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk 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, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 10 November 2025

Koordinator Program Studi D4
Manajemen Informatika

UPM Program Studi D4 Manajemen
Informatika



DODIK ARWIN DERMAWAN
NIDN 0008017807



NIDN 0010089901

File PDF ini digenerate pada tanggal 6 Desember 2025 Jam 13:38 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa