

Kontrak Kuliah

Pengembangan Aplikasi *Web*

Semester Gasal 2023/2024



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** : **Pengembangan Aplikasi *Web***
- **Kode Mata Kuliah** : **IF2220**
- **Semester** : **3**
- **Jumlah SKS** : **4**
- **Status** : **Wajib**
- **Prasyarat** :
 - **IF2219 Dasar Pemrograman *Web***
 - **Jadwal Perkuliahan:**
 - **Kelas E : Kamis, Lab TIA, ~~09.30 – 12.00~~ 10.00 - 12.00 WIB**

Tujuan Umum Mata Kuliah



- Mahasiswa dapat membangun aplikasi web dengan menggunakan kombinasi HTML, CSS, PHP, dan Basisdata

Tujuan Khusus Mata Kuliah



Mahasiswa semester 3 Prodi Teknik Informatika dapat:

1. Menjelaskan **Konsep Dasar Pengembangan Aplikasi Web**
2. Mendemonstrasikan aplikasi perintah-perintah **PHP**
3. Mendemonstrasikan aplikasi perintah-perintah **PHP Lanjut**
4. Mendemonstrasikan aplikasi perintah-perintah **Sistem Basisdata dan Aplikasi Web**
5. Mendemonstrasikan aplikasi perintah-perintah untuk **Keamanan Web**

Strategi Perkuliahan



- Metode (*Collaborative Learning*):
 - ❖ 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*)
 - ✓ Tatap muka di ruang kelas + *Video Conference* GMeet (*synchronous*)
 - Praktikum: 1 SKS → Diskusi dan penilaian dengan asisten (jadwal menunggu konfirmasi)

Referensi



- Wellens P [2015]. ***Practical.Web.Development.*** Packt Publishing.
- Johanan J, Khan T, and Zea R [2016]. ***Web Developer's Reference Guide.*** Packt Publishing.
- Ifada N [2019]. ***Pengembangan Aplikasi Web.*** Media Nusa Creative.

Software



- *Web Server* (Apache/IIS)
- PHP
- Sistem/*server* Basisdata (MySQL/MariaDB)
- Editor teks untuk HTML, CSS, PHP
- *Web Browser*

Skema Penilaian



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

Rencana Jadwal Perkuliahan

Perte- muan	Topik Bahasan	Kete- rangan
1	✓ Kontrak Kuliah ✓ Pendahuluan: Konsep Dasar Pengembangan Aplikasi <i>web</i>	
2	Pengenalan PHP: Instalasi, Dasar, Langkah Operasional, Variabel dan Tipe Data	
3	PHP Lanjut: Array dan operator, Struktur Kondisi, Struktur Perulangan	
4	PHP Lanjut: Array dan operator, Struktur Kondisi, Struktur Perulangan [2]	
5	PHP Lanjut: Fungsi, Variabel, Include, PBO	
6	PHP Lanjut: Pemrosesan File, Pemrosesan Form, Validasi Server-side	Prakt1
7	PHP Lanjut: Pemrosesan File, Pemrosesan Form, Validasi Server-side [2]	Prakt2: TM1
8	Ujian Tengah Semester (UTS)	
9	Sistem Basisdata dan Aplikasi <i>Web</i>	Prakt3
10	Sistem Basisdata dan Aplikasi <i>Web</i> [2]	Prakt4: TM2
11	Keamanan <i>Web</i> dan Tugas Aplikasi (TA)	Prakt5: TA
12	Keamanan <i>Web</i> dan TA	Prakt6: TA
13	TA	Prakt7: TA
14	TA	Prakt8: TA
15	Demonstrasi/Verifikasi (TA)	TA
16	Ujian Akhir Semester (UAS)	

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 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 (GCR)**
 - ❖ Aturan format identitas mahasiswa
 - √ **Isian Nama Depan (First Name):** [2 digit tahun angkatan]-[3 digit NIM terakhir]. Contoh untuk NIM 220411100178, maka isian Nama depan adalah 22-178
 - √ **Isian Nama Belakang (Last Name):** Nama Lengkap sesuai lembar absensi/Siakad. Jangan mengurangi atau menambah karakter (termasuk spasi (" "), titik ("."), dan tanda petik (" ' "))
 - √ **Foto Profil:** *close-up*, tampak depan, posisi tegak, merupakan versi terbaru (diambil setidaknya di tahun 2023)
 - **Aplikasi Video Conference (GMeet)**
 - ❖ **Aturan** tampilan **identitas** mahasiswa: **tidak ada**
 - ❖ **Video & Audio:** **non-aktif**
 - Aplikasi pendukung lainnya (tentatif)

Lain-lain [3]



- *Platform* untuk **komunikasi**:
 - ❖ Aplikasi **Email**:
 - √ Sebutkan/berikan subyek yang jelas
 - √ Sertakan identitas:
 - Nama
 - NIM
 - Mata Kuliah
 - Kelas

Lain-lain [4]



- **Materi** perkuliahan **dapat diunduh** melalui aplikasi LMS pada **H-3** 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 *share screen* (menggunakan aplikasi *Video Conference GMeet*)**
 - ❖ **Mahasiswa yang terbukti tidak mengerjakan *Challenge(s)* akan dikeluarkan dari ruang perkuliahan dan Gmeet → dianggap tidak menghadiri sesi perkuliahan**

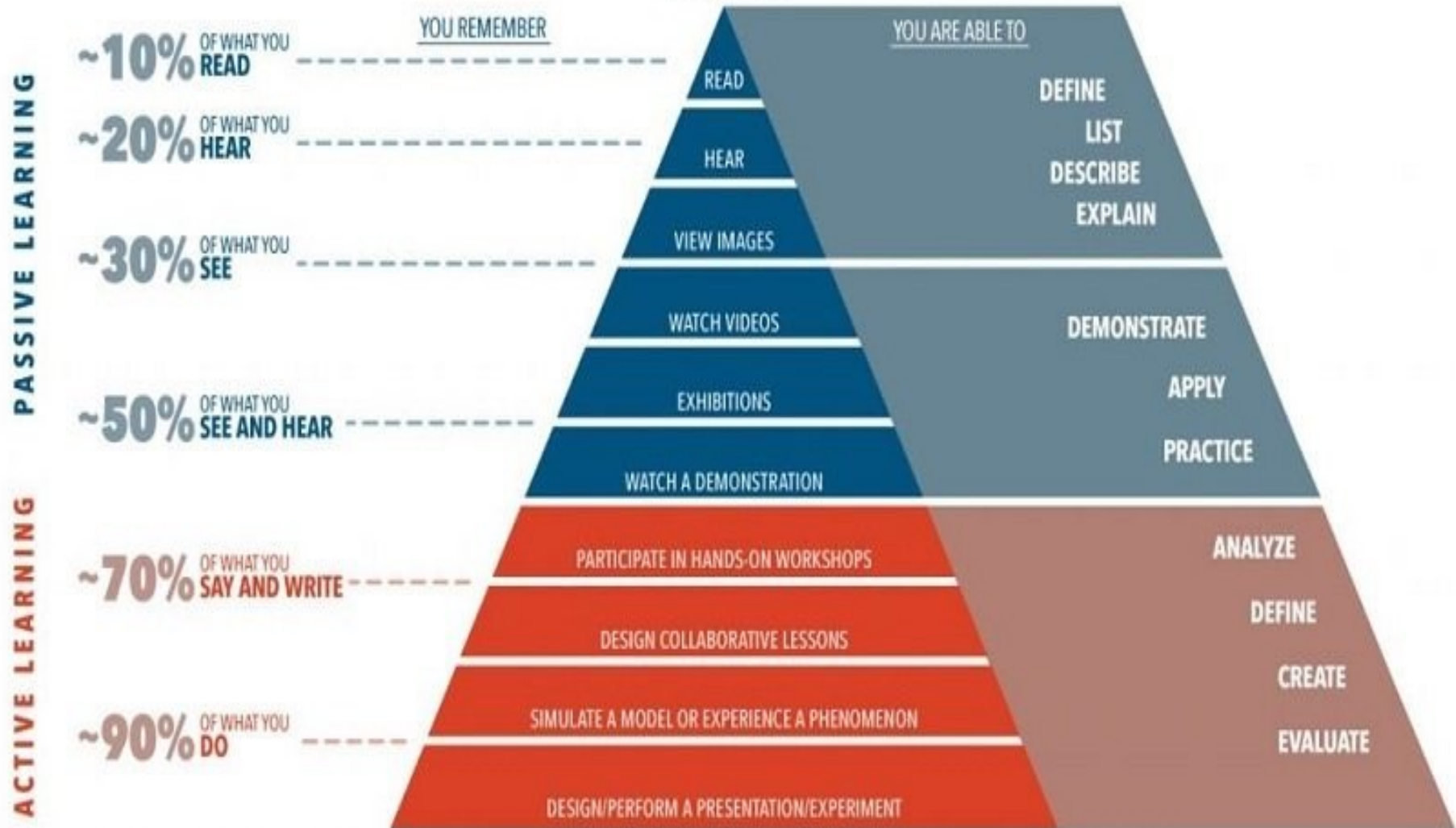
Kode Akses LMS GCR



- **PAW Kelas E: 74py6lj**

CONE OF EXPERIENCE

EDGAR DALE



<https://elearningindustry.com/>

Konsep Berbagi



**Berbagi
Ilmu
(amal
jariyah)**



VERSUS

**Berbagi
Contekan
(dosa
jariyah)**



SOFT SKILLS FOR STUDENTS

6 SKILLS TO HELP YOU SUCCEED



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.

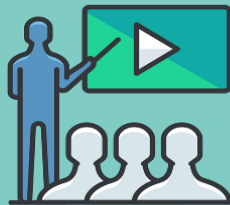
2 Creativity

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>

You won't always be a priority to others,
and that's why you have to be a priority to yourself.


Learn to respect yourself, take care of yourself,
and become your own support system.

Your needs matter. Start meeting them. Don't wait
for others to choose you. Choose yourself.

Jazz Zo Marcellus

Tabu bagi Mahasiswa Teknik Informatika

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



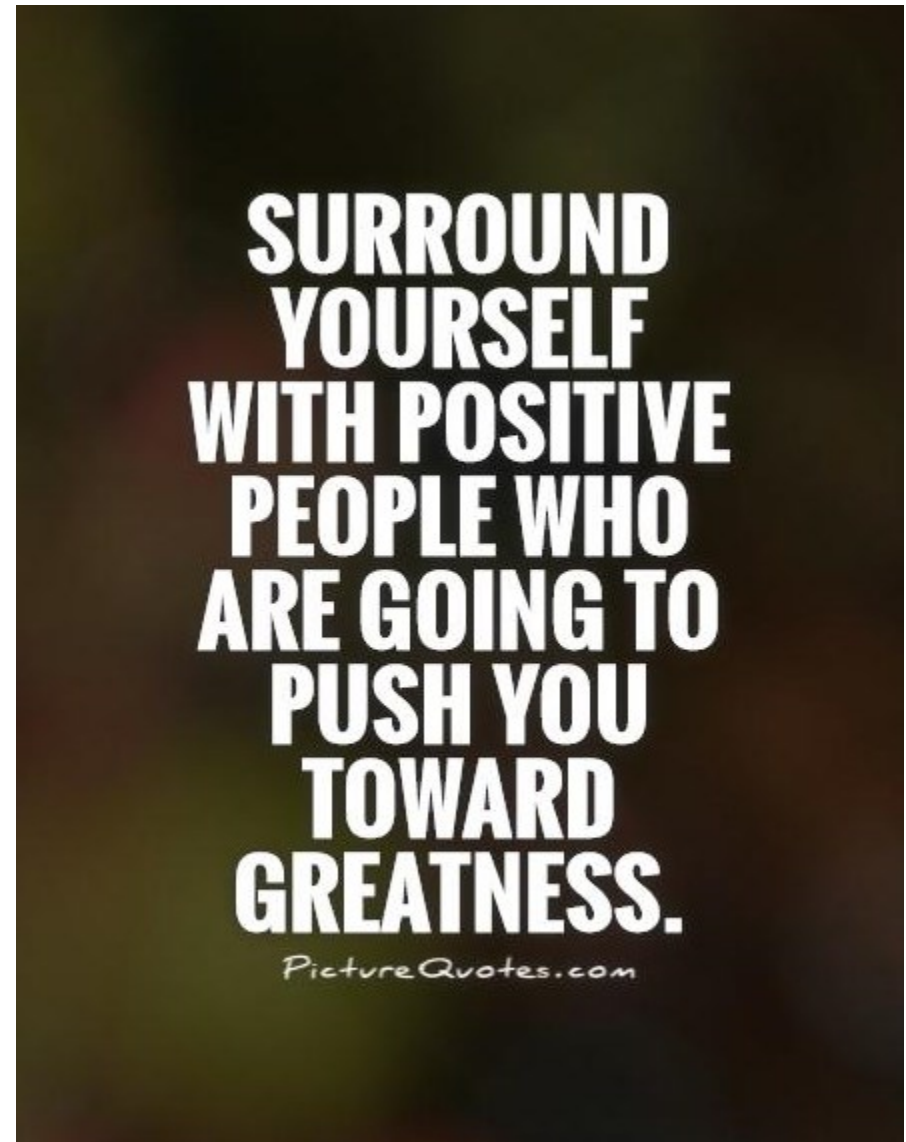
**LEARNING IS NEVER
DONE WITHOUT
ERRORS AND DEFEAT**

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