



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**  
**PROGRAM STUDI DIII TEKNIK INFORMATIKA**  
**SEKOLAH VOKASI**  
**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

<b>Identitas Mata Kuliah</b>		<b>Identitas dan Validasi</b>		<b>Nama</b>		<b>Tanda Tangan</b>	
Kode Mata Kuliah	:	0955432102	Dosen Pengembang RPS	:	Agus Purbayu.		
Nama Mata Kuliah		:	Praktikum Pemrograman Web Lanjut				
Bobot Mata Kuliah (sks)	:	2 SKS	Koord. Kelompok Mata Kuliah	:	Berliana Kusuma Riasti, S.T., M.Eng.		
Semester	:	2019B-Genap					
Mata Kuliah Prasyarat	:		Kepala Program Studi	:	Hartatik S.Si., M.Si.		
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)</b>							
<b>Kode CPL</b>		<b>Unsur CPL</b>					
S8	:	Menunjukkan sikap tanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri					
KU3	:	mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian penerapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri					
P1	:	Mampu memahami dan menerapkan disiplin ilmu komputer atau informatika pada berbagai bidang					
P3	:	Menggunakan keterampilan yang relevan dalam mempelajari area informatika atau ilmu komputer untuk meningkatkan produktivitas					
KK1	:	Mampu menerapkan berbagai algoritma untuk mengembangkan aplikasi web maupun mobile, game, sistem basis data, dan jaringan computer					
KK3	:	Mampu menggunakan produk dan konsep termutakhir di dunia teknologi informasi dan komunikasi					
<b>CP Mata kuliah (CPMK)</b>		:	Mahasiswa dapat menjadi programmer web modern				
<b>Bahan Kajian Keilmuan</b>		:	Algoritma dan Pemrograman				
I hasil							
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>		:	Perkuliahan praktikum dengan membangun aplikasi Web berkonsep Object Oriented Programing dan pattern Model View Controler. Mahasiswa juga dapat menggunakan framework berkonsep Object Oriented Programing dan pattern Model View Controler				
<b>Daftar Referensi</b>		:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kolaborasi Codeigniter dan Bootstrap, Awan Pribadi Basuki, 2015</li><li>2. CodeIgniter Cara Mudah Membangun Aplikasi PHP, Dawam Dzikrillah 2014</li><li>3. PHP dan MYSQL Pembuatan Toko Online, Yudha Yudhanto, Agus Purbayu, 2013</li></ol>				



Tahap	Kemampuan akhir	Materi Pokok	Referensi	Metode Pembelajaran		Waktu (Menit)	Pengalaman Belajar	Penilaian*	
				Luring	Daring			Indikator/kode CPL	Teknik penilaian dan bobot
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
I	Review PHP	form, link, database dan session di PHP	Daftar referensi (1,2,3)	Praktikum di Lab	Google classroom: tugas mandiri	2x170 menit: Luring2 x2x50 (200) Daring 2x70 (140)	Mahasiswa mendapat materi dan mempraktekan php link, database dan session untuk membuat aplikasi sederhana	Mahasiswa mendapat materi dan mempraktekan php link, database dan session untuk membuat aplikasi sederhana	Laporan praktikum 2%
II	OOP PHP bagian 1	OOP dasar di PHP	Daftar referensi (1,2,3)	Praktikum di Lab	Google classroom: tugas mandiri	2x170 menit: Luring2 x2x50 (200) Daring 2x70 (140)	Mahasiswa mendapat materi dan mempraktekan OOP dasar php	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menggunakan OOP dasar php	Laporan praktikum 2%
III	OOP PHP bagian 2	OOP terapan di PHP	Daftar referensi (1,2,3)	Praktikum di Lab	Google classroom: tugas mandiri	2x170 menit: Luring2 x2x50 (200) Daring 2x70 (140)	Mahasiswa mendapat materi dan mempraktekan terapan OOP php	Mahasiswa mampu menggunakan terapan OOP php	Laporan praktikum 2%
IV	MVC PHP bagian 1	Pattern MVC untuk OOP  Model View Controler degan konsep OOP	Daftar referensi (1,2,3)	Praktikum di Lab	Google classroom: tugas mandiri	2x170 menit: Luring2 x2x50 (200) Daring 2x70 (140)	Mahasiswa mendapat materi dan mempraktekan patern MVC dan OOP untuk membuat aplikasi Web	Mahasiswa mampu menggunakan patern MVC dan OOP untuk membuat aplikasi Web	Laporan praktikum 2%

<b>V</b>	MVC PHP bagian 2	Penggunaan OOP MVC di PHP	Daftar referensi (1,2,3)	Praktikum di Lab	Google classroom: tugas mandiri	2x170 menit: Luring2 x2x50 (200) Daring 2x70 (140)	Mahasiswa mendapat materi dan mempraktekan patern MVC dan OOP kasus Form untuk membuat aplikasi Web	Mahasiswa mampu menggunakan patern MVC dan OOP dalam kasus Form untuk membuat aplikasi Web	Laporan praktikum 2%
<b>VI</b>	Pembuatan CRUD dengan OOP dan MVC	Pembuatan CRUD lengkap dengan OOP MVC	Daftar referensi (1,2,3)	Praktikum di Lab	Google classroom: tugas mandiri	2x170 menit: Luring2 x2x50 (200) Daring 2x70 (140)	Mahasiswa mendapat materi dan mempraktekan patern MVC dan OOP kasus CRUD untuk membuat aplikasi Web	Mahasiswa mampu menggunakan patern MVC dan OOP dalam kasus CRUD untuk membuat aplikasi Web	Laporan praktikum 2%
<b>VII</b>	Project 1 OOP MVC	Pembuatan Project 1 OOP MVC kelompok	Daftar referensi (1,2,3)	Praktikum di Lab diskusi	Google classroom: tugas mandiri	2x170 menit: Luring2 x2x50 (200) Daring 2x70 (140)	Mahasiswa berkelompok membuat aplikasi CRUD dengan OOP MVC sesuai kasus yang ditentukan	Mahasiswa mampu membuat aplikasi CRUD dengan OOP MVC sesuai kasus yang ditentukan	Laporan praktikum 2%
<b>VIII</b>	<b>UTS</b>			<b>Presentasi Proyek 1</b>			<b>Melakukan praktik, Tugas, laporan praktikum, mempresentasikan Proyek 1</b>	<b>UJIAN TENGAH SEMESTER</b>	<b>Proyek 1 30%</b>
<b>IX</b>	Instalasi Framework	Penggunaan Framework  Penggunaan dasar Framework	Daftar referensi (1,2,3)	Praktikum di Lab			Mahasiswa mendapat materi dan mempraktekan framework PHP  Mahasiswa mendapat materi dan mempraktekan 'framework dasar	Mahasiswa mmampu menginstal dan menggunakan perintah dasar framework PHP	

<b>X</b>	Library dan Helper Framework	Library dan Helper Framework	Daftar referensi (1,2,3)	Praktikum di Lab	Google classroom: tugas mandiri	2x170 menit: Luring2 x2x50 (200) Daring 2x70 (140)	Mahasiswa mendapat materi dan mempraktekan library dan helper di framework	Mahasiswa mampu menggunakan library dan helper di framework	Laporan praktikum 2%
<b>XI</b>	Database dengan framework	Rancangan Database Project dengan OOP  CRUD di framework	Daftar referensi (1,2,3)	Praktikum di Lab	Google classroom: tugas mandiri	2x170 menit: Luring2 x2x50 (200) Daring 2x70 (140)	Mahasiswa mendapat materi dan mempraktekan merancang database dan menggunakannya berbasis framework	Mahasiswa mampu merancang dan menggunakan di CRUD berbasis framework	Laporan praktikum 2%
<b>XII</b>	User autentification Framework	User autentification di framework	Daftar referensi (1,2,3)	Praktikum di Lab	Google classroom: tugas mandiri	2x170 menit: Luring2 x2x50 (200) Daring 2x70 (140)	Mahasiswa mendapat materi dan mempraktekan user autentification di framework	Mahasiswa mampu menggunakan user autentification di framework	Laporan praktikum 2%
<b>XIII</b>	Tempalting Framework	Menggunakan Templating Bootstrap dengan Framework Framework	Daftar referensi (1,2,3)	Praktikum di Lab	Google classroom: tugas mandiri	2x170 menit: Luring2 x2x50 (200) Daring 2x70 (140)	Mahasiswa mendapat materi dan mempraktekan template untuk tampilan framework	Mahasiswa mampu menggunakan template untuk tampilan framework	Laporan praktikum 2%
<b>XIV</b>	Code generator framework	Menggunakan code generator untuk sebuah framework	Daftar referensi (1,2,3)	Praktikum di Lab Diskusi kelas	Google classroom: tugas mandiri	2x170 menit: Luring2 x2x50 (200) Daring 2x70 (140)	Mahasiswa mendapat materi dan mempraktekan code generator framework untuk CRUD database	Mahasiswa mampu menggunakan code generator framework untuk CRUD database	Laporan praktikum 2%

<b>XV</b>	Pembuatan Project kelompok sesuai kasus dengan framework	Desain Kasus project sesuai kasus dengan framework	Daftar referensi (1,2,3)	Praktikum di Lab Demo Diskusi kelas	Google classroom: tugas mandiri	2x170 menit: Luring2 x2x50 (200) Daring 2x70 (140)	Mahasiswa berkelompok untuk berdiskusi dan membuat project berdasarkan kasus menggunakan framwork	Mahasiswa mampu membuat project sederhana menggunakan framework	Laporan praktikum 2%
<b>XVI</b>	<b>UAS</b>			<b>Presentasi Proyek 2</b>			<b>Melakukan praktik, Tugas, laporan praktikum, mempresentasikan Proyek 2</b>	<b>UJIAN AKHIR SEMESTER</b>	<b>Proyek 2 42%</b>

\*Kriteria Penilaian terlampir

Penilaian

Rentang Skor-S  (skala 100)	Rentanq Nilai (skala 4)	
	Angka	Hurup

s>85	4.00	A
80-84	3.70	A-
75-79	3.30	B+
70-74	3.00	B
65-69	2.70	C+
60-64	2.00	C
55-59	1.00	D
<55	0	E