

Kontrak Kuliah

Dasar Pemrograman Web

(Semester Genap 2022/2023)



Dosen: Noor Ifada

Email: noor.ifada@trunojoyo.ac.id

Scopus: [56590032100](#)

Google Scholar: [Noor Ifada](#)

ResearchGate: [Noor-Ifada](#)

Repository: [Trunojoyoan](#)

Detil Mata Kuliah



- **Mata Kuliah** : **Dasar Pemrograman *Web***
- **Kode Mata Kuliah** : **IF2219**
- **Semester** : **2**
- **Jumlah SKS** : **4**
- **Status** : **Wajib**
- **Prasyarat** : **IF 2211 Pengantar Teknologi Informasi**
- **Jadwal Perkuliahan** :
 - **Kelas A** : **Senin, Lab TIA, ~~13.00 - 15.30~~ 12.15 - 14.45 WIB (perkuliahan dimulai pk 12.30 WIB)**
 - **Kelas B** : **Kamis, Lab TIA, 09.30 - 12.00 WIB (perkuliahan dimulai pk 09.45 WIB)**

Tujuan Umum Mata Kuliah



- Mahasiswa dapat membangun *front-end web* dengan menggunakan kombinasi HTML, CSS dan JavaScript

Tujuan Khusus Mata Kuliah



Mahasiswa semester 2 Prodi Teknik Informatika dapat:

1. Menjelaskan **Konsep Dasar Web**
2. Mendemonstrasikan aplikasi perintah-perintah **HTML**
3. Mendemonstrasikan aplikasi perintah-perintah **HTML Lanjut**
4. Mendemonstrasikan aplikasi perintah-perintah **CSS**
5. Mendemonstrasikan aplikasi perintah-perintah **CSS Lanjut**
6. Mendemonstrasikan aplikasi perintah-perintah **XML**
7. Mendemonstrasikan aplikasi perintah-perintah **JavaScript**
8. Mendemonstrasikan aplikasi perintah-perintah **Bootstrap**

Strategi Perkuliahan



- Metode:
 - Ceramah
 - Diskusi
 - Latihan
 - Praktik
 - Tugas Mandiri (*Workshop*)

- Distribusi waktu/SKS (1 SKS = 50min tatap muka terjadwal, 60 menit kegiatan akademik terstruktur, 60 menit kegiatan mandiri):
 - Perkuliahan: 3 SKS
 - ✓ Video YouTube (*asynchronous*) = 1 SKS
 - ✓ Tatap muka di ruang kelas + Video Conference Zoom/GMeet (*synchronous*) = 2 SKS (link akan diumumkan H-1)
 - Praktikum: 1 SKS → Diskusi dan penilaian dengan asisten (jadwal menunggu konfirmasi)

Referensi



- Duckett J [2010]. ***Beginning HTML, XHTML, CSS and JavaScript***. Wiley Publishing, Inc.
- Ifada N [2018]. ***Dasar Pemrograman Web menggunakan HTML, CSS, XML, dan JavaScript***. Media Nusa Creative.
- Krause J [2016]. ***Introducing Web Development***. Berkeley, CA: Apress.
- <http://www.w3schools.com/xml>

Software



- HTML/CSS/JavaScript *Editor*:
 - *Notepad++ (Jangan Notepad)*
 - *Sublime*
- *Web Browser*

Skema Penilaian



- **Tugas = 50%**
 - Tugas Mingguan = 20% (individu)
 - Tugas Mingguan 1 (**TM1**) = 10%
 - Tugas Mingguan 2 (**TM2**) = 10%
 - Tugas Aplikasi (**TA**) = 30% (kelompok)
- **Ujian Tengah Semester (UTS) = 15%** (individu)
- **Ujian Akhir Semester (UAS) = 35%** (individu)

Rencana Jadwal Perkuliahan

Pertemuan	Topik Bahasan	Keterangan
#1	✓ Kontrak Kuliah ✓ Pendahuluan: Konsep Dasar <i>Web</i>	
#2	HTML	
#3	HTML Lanjut 1	
#4	HTML Lanjut 2	Prakt: TM1 (tentatif)
#5	CSS	
#6	CSS Lanjut	Prakt: TM2 (tentatif)
#7	XML	
Ujian Tengah Semester (UTS)		<i>Multiple-choice questions</i>
#8	JavaScript	
#9	JavaScript	
#10	✓ Bootstrap ✓ Pengerjaan Tugas Aplikasi ✓ Sesi Berbagi Pengalaman Senior & Alumni (tentatif)	Prakt: TA
#11	Pengerjaan Tugas Aplikasi	Prakt: TA
#12	Pengerjaan Tugas Aplikasi	Prakt: TA
#13	Pengerjaan Tugas Aplikasi	Prakt: TA
#14	Pengumpulan dan Demonstrasi/Verifikasi Tugas Aplikasi	TA
Ujian Akhir Semester (UAS)		<i>Live-coding</i>

Tata Tertib Perkuliahan



- Perkuliahan dimulai **ON-TIME** (diterapkan mulai minggu ke-3):
 - ❖ **Mahasiswa ON-TIME berada di dalam ruang kelas**
 - ❖ **Mahasiswa ON-TIME untuk *join*/masuk ke dalam sesi video conference (Zoom atau Gmeet)**
- Segala bentuk **kecurangan** (termasuk manipulasi daftar kehadiran dalam perkuliahan) akan mendapatkan **sanksi pengurangan nilai**
- **Tidak** diperbolehkan **memakai sandal**
- Memakai **pakaian** yang **rapi** dan **sopan**
- ***Handphone* dimatikan** atau diset **tidak bersuara**

Lain-lain



- **Keterlambatan pengumpulan tugas** menyebabkan nilai maksimal penilaian tugas diturunkan:
 - Terlambat ≤ 12 jam \rightarrow nilai maksimal = 60
 - Terlambat > 12 jam \rightarrow nilai maksimal = 0
- **Tidak ada ujian perbaikan ataupun tambahan tugas** untuk mendapatkan nilai tambah

Lain-lain [2]



- Platform untuk **perkuliahan** (dan nilai praktikum):
 - **Aplikasi LMS (Schoology)**
 - ❖ Aturan format identitas mahasiswa
 - ✓ **Isian Nama Belakang:** NIM
 - ✓ **Isian Nama Depan:** Nama lengkap sesuai lembar absensi/Siakad
 - ✓ **Foto profil:** *close-up*, tampak depan, posisi tegak, versi terbaru (tahun 2022)
 - **Aplikasi Video Conference (Zoom atau GMeet)**
 - ❖ **Aturan** tampilan **identitas** mahasiswa: **tidak ada**
 - ❖ **Video:** non-aktif
 - ❖ **Audio:** non-aktif
 - Aplikasi pendukung lainnya (tentatif)

Lain-lain [3]



- *Platform* untuk **komunikasi** :
 - ✦ Aplikasi **Email**:
 - Sebutkan subyek yang jelas
 - Sertakan identitas:
 - Nama
 - NIM
 - Mata Kuliah
 - Kelas
 - ✦ Aplikasi **LMS (Schoology)**

Lain-lain [4]



- **Materi** (*slide*) perkuliahan **dapat diunduh** melalui aplikasi LMS pada **H-2** dari tiap jadwal pertemuan perkuliahan
- Setiap mahasiswa wajib memiliki **file *slide materi*** dan mengerjakan ***Challenge(s)*** yang diberikan di dalam *slide materi* sebelum sesi perkuliahan dimulai:
 - ❖ Mahasiswa harus siap jika diminta untuk berpartisipasi dalam *platform* presentasi interaktif (Contoh: *mentimeter*)
 - ❖ Mahasiswa harus siap jika diminta untuk *share screen* (menggunakan aplikasi *Video Conference Zoom* atau *GMeet*)
 - ❖ Mahasiswa yang terbukti tidak mengerjakan *Challenge(s)* akan dikeluarkan dari ruang perkuliahan dan *Video Conference* → dianggap tidak menghadiri sesi perkuliahan

Kode Akses LMS Schoology

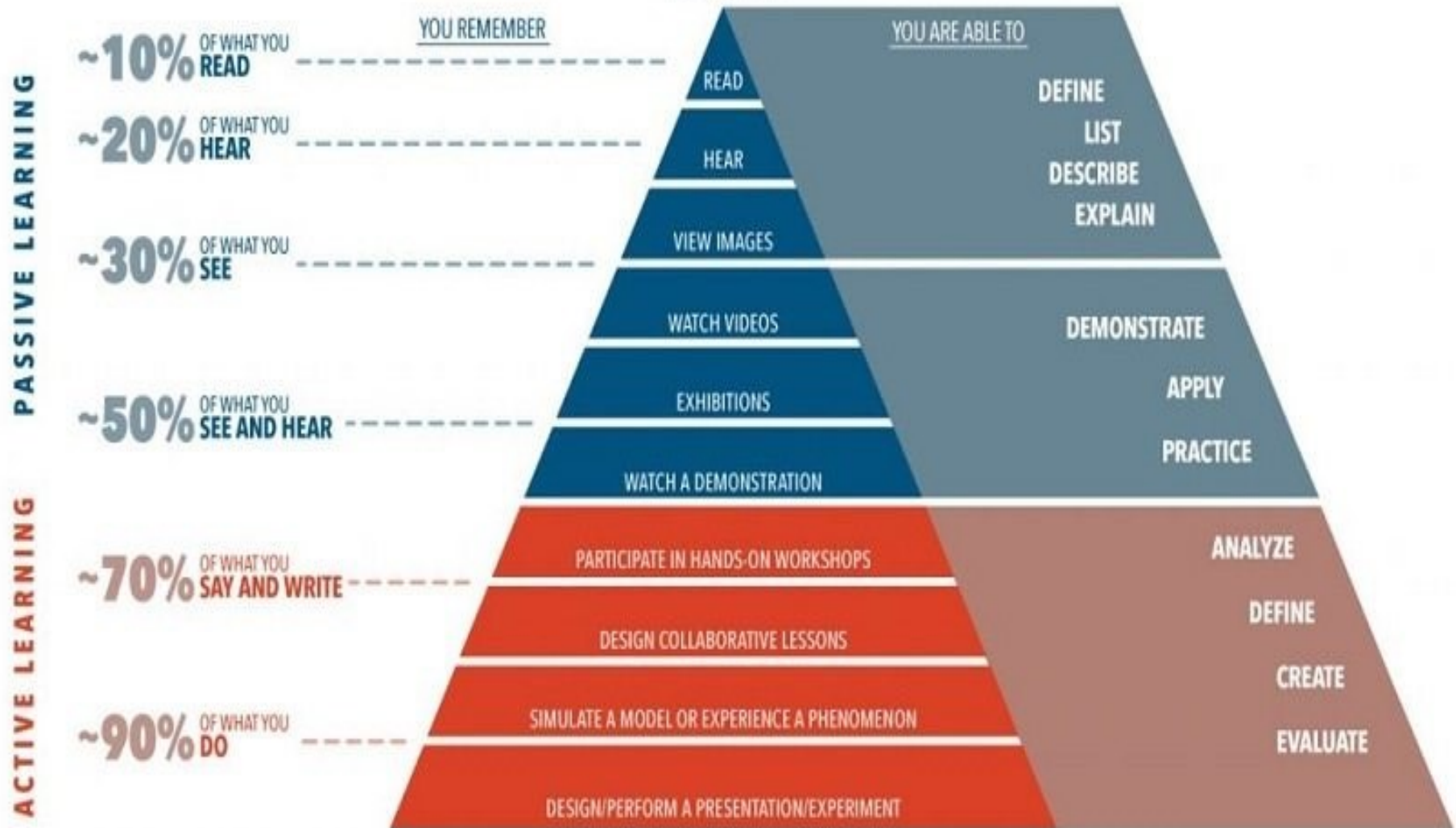


- **DPW Kelas A:** FK6K-PQCJ-S4F3R
- **DPW Kelas B:** 8QBR-VK3Z-KQMVR
- **SRP Kelas A:** CSR8-BHFX-RS29N

- URL untuk join:
 - Jika belum memiliki akun Schoology:
<https://app.schoology.com/register.php>
 - Jika sudah memiliki akun Schoology:
<https://app.schoology.com>

CONE OF EXPERIENCE

EDGAR DALE



<https://elearningindustry.com/>

SOFT SKILLS FOR STUDENTS

6 SKILLS TO HELP YOU SUCCEED



START

1 Problem Solving

Do you see problems as **interesting opportunities**? Problem solvers anticipate potential stumbling blocks and act to prevent them or mitigate their effects.



TIP: You don't always need to start by trying to solve the problem. First, aim to understand the root of the problem.



2 Creativity

Are you able to think **outside of the box even when you're not asked to**? Everyone has creative abilities. Creative thinking skills help you to look at problems and situations from a fresh perspective.

3 Communication

Are you an **effective communicator and active listener**? Communication skills will help you understand others and be better understood in return. This can help make each interaction you have in both your work and social life a more positive experience.



4 Time Management

Are you an **organized person who meets deadlines**? Good time management skills enable you to do more in less time, helping you reduce stress and maintain a better work-life balance.

TIP: Prioritize your tasks and delegate a time limit to how long you spend on each one.

5 Stress Management

Can you **identify and tackle your stress triggers**? Being able to manage stress allows you to break the hold it can have on your life. This will make you happier, healthier, and more productive in return.

TIP: Set limits and learn to say no to requests that would create excessive stress in your life.



6 Teamwork

Are you a **team player who collaborates well with others**? Teamwork requires leadership and goal orientation. Whether in school or a job, the better you work within a team, the better your work will be!

TIP: Always clarify roles, responsibilities and accountability with your team members.



END

 **educations.com**

<https://id.educations.com/articles-and-advice/soft-skills-you-need-to-get-ahead-14193>



<https://charactercounts.org/character-counts-overview/six-pillars/>

Konsep Berbagi



**Berbagi
Ilmu
(amal
jariyah)**



VERSUS

**Berbagi
Contekan
(dosa
jariyah)**



Konsep Menghadapi Masalah



**Fokus
mencari
solusi**




VERSUS

**Fokus
mencari
alasan**



Tabu bagi Mahasiswa Teknik Informatika

- Tidak dapat beradaptasi dengan (perkembangan) teknologi
- Tidak dapat membaca atau memahami instruksi
- Tidak dapat membuat program

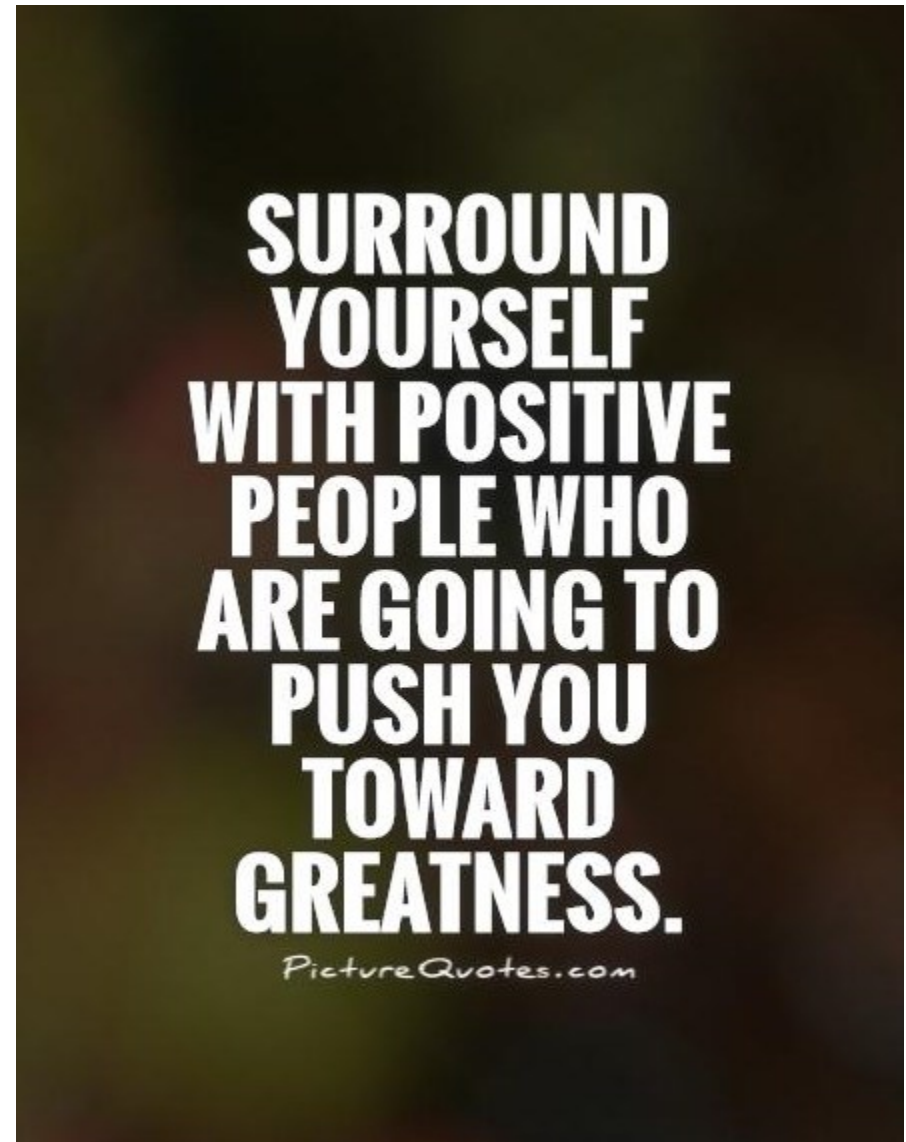


**LEARNING IS NEVER
DONE WITHOUT
ERRORS AND DEFEAT**

VLADIMIR LENIN

PICTUREQUOTES.COM

PICTUREQUOTES



Selamat Kuliah

Challenge yourself to be the best version of you!



**TELL ME AND I FORGET.
TEACH ME AND I REMEMBER.
INVOLVE ME AND I LEARN.**

- BENJAMIN FRANKLIN