

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) Praktikum Pemrograman Web I

**NURUL FATHANAH MUSTAMIN, S.PD., M.T.**

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

# I. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), Sub-CPMK

## A. Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi Sarjana Teknologi Informasi:

Sikap	
S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
S4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;
S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
S9	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
S11	Memanifestasikan nilai kejiwaan WASAKA terhadap masyarakat dan lingkungannya secara berkelanjutan
Ketrampilan Umum	
U1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;
U2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
U3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni;
U4	Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
U5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
U6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
U7	

U8	Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya;
U9	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;
<b>Ketrampilan Khusus</b>	
K1	Menerapkan prinsip komputasi dan disiplin ilmu yang relevan dalam menganalisa masalah komputasi yang kompleks untuk mengidentifikasi solusi berbasis teknologi informasi
K2	Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam merancang, menerapkan dan mengevaluasi solusi berbasis teknologi informasi secara tepat dan akurat
K3	Menerapkan konsep dan metode komputasi yang tepat dalam mengkonfigurasi, mengelola dan mengintegrasikan sumber daya teknologi informasi
K4	Menciptakan kerjasama yang efektif sebagai anggota atau pemimpin tim yang terlibat dalam aktivitas bidang teknologi informasi
K5	Menerapkan kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks profesional bidang teknologi informasi
K6	Menerapkan perilaku profesional sesuai prinsip hukum dan etika bidang keprofesian teknologi informasi
K7	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi wirausahawan di bidang teknologi informasi
<b>Pengetahuan</b>	
P1	Konsep teoritis matematika dan statistika secara umum
P2	Konsep teoritis algoritma dan pemrograman secara umum
P3	Konsep teoritis dan teknik infrastruktur teknologi informasi secara umum
P4	Konsep umum dan metode interaksi manusia komputer
P5	Konsep teoritis dan prinsip manajemen teknologi informasi secara mendalam
P6	Konsep umum dan teknik sistem enterprise
P7	Konsep teoritis, metode dan teknik skalabilitas dan analitik data secara mendalam
P8	Konsep umum dan prinsip keamanan siber
P9	Konsep umum dan prinsip isu sosial dan praktik profesional

## B. CPL Prodi Sarjana Teknologi Informasi yang dibebankan pada mata kuliah:

S11	Memanifestasikan nilai kejiwaan WASAKA terhadap masyarakat dan lingkungannya secara berkelanjutan
U3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni
K2	Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam merancang, menerapkan dan mengevaluasi solusi berbasis teknologi informasi secara tepat dan akurat

P2	Konsep teoritis algoritma dan pemrograman secara umum
----	---


### C. CPMK:

CPMK1	Mampu menghasilkan sebuah website statis dengan menggunakan kode-kode HTML dan CSS
CPMK2	Mampu menghasilkan sebuah website statis dengan menggunakan framework CSS
CPMK3	Mampu memahami kaidah pembuatan program web secara benar, mendesain web dan content sesuai yang dibutuhkan pengguna
CPMK4	Mampu memahami dan mengimplementasikan perintah-perintah HTML, CSS, dan JavaScript

### D. Sub-CPMK:

Sub-CPMK 1	Mahasiswa mampu menunjukkan dan membuat halaman HTML dasar menggunakan Text Editor dalam bentuk Laporan Praktikum dan File .html hasil praktikum
Sub-CPMK 2	Mahasiswa mampu membuat Modifikasi HTML Seperti List, Link, Frame, Tabel dan Form pada halaman HTML dalam bentuk Laporan Praktikum dan File .html hasil praktikum
Sub-CPMK 3	Mahasiswa mampu membuat styling pada halaman HTML dalam bentuk Laporan Praktikum dan File .html hasil praktikum
Sub-CPMK 4	Mahasiswa mampu membuat tampilan HTML menjadi lebih menarik dengan penggunaan CSS dalam bentuk Laporan Praktikum dan File .html hasil praktikum
Sub-CPMK 5	Mahasiswa memahami dan menjelaskan konsep dasar dan mengimplementasi serta berlatih penggunaan elemen JavaScript dan JQuery dalam bentuk Laporan Praktikum dan File .html hasil praktikum
Sub-CPMK 6	Mahasiswa memahami dan menyelesaikan pembuatan template Web Framework CSS (Bootstrap) dalam bentuk File Website menggunakan Framework Bootstrap dalam bentuk Laporan Praktikum dan File hasil praktikum

## II. Rencana Pembelajaran Semester

	UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK) PRAKTIKUM PEMROGRAMAN WEB I	KODE STI2213	Rumpun MK Mata Kuliah Wajib		BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
				T=0    P=1	2	30 Januari 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., M.T.		Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., M.T.		Dr. Ir. Yuslena Sari, S.Kom., M.Kom.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	S11	Memanifestasikan nilai kejiwaan WASAKA terhadap masyarakat dan lingkungannya secara berkelanjutan				
	U3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni				
	K2	Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam merancang, menerapkan dan mengevaluasi solusi berbasis teknologi informasi secara tepat dan akurat				
	P2	Konsep teoritis algoritma dan pemrograman secara umum				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK 1	Mampu menghasilkan sebuah website statis dengan menggunakan kode-kode HTML dan CSS				
	CPMK 2	Mampu menghasilkan sebuah website statis dengan menggunakan framework CSS				
	CPMK 3	Mampu memahami kaidah pembuatan program web secara benar, mendesain web dan content sesuai yang dibutuhkan pengguna				
	CPMK 4	Mampu memahami dan mengimplementasikan perintah-perintah HTML, CSS, dan JavaScript				
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)					
	Sub-CPMK 1	Mahasiswa mampu menunjukkan dan membuat halaman HTML dasar menggunakan Text Editor dalam bentuk Laporan Praktikum dan File .html hasil praktikum				
	Sub-CPMK 2	Mahasiswa mampu membuat Modifikasi HTML Seperti List, Link, Frame, Tabel dan Form pada halaman HTML dalam bentuk Laporan Praktikum dan File .html hasil praktikum				
	Sub-CPMK 3	Mahasiswa mampu membuat styling pada halaman HTML dalam bentuk Laporan Praktikum dan File .html hasil praktikum				

	Sub-CPMK 4	Mahasiswa mampu membuat tampilan HTML menjadi lebih menarik dengan penggunaan CSS dalam bentuk Laporan Praktikum dan File .html hasil praktikum					
	Sub-CPMK 5	Mahasiswa memahami dan menjelaskan konsep dasar dan mengimplementasi serta berlatih penggunaan elemen JavaScript dan JQuery dalam bentuk Laporan Praktikum dan File .html hasil praktikum					
	Sub-CPMK 6	Mahasiswa memahami dan menyelesaikan pembuatan template Web Framework CSS (Bootstrap) dalam bentuk File Website menggunakan Framework Bootstrap dalam bentuk Laporan Praktikum dan File hasil praktikum					
Deskripsi Singkat MK		Mata Kuliah ini merupakan tindak lanjut dari mata kuliah teori Pemrograman Web I untuk menerapkan dan melakukan praktikum meliputi teknologi web serta pemrograman web termasuk di dalamnya, yaitu HTML & HTML5, CSS & CSS3, Web Layout, Teknik Image Slice, JavaScript, JQuery dan Framework CSS.					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran		Praktikum Pemrograman Web I dengan pokok bahasan: 1. <b>HTML</b> : Struktur Dasar HTML, Elemen-Element dan Tag HTML 2. <b>CSS</b> : Konsep Dasar CSS, Cara Kerja CSS, Penggunaan CSS, CSS Framework 3. <b>Javascript</b> : Pengenalan JavaScript, Add a Script to Pages, Document Object Model, Variables, Operators, Conditional & Looping, Statement, Writing Java Script, Array dan Fungsi Javascript, Regular Expression 4. <b>jQuery</b> : Pengenalan JQuery, Syntax JQuery, JQuery Events, JQuery Effects, JQuery UI					
Pustaka	Utama :						
	[1] Robbins, Jennifer Niederst. Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, JavaScript, and Web Graphics. O'Reilly Media, 2012.						
	[2] Modul Pemrograman Web I						
	[3] Lembar Kerja Praktikum Pemrograman Web I						
	[4] Laporan Praktikum Pemrograman Web I						
	Pendukung :						
[1] Duckett, Jon. HTML and CSS: Design and Build Websites. John Wiley & Sons, 2011							
[2] Robson, Elisabeth., Freeman, Eric. Head First: HTML and CSS, 2nd Edition. O'Reilly Media, 2012							
[3] Kadir, Abdul. 2011. From Zero to be a Pro: CSS Tip dan Trik untuk menyertakan Cascading Style Sheets dalam halaman Web. Yogyakarta: Andi Offset.							
[4] Sidik, Betha. 2011. Javascript. Bandung: Informatika.							
[5] W3Schools, Website. <a href="http://www.w3schools.com">http://www.w3schools.com</a>							
[6] Getbootstrap, Website. <a href="http://getbootstrap.com">http://getbootstrap.com</a>							
Dosen Pengampu		Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., M.T.					
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)

1,2	<b>Sub-CPMK-1:</b> Mahasiswa mampu menunjukkan dan membuat halaman HTML dasar menggunakan Text Editor dalam bentuk Laporan Praktikum dan File .html hasil praktikum	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan dalam membuat desain Web menggunakan HTML</li> <li>2. Ketepatan dalam mengerti perintah dasar dari pemrograman Web</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Rubrik Penilaian  <b>Teknik non-test:</b> Lembar praktikum modul 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Problem-Based Learning</b> Membuat setiap kelompok tag dasar html, menyimpan file html dalam folder yang telah ditentukan, kemudian menjalankan di web browser yang telah terinstall [PT&amp;BM:1 x(1 sks x 150'')]</li> <li>▪ <b>E-learning :</b> elearning.ulm.ac.id</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Struktur Dasar HTML</li> <li>▪ Elemen-elemen HTML</li> </ul>	5
2-4	<b>Sub-CPMK-2:</b> Mahasiswa mampu membuat Modifikasi HTML Seperti List, Link, Frame, Tabel dan Form pada halaman HTML dalam bentuk Laporan Praktikum dan File .html hasil praktikum	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan dalam membuat link untuk dokumen, maupun link pada gambar, email dan sebagainya</li> <li>2. Ketepatan dalam membuat Frame untuk pembagian layar window HTML</li> <li>3. Ketepatan dalam membuat Table pada HTML</li> <li>4. Ketepatan dalam membuat form pada dokumen HTML</li> <li>5. Ketepatan dalam penggunaan dari fasilitas Form pada halaman dokumen HTML</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Rubrik Penilaian  <b>Teknik non-test:</b> Lembar praktikum modul 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Problem-Based Learning</b> Membuat setiap kelompok tag List, Link, Frame, Tabel dan Form html, menyimpan file html dalam folder yang telah ditentukan, kemudian menjalankan di web browser yang telah terinstall [PT&amp;BM:1 x(1 sks x 150'')]</li> <li>▪ <b>E-learning :</b> elearning.ulm.ac.id</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Ordered list</i></li> <li>• <i>Unordered list</i></li> <li>• <i>Definition list</i></li> <li>• Penerapan <i>Links</i> pada HTML</li> <li>• Menjadikan gambar sebagai link pada HTML</li> <li>• Membuat halaman HTML menjadi <i>frame</i></li> <li>• Atribut yang dapat digunakan pada <i>Table</i> di HTML atribut-atribut pada form</li> <li>• Value yang dapat digunakan pada form HTML</li> </ul>	5

		6. Ketepatan dalam menginputkan field sesuai dengan kegunaan					
5-7	<b>Sub-CPMK-3:</b> Mahasiswa mampu membuat styling pada halaman HTML dalam bentuk Laporan Praktikum dan File .html hasil praktikum	1. Ketepatan dalam membuat fitur dan tag markup 2. Ketepatan dalam membuat HTML semantic Layout	<b>Kriteria:</b> Rubrik Penilaian  <b>Teknik non-test:</b> Lembar praktikum modul 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Problem-Based Learning</b> Membuat layout website menggunakan element table, div, menyimpan file html dalam folder yang telah ditentukan, kemudian menjalankan di web browser yang telah terinstall [PT&amp;BM:1 x(1 sks x 150'')]</li> <li>▪ <b>E-learning :</b> elearning.ulm.ac.id</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Doctypes</li> <li>▪ Comments in HTML</li> <li>▪ ID Attribute</li> <li>▪ Class Attribute</li> <li>▪ Block dan Inline Element</li> <li>▪ Semantic Elements di HTML5</li> </ul>	5
8	<b>Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester</b>						
9,10	<b>Sub-CPMK-4:</b> Mahasiswa mampu membuat tampilan HTML menjadi lebih menarik dengan penggunaan CSS dalam bentuk Laporan Praktikum dan File .html hasil praktikum	1. Ketepatan dalam membuat struktur dasar syntax CSS 2. Ketepatan dalam menerapkan warna pada CSS	<b>Kriteria:</b> Rubrik Penilaian  <b>Teknik non-test:</b> Lembar praktikum modul 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membuat layout website Manipulasi Color, Pengolahan Font, CSS boxes, menyimpan file html dalam folder yang telah ditentukan, kemudian menjalankan di web browser yang telah terinstall [PT&amp;BM:1 x(1 sks x 150'')]</li> <li>▪ <b>E-learning :</b></li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Color</li> <li>▪ Font</li> <li>▪ CSS Boxes</li> <li>▪ Penggunaan margin, border, dan padding</li> </ul>	5



				elearning.ulm.ac.id			
11-13	<b>Sub-CPMK-5:</b> Mahasiswa memahami dan menjelaskan konsep dasar dan mengimplementasi serta berlatih penggunaan elemen JavaScript dan JQuery dalam bentuk Laporan Praktikum dan File .html hasil praktikum	1. Ketepatan dalam mengidentifikasi JavaScript 2. Ketepatan dalam mengidentifikasi Pesan kesalahan, Bahasa Berorientasi Object 3. Ketepatan dalam mengidentifikasi Variabel dan Nilai, Tipe Data, Ekspresi, Operator, Konversi Tipe, Object Math, dan Komentar. 4. Ketepatan dalam membuat dan menggunakan perintah-perintah JavaScript secara tepat dan benar sesuai kebutuhan pembuatan halaman web. 5. Ketepatan dalam membuat dan mengidentifikasi tentang percabangan, perulangan, fungsi, array, HTML DOM, Pengenalan Event, Regular Expression, dan Pengenalan	<b>Kriteria:</b> Rubrik Penilaian  <b>Teknik non-test:</b> Lembar praktikum modul 5	▪ <b>Problem-Based Learning</b> Membuat layout website Merespon Event, Merubah style Elemen HTML, variabel dan aritmatika, Validasi input menggunakan JavaScript dan JQuery, menyimpan file dalam folder yang telah ditentukan, kemudian menjalankan di web browser yang telah terinstall [PT&BM:1 x(1 sks x 150'')] ▪ <b>E-learning</b> elearning.ulm.ac.id		▪ <i>Add a Script to Pages</i> ▪ <i>Document Object Model.</i> ▪ <i>Variables</i> ▪ <i>Operators</i> ▪ <i>Conditional &amp; Looping</i> ▪ <i>Statement</i> ▪ <i>Writing Java Script</i> ▪ <i>Control Flow dan Looping</i> ▪ <i>Array dan Fungsi JavaScript</i> ▪ <i>Alert</i> ▪ <i>HTML DOM</i> ▪ <i>Event</i> ▪ <i>Regular Expression</i> ▪ <i>Syntax JQuery</i> ▪ <i>JQuery Events</i> ▪ <i>JQuery Effects</i> ▪ <i>JQuery UI</i>	10


		Animasi di JavaScript. 6. Ketepatan dalam penggunaan jQuery dan menerapkan dalam halaman web.					
14,15	<b>Sub-CPMK-6:</b> Mahasiswa memahami dan menyelesaikan pembuatan template Web Framework CSS (Bootstrap) dalam bentuk File Website menggunakan Framework Bootstrap dalam bentuk Laporan Praktikum dan File hasil praktikum	1. Ketepatan dalam membuat web statis menggunakan framework CSS (Bootstrap)	<b>Kriteria:</b> Rubrik Penilaian  <b>Teknik non-test:</b> Lembar praktikum modul 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Problem-Based Learning</b> Membuat layout website statis menggunakan bootstrap, menyimpan file dalam folder yang telah ditentukan, kemudian menjalankan di web browser yang telah terinstall [PT&amp;BM:1 x(1 sks x 150")]</li> <li>▪ <b>E-learning</b> elearning.ulm.ac.id</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bootstrap.</li> <li>▪ HTML</li> <li>▪ CSS</li> </ul>	10
16	<b>Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester</b>						

**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 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-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, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

### III. SILABUS SINGKAT MATA KULIAH

		<b>UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT</b> <b>Fakultas Teknik</b> <b>Program Studi Teknologi Informasi</b>	
<b>SILABUS SINGKAT</b>			
<b>MATA KULIAH</b>	Nama	Praktikum Pemrograman Web I	
	Kode	STI2213	
	Kredit	1 SKS	
	Semester	2	
<b>DESKRIPSI MATA KULIAH</b>			
Mata Kuliah ini merupakan tindak lanjut dari mata kuliah teori Pemrograman Web I untuk menerapkan dan melakukan praktikum meliputi teknologi web serta pemrograman web termasuk di dalamnya, yaitu HTML & HTML5, CSS & CSS3, Web Layout, Teknik Image Slice, JavaScript, JQuery dan Framework CSS.			
<b>CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)</b>			
1	Mampu menghasilkan sebuah website statis dengan menggunakan kode-kode HTML dan CSS		
2	Mampu menghasilkan sebuah website statis dengan menggunakan framework CSS		
3	Mampu memahami kaidah pembuatan program web secara benar, mendesain web dan content sesuai yang dibutuhkan pengguna		
4	Mampu memahami dan mengimplementasikan perintah-perintah HTML, CSS, dan JavaScript		
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (Sub-CPMK)</b>			
1	Mahasiswa mampu menunjukkan dan membuat halaman HTML dasar menggunakan Text Editor dalam bentuk Laporan Praktikum dan File .html hasil praktikum		
2	Mahasiswa mampu membuat Modifikasi HTML Seperti List, Link, Frame, Tabel dan Form pada halaman HTML dalam bentuk Laporan Praktikum dan File .html hasil praktikum		
3	Mahasiswa mampu membuat styling pada halaman HTML dalam bentuk Laporan Praktikum dan File .html hasil praktikum		
4	Mahasiswa mampu membuat tampilan HTML menjadi lebih menarik dengan penggunaan CSS dalam bentuk Laporan Praktikum dan File .html hasil praktikum		
5	Mahasiswa memahami dan menjelaskan konsep dasar dan mengimplementasi serta berlatih penggunaan elemen JavaScript dan JQuery dalam bentuk Laporan Praktikum dan File .html hasil praktikum		
6	Mahasiswa memahami dan menyelesaikan pembuatan template Web Framework CSS (Bootstrap) dalam bentuk File Website menggunakan Framework Bootstrap dalam bentuk Laporan Praktikum dan File hasil praktikum		
<b>MATERI PEMBELAJARAN</b>			
1	<b>HTML</b> : Struktur Dasar HTML, Elemen-Element dan Tag HTML		
2	<b>CSS</b> : Konsep Dasar CSS, Cara Kerja CSS, Penggunaan CSS, CSS Framework		
3	<b>Javascript</b> : Pengenalan JavaScript, Add a Script to Pages, Document Object Model, Variables, Operators, Conditional & Looping, Statement, Writing Java Script, Array dan Fungsi Javascript, Regular Expression		
4	<b>jQuery</b> : Pengenalan JQuery, Syntax JQuery, JQuery Events, JQuery Effects, JQuery UI		
<b>PUSTAKA</b>			
	<b>PUSTAKA UTAMA</b>		
	1. Robbins, Jennifer Niederst. Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, JavaScript, and Web Graphics. O'Reilly Media, 2012. 2. Modul Pemrograman Web I 3. Lembar Kerja Praktikum Pemrograman Web I		

	4. Laporan Praktikum Pemrograman Web I
	<b>PUSTAKA PENDUKUNG</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Duckett, Jon. HTML and CSS: Design and Build Websites. John Wiley &amp; Sons, 2011</li> <li>2. Robson, Elisabeth., Freeman, Eric. Head First: HTML and CSS, 2nd Edition. O'Reilly Media, 2012</li> <li>3. Kadir, Abdul. 2011. From Zero to be a Pro: CSS Tip dan Trik untuk menyertakan Cascading Style Sheets dalam halaman Web. Yogyakarta: Andi Offset.</li> <li>4. Sidik, Betha. 2011. Javascript. Bandung: Informatika.</li> <li>5. W3Schools, Website. <a href="http://www.w3schools.com">http://www.w3schools.com</a></li> <li>6. Getbootstrap, Website. <a href="http://getbootstrap.com">http://getbootstrap.com</a></li> </ol>
	<b>PRASYARAT (Jika ada)</b>
	-

