



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

Kode Dokumen
RPS/SI-FIK/306-02/2023

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	RUMPUN MK	BOBOT (SKS)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
PEMROGRAMAN WEB	3 KKB 306	Algoritma dan Pemrograman	T=2	P=1	3	28 Oktober 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.		St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.		DR. Dolly Indra, S.Kom.,M.M.SI.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	Sikap	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri [ST.09]				
	Pengetahuan	Mampu menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer berbasis prosedural dan object oriented untuk membantu memecahkan masalah [PP.15]				
	Keterampilan Umum	Menggunakan berbagai pendekatan pemrograman dalam pengembangan sistem aplikasi TIK [KM.04]				
		Membangun aplikasi sederhana di lingkungan berbasis web dan perangkat bergerak [KM.06]				
	Keterampilan Khusus	Memahami dan mengimplementasikan konsep HTML, CSS, Javascript, dan PHP dalam pembuatan web interaktif dan dinamis [KK.24]				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK	Mampu membuat halaman Web dengan tampilan yang baik serta menampilkan data dari database				
	CPL ⇒ Sub-CPMK					
	CPL-1	Menguasai penggunaan model konten dan elemen mana yang diperbolehkan di dalam HTML				
CPL-2	Menguasai penggunaan CSS untuk mengatur tampilan halaman Web					
CPL-3	Membuat Form pada halaman Web dan membuat fungsi CRUD data menggunakan kode PHP serta mampu menampilkan data dari database ke halaman Web					
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Matakuliah Pemrograman Web membahas dasar-dasar HTML, CSS, JavaScript, PHP, dan MySQL untuk membuat web yang interaktif dan dinamis. Pembahasan pembuatan web dimulai dari penggunaan konten dan elemen HTML, pengaturan tampilan menggunakan CSS, pengaturan interaktif web menggunakan JavaScript, sampai pembuatan koneksi database menggunakan PHP dan MySQL.					
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Pengantar Pemrograman Web2. Coding Standards, Block Elements, Text Elements, dan Character References3. Cascading Style Sheets (CSS)4. Mengatur Konten Halaman dengan List, Figure, dan Elemen HTML5. Tabel dan CSS layout					

	6. Tautan dan Gambar 7. Pengantar JavaScript 8. Loop, Kontrol Tambahan, Memanipulasi CSS dengan JavaScript 9. PHP 10. Pengantar Mysql 11. Mengakses MySQL Menggunakan PHP 12. Form Handling
Pustaka	Utama :
	1) John Dean. 2018. <i>Web Programming with HTML5, CSS, and JavaScript</i> . Jones and Bartlett Publishers, Inc.: USA. 2) Robin Nixon. 2018. <i>Learning PHP, MySQL & JavaScript: with jQuery, CSS & HTML5</i> , Edisi 5. O'Reilly Media, Inc.
	Pendukung :
	3) Jennifer Niederst Robbins. 2007. <i>Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, Graphics, and Beyond</i> . O'Reilly Media, Inc.
Dosen Pengampu	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs. Herman, S.Kom.,M.Cs. Muhammad Arfah Asis, S.Kom., M.T.
Matakuliah Syarat	Algoritma Pemrograman , Algoritma dan Struktur Data, dan Basis Data I

Mg Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu mengenal pemrograman Web dan mengetahui sejarah HTML	Ketepatan menjelaskan dasar-dasar pemrograman web dan sejarah HTML	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: - Membuat resume 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), dan Resitasi Teori : 1(3x50")	Pengerjaan tugas melalui https://lms.fikom.umi.ac.id/	Pengantar Pemrograman Web & Kontrak Kuliah [1,3]	5
2	Mahasiswa mampu memahami pengkodean HTML5 serta mampu memahami penggunaan model konten dan elemen mana yang	1. Ketepatan menjelaskan struktur pengkodean HTML5 2. Ketepatan penggunaan model konten dan elemen mana yang diperbolehkan di dalam HTML	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: - Membuat resume - <i>Review textbook</i> 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), dan Resitasi Teori : 1(3x50")	Pengerjaan tugas melalui https://lms.fikom.umi.ac.id/	Coding Standards, Block Elements, Text Elements, dan Character References [1,3]	5

	diperbolehkan di dalamnya		- Studi Kasus				
3	Mahasiswa mampu memahami filosofi bagaimana HTML dan CSS harus cocok bersama serta mampu memahami sintaks dasar CSS dan makna propertinya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan filosofi bagaimana HTML dan CSS harus cocok 2. Ketepatan menjelaskan sintaks dasar CSS dan makna propertinya 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), dan Resitasi Teori : 1(3x50")	Pengerjaan tugas melalui https://lms.fikom.umi.ac.id/	Cascading Style Sheets (CSS) [1,2,3]	5
4	Mahasiswa mampu mengimplementasikan list dengan item yang tidak berurutan dan memahami konsep nested list serta mampu mengimplementasikan header dan footer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan penggunaan list dengan item yang tidak berurutan 2. Ketepatan menjelaskan nested list 3. Ketepatan penggunaan header dan footer 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), Role-play & simulation, dan Resitasi Teori : 1(2x50") Praktek : 1(1x50")		Mengatur Konten Halaman dengan List, Figure, dan Elemen HTML [1]	5
5	Mahasiswa mampu mengetahui perbedaan antara tabel data dan tabel layout serta mampu menggunakan elemen tabel untuk mengimplementasikan tabel data dan menggunakan CSS untuk mengimplementasikan tabel layout	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan perbedaan antara tabel data dan tabel layout 2. Ketepatan penggunaan elemen tabel untuk mengimplementasikan tabel data 3. Ketepatan penggunaan CSS untuk mengimplementasikan tabel layout 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), Role-play & simulation, dan Resitasi Teori : 1(2x50") Praktek : 1(1x50")		Tabel dan CSS layout [1]	5
6	Mahasiswa mampu mengimplementasikan tautan dan gambar bitmap dalam halaman web	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan penggunaan tautan dengan elemen a 2. Ketepatan penggunaan tautan untuk ke lokasi tertentu dalam halaman web 3. Ketepatan penggunaan gambar bitmap 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), Role-play & simulation, dan Resitasi Teori : 1(2x50") Praktek : 1(1x50")		Tautan dan Gambar [1]	5
7	Mahasiswa mampu mengenal bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan dasar-dasar JavaScript 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD),		Pengantar JavaScript [1,2,3]	5

	pemrograman javascript dan memahami pengkodeannya untuk pemrograman web	2. Ketepatan penggunaan kode JavaScript pada pemrograman web	penguasaan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 	Role-play & simulation, dan Resitasi Teori : 1(2x50") Praktek : 1(1x50")			
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester						10
9	Mahasiswa mampu membuat file external untuk kode javascript dan CSS pada halaman web serta mampu mengimplementasikan elemen select untuk menerapkan menu pull-down dan list boxes	1. Ketepatan membuat file external untuk kode javascript pada halaman web 2. Ketepatan membuat elemen select untuk menerapkan menu pull-down dan list boxes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), Role-play & simulation, dan Resitasi Teori : 1(2x50") Praktek : 1(1x50")		Memanipulasi CSS dengan JavaScript [1,2]	5
10-11	Mahasiswa mampu memahami penggunaan PHP untuk pemrograman web Serta memahami ekspresi dan aturan penulisan kode PHP	1. Ketepatan penggunaan PHP untuk pemrograman web 2. Ketepatan menjelaskan ekspresi dan aturan penulisan kode PHP	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), Role-play & simulation, dan Resitasi Teori : 2(2x50") Praktek : 2(1x50")		PHP [2]	10
12	Mahasiswa mampu mengetahui dasar-dasar MySQL dan memahami cara pengelolaan database serta mampu mengimplementasikan MySQL function	1. Ketepatan menjelaskan dasar-dasar MySQL dan memahami cara pengelolaan database 2. Ketepatan menjelaskan cara pengelolaan database 3. Ketepatan penggunaan MySQL function	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat resume - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), Role-play & simulation, dan Resitasi Teori : 1(2x50") Praktek : 1(1x50")		Pengantar MySQL [2]	5
13-14	Mahasiswa mampu membuat koneksi database MySQL menggunakan kode PHP serta mampu menjalankan MySQL dan menggunakannya	1. Ketepatan membuat koneksi database MySQL menggunakan kode PHP 2. Ketepatan penggunaan MySQL secara prosedural	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi Kelompok - <i>Review</i> 	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), Role-play & simulation, Collaborative Learning, dan <i>Project based Learning</i>		Mengakses MySQL Menggunakan PHP [2]	15

	secara prosedural		<i>textbook</i> - Studi Kasus	Teori : 2(2x50") Praktek : 2(1x50")			
15	Mahasiswa mampu membuat Form pada halaman Web dan membuat fungsi input, edit, dan delete data menggunakan kode PHP serta mampu menampilkan data dari database ke halaman Web	1. Ketepatan membuat Form pada halaman Web dan membuat fungsi input, edit, dan delete data menggunakan kode PHP 2. Ketepatan membuat halaman Web yang menampilkan data dari database	▪ Kriteria: Ketepatan dan penguasaan ▪ Bentuk non-test: - Presentasi Kelompok - <i>Review textbook</i> - Studi Kasus	Kuliah, <i>Small Group Discussion</i> (SGD), <i>Role-play & simulation</i> , Collaborative Learning, dan <i>Project based Learning</i> Teori : 1(2x50") Praktek : 1(1x50")		Form Handling [2]	10
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						10



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	PEMROGRAMAN WEB				
KODE	3 KKB 306	SKS	3	SEMESTER	3
DOSEN PENGAMPU	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.	Herman, S.Kom.,M.Cs.	Muhammad Arfah Asis, S.Kom.,M.T.		
BENTUK TUGAS				WAKTU Pengerjaan Tugas	
Tugas Individu, mahasiswa mencari tahu dan merangkum perbedaan antara HTML versi lama dan HTML5				120 menit	
JUDUL TUGAS					
Tugas Pembelajaran I					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu mengenal pemrograman Web dan mengetahui sejarah HTML					
DESKRIPSI TUGAS					
Membuat resume terkait HTML versi lama dan HTML5					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan buku referensi					
b. Bentuk Luaran: Laporan hasil resume tentang pemrograman berorientasi prosedural dan pemrograman berorientasi objek					
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
Ketepatan menjelaskan dasar-dasar pemrograman web dan sejarah HTML					
JADWAL PELAKSANAAN					
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.					
LAIN-LAIN					
Tugas diupload pada link https://lms.fikom.umi.ac.id/					
DAFTAR RUJUKAN					

[1] John Dean. 2018. Web Programming with HTML5, CSS, and JavaScript. Jones and Bartlett Publishers, Inc.: USA.

[3] Jennifer Niederst Robbins. 2007. Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, Graphics, and Beyond. O'Reilly Media, Inc.



**UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	PEMROGRAMAN WEB				
KODE	3 KKB 306	SKS	3	SEMESTER	3
DOSEN PENGAMPU	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs. Herman, S.Kom.,M.Cs. Muhammad Arfah Asis, S.Kom.,M.T.				
BENTUK TUGAS				WAKTU Pengerjaan Tugas	
Tugas Individu, mahasiswa merangkum terkait model konten dan elemen HTML			240 menit		
JUDUL TUGAS					
Tugas Pembelajaran II					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu memahami pengkodean HTML5 serta mampu memahami penggunaan model konten dan elemen mana yang diperbolehkan di dalamnya					
DESKRIPSI TUGAS					
Membuat resume terkait model konten dan elemen HTML yang tidak dijelaskan pada perkuliahan					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan buku referensi					
b. Bentuk Luaran: Laporan hasil resume tentang model konten dan elemen HTML					
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Ketepatan menjelaskan struktur pengkodean HTML5					
2. Ketepatan penggunaan model konten dan elemen mana yang diperbolehkan di dalam HTML					
JADWAL PELAKSANAAN					
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.					

LAIN-LAIN

Tugas diupload pada link <https://lms.fikom.umi.ac.id/>

DAFTAR RUJUKAN

[1] John Dean. 2018. Web Programming with HTML5, CSS, and JavaScript. Jones and Bartlett Publishers, Inc.: USA.

[3] Jennifer Niederst Robbins. 2007. Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, Graphics, and Beyond. O'Reilly Media, Inc.



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	PEMROGRAMAN WEB				
KODE	3 KKB 306	SKS	3	SEMESTER	3
DOSEN PENGAMPU	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.	Herman, S.Kom.,M.Cs.	Muhammad Arfah Asis, S.Kom.,M.T.		
BENTUK TUGAS				WAKTU Pengerjaan Tugas	
Tugas Individu, mahasiswa merangkum terkait selector pada CSS				240 menit	
JUDUL TUGAS	Tugas Pembelajaran III				
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	Mahasiswa mampu memahami filosofi bagaimana HTML dan CSS harus cocok bersama serta mampu memahami sintaks dasar CSS dan makna propertinya				
DESKRIPSI TUGAS	Membuat resume terkait jenis-jenis selector CSS dan kapan tiap selector digunakan				
METODE Pengerjaan Tugas	1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi				
BENTUK DAN FORMAT LUARAN	a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan buku referensi b. Bentuk Luaran: Laporan hasil resume tentang jenis dan perbedaan penggunaan selector pada CSS				
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN	1. Ketepatan menjelaskan filosofi bagaimana HTML dan CSS harus cocok 2. Ketepatan menjelaskan sintaks dasar CSS dan makna propertinya				
JADWAL PELAKSANAAN	Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.				
LAIN-LAIN	Tugas diupload pada link https://lms.fikom.umi.ac.id/				

DAFTAR RUJUKAN

- [1] John Dean. 2018. Web Programming with HTML5, CSS, and JavaScript. Jones and Bartlett Publishers, Inc.: USA.
- [2] Robin Nixon. 2018. Learning PHP, MySQL & JavaScript: with jQuery, CSS & HTML5, Edisi 5. O'Reilly Media, Inc.
- [3] Jennifer Niederst Robbins. 2007. Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, Graphics, and Beyond. O'Reilly Media, Inc.



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	PEMROGRAMAN WEB				
KODE	3 KKB 306	SKS	3	SEMESTER	3
DOSEN PENGAMPU	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.	Herman, S.Kom.,M.Cs.	Muhammad Arfah Asis, S.Kom.,M.T.		
BENTUK TUGAS				WAKTU Pengerjaan Tugas	
Tugas Individu, mahasiswa mengimplementasikan list dan membuat header dan footer				240 menit	
JUDUL TUGAS					
Tugas Praktikum I					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu mengimplementasikan list dengan item yang tidak berurutan dan memahami konsep nested list serta mampu mengimplementasikan header dan footer					
DESKRIPSI TUGAS					
Membuat halaman web yang menampilkan list dan membuat header dan footer					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan buku referensi					
b. Bentuk Luaran:					
Laporan berisi kode HTML untuk menampilkan list, isi header dan isi footer serta tampilan outputnya					
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Ketepatan penggunaan list dengan item yang tidak berurutan 2. Ketepatan menjelaskan nested list 3. Ketepatan penggunaan header dan footer					
JADWAL PELAKSANAAN					
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.					

LAIN-LAIN
DAFTAR RUJUKAN
[1] John Dean. 2018. Web Programming with HTML5, CSS, and JavaScript. Jones and Bartlett Publishers, Inc.: USA.



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	PEMROGRAMAN WEB				
KODE	3 KKB 306	SKS	3	SEMESTER	3
DOSEN PENGAMPU	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.	Herman, S.Kom.,M.Cs.	Muhammad Arfah Asis, S.Kom.,M.T.		
BENTUK TUGAS				WAKTU Pengerjaan Tugas	
Tugas Individu, mahasiswa membuat halaman Web untuk menampilkan Biodata diri masing-masing				240 menit	
JUDUL TUGAS					
Tugas Praktikum II					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu mengetahui perbedaan antara tabel data dan tabel layout serta mampu menggunakan elemen tabel untuk mengimplementasikan tabel data dan menggunakan CSS untuk mengimplementasikan tabel layout					
DESKRIPSI TUGAS					
Menggunakan tabel untuk merapikan tampilan data dan CSS untuk mempercantik tampilan tabel					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan buku referensi					
b. Bentuk Luaran: Laporan berisi kode HTML dan CSS untuk halaman Web yang menampilkan Biodata dan tampilan outputnya					
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Ketepatan menjelaskan perbedaan antara tabel data dan tabel layout 2. Ketepatan penggunaan elemen tabel untuk mengimplementasikan tabel data 3. Ketepatan penggunaan CSS untuk mengimplementasikan tabel layout					
JADWAL PELAKSANAAN					
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.					

LAIN-LAIN
DAFTAR RUJUKAN
[1] John Dean. 2018. Web Programming with HTML5, CSS, and JavaScript. Jones and Bartlett Publishers, Inc.: USA.



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	PEMROGRAMAN WEB				
KODE	3 KKB 306	SKS	3	SEMESTER	3
DOSEN PENGAMPU	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.	Herman, S.Kom.,M.Cs.	Muhammad Arfah Asis, S.Kom.,M.T.		
BENTUK TUGAS				WAKTU Pengerjaan Tugas	
Tugas Individu, mahasiswa mengimplementasikan tautan dan gambar				240 menit	
JUDUL TUGAS					
Tugas Praktikum III					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu mengimplementasikan tautan dan gambar bitmap dalam halaman web					
DESKRIPSI TUGAS					
Membuat halaman web yang mengimplementasikan tautan dan gambar					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan buku referensi					
b. Bentuk Luaran:					
Laporan berisi kode HTML dan CSS untuk menampilkan dan mengatur tautan dan gambar dan tampilan outputnya					
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Ketepatan penggunaan tautan dengan elemen a					
2. Ketepatan penggunaan tautan untuk ke lokasi tertentu dalam halaman web					
3. Ketepatan penggunaan gambar bitmap					
JADWAL PELAKSANAAN					
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.					
LAIN-LAIN					

DAFTAR RUJUKAN
[1] John Dean. 2018. Web Programming with HTML5, CSS, and JavaScript. Jones and Bartlett Publishers, Inc.: USA.



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	PEMROGRAMAN WEB				
KODE	3 KKB 306	SKS	3	SEMESTER	3
DOSEN PENGAMPU	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.	Herman, S.Kom.,M.Cs.	Muhammad Arfah Asis, S.Kom.,M.T.		
BENTUK TUGAS				WAKTU Pengerjaan Tugas	
Tugas Individu, mahasiswa membuat event handler				240 menit	
JUDUL TUGAS					
Tugas Praktikum IV					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu mengenal bahasa pemrograman javascript dan memahami pengkodeannya untuk pemrograman web					
DESKRIPSI TUGAS					
Membuat halaman web yang mengimplementasikan event handler					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan buku referensi					
b. Bentuk Luaran:					
Laporan berisi kode HTML dan javascript dari halaman web yang mengimplementasikan event handler dan tampilan outputnya					
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Ketepatan menjelaskan dasar-dasar JavaScript					
2. Ketepatan penggunaan kode JavaScript pada pemrograman web					
JADWAL PELAKSANAAN					
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.					
LAIN-LAIN					

DAFTAR RUJUKAN

- [1] John Dean. 2018. Web Programming with HTML5, CSS, and JavaScript. Jones and Bartlett Publishers, Inc.: USA.
- [2] Robin Nixon. 2018. Learning PHP, MySQL & JavaScript: with jQuery, CSS & HTML5, Edisi 5. O'Reilly Media, Inc.
- [3] Jennifer Niederst Robbins. 2007. Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, Graphics, and Beyond. O'Reilly Media, Inc.



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	PEMROGRAMAN WEB				
KODE	3 KKB 306	SKS	3	SEMESTER	3
DOSEN PENGAMPU	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.	Herman, S.Kom.,M.Cs.	Muhammad Arfah Asis, S.Kom.,M.T.		
BENTUK TUGAS				WAKTU Pengerjaan Tugas	
Tugas Individu, mahasiswa membuat elemen select untuk menerapkan menu pull-down dan list boxes				240 menit	
JUDUL TUGAS					
Tugas Praktikum V					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu membuat file external untuk kode javascript dan CSS pada halaman web dan mengimplementasikan elemen select untuk menerapkan menu pull-down dan list boxes					
DESKRIPSI TUGAS					
Ketepatan membuat elemen select untuk menerapkan menu pull-down dan list boxes					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan buku referensi					
b. Bentuk Luaran: Laporan berisi kode HTML, CSS, dan Javascript dari halaman web yang mengimplementasikan elemen select untuk menerapkan menu pull-down dan list boxes serta laporan berisi tampilan outputnya					
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Ketepatan membuat file external untuk kode javascript pada halaman web					
2. Ketepatan membuat elemen select untuk menerapkan menu pull-down dan list boxes					
JADWAL PELAKSANAAN					
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.					

LAIN-LAIN
DAFTAR RUJUKAN
[1] John Dean. 2018. Web Programming with HTML5, CSS, and JavaScript. Jones and Bartlett Publishers, Inc.: USA. [2] Robin Nixon. 2018. Learning PHP, MySQL & JavaScript: with jQuery, CSS & HTML5, Edisi 5. O'Reilly Media, Inc.



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	PEMROGRAMAN WEB				
KODE	3 KKB 306	SKS	3	SEMESTER	3
DOSEN PENGAMPU	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.	Herman, S.Kom.,M.Cs.	Muhammad Arfah Asis, S.Kom.,M.T.		
BENTUK TUGAS				WAKTU Pengerjaan Tugas	
Tugas Individu, mahasiswa membuat fuction PHP				240 menit	
JUDUL TUGAS					
Tugas Praktikum VI					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu memahami penggunaan PHP untuk pemrograman web serta memahami ekspresi dan aturan penulisan kode PHP					
DESKRIPSI TUGAS					
Membuat minimal tiga function PHP					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan buku referensi					
b. Bentuk Luaran: Laporan berisi kode PHP dari fungsi yang dibuat dan tampilan outputnya					
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Ketepatan penggunaan PHP untuk pemrograman web					
2. Ketepatan menjelaskan ekspresi dan aturan penulisan kode PHP					
JADWAL PELAKSANAAN					
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.					
LAIN-LAIN					

DAFTAR RUJUKAN

[2] Robin Nixon. 2018. Learning PHP, MySQL & JavaScript: with jQuery, CSS & HTML5, Edisi 5. O'Reilly Media, Inc.



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	PEMROGRAMAN WEB				
KODE	3 KKB 306	SKS	3	SEMESTER	3
DOSEN PENGAMPU	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.	Herman, S.Kom.,M.Cs.	Muhammad Arfah Asis, S.Kom.,M.T.		
BENTUK TUGAS				WAKTU Pengerjaan Tugas	
Tugas Individu, mahasiswa membuat MySQL function				240 menit	
JUDUL TUGAS					
Tugas Praktikum VII					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu mengetahui dasar-dasar MySQL dan memahami cara pengelolaan database serta mampu mengimplementasikan MySQL function					
DESKRIPSI TUGAS					
Membuat fungsi MySQL untuk melakukan pengolahan data					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan buku referensi					
b. Bentuk Luaran: Laporan berisi kode PHP untuk melakukan pengolahan data di MySQL					
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Ketepatan menjelaskan dasar-dasar MySQL dan memahami cara pengelolaan database					
2. Ketepatan menjelaskan cara pengelolaan database					
3. Ketepatan penggunaan MySQL function					
JADWAL PELAKSANAAN					
Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.					
LAIN-LAIN					

DAFTAR RUJUKAN
[2] Robin Nixon. 2018. Learning PHP, MySQL & JavaScript: with jQuery, CSS & HTML5, Edisi 5. O'Reilly Media, Inc.



UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	PEMROGRAMAN WEB				
KODE	3 KKB 306	SKS	3	SEMESTER	3
DOSEN PENGAMPU	St. Hajrah Mansyur, S.Kom.,M.Cs.	Herman, S.Kom.,M.Cs.	Muhammad Arfah Asis, S.Kom.,M.T.		
BENTUK TUGAS				WAKTU Pengerjaan Tugas	
Tugas Individu, mahasiswa menerapkan database pada pemrograman Web				720 menit	
Tugas Tim, mahasiswa mendiskusikan untuk merancang dan membuat program Web dan databasenya					
JUDUL TUGAS					
Tugas Akhir					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
1. Mahasiswa mampu membuat koneksi database MySQL menggunakan kode PHP serta mampu menjalankan MySQL dan menggunakannya secara prosedural					
2. Mahasiswa mampu membuat Form pada halaman Web dan membuat fungsi input, edit, dan delete data menggunakan kode PHP serta mampu menampilkan data dari database ke halaman Web					
DESKRIPSI TUGAS					
Mendiskusikan rancangan program dan database-nya dan membuat koneksi antara program Web dan database (MySQL) menggunakan PHP serta membuat laporannya, lalu setiap kelompok mempresentasikan tugas yang telah dibuat					
METODE Pengerjaan Tugas					
1. Metode Resitasi, melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas sehingga pengalaman mahasiswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi					
2. Project Based Learning dan Collaborative Learning, melaksanakan diskusi sesuai sub CPMK per kelompok.					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Jurnal, artikel, dan buku referensi					
b. Bentuk Luaran:					
Laporan rancangan program dan databasenya					
INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Ketepatan menjelaskan mamfaat penggunaan database dalam aplikasi ataupun sistem					

2. Ketepatan membuat koneksi database dengan aplikasi Java melalui JDBC

JADWAL PELAKSANAAN

Tugas dikerjakan setelah proses perkuliahan luring atau daring.

LAIN-LAIN

1. Ketepatan membuat koneksi database MySQL menggunakan kode PHP
2. Ketepatan penggunaan MySQL secara prosedural
3. Ketepatan membuat Form pada halaman Web dan membuat fungsi input, edit, dan delete data menggunakan kode PHP
4. Ketepatan membuat halaman Web yang menampilkan data dari database

DAFTAR RUJUKAN

- [1] John Dean. 2018. Web Programming with HTML5, CSS, and JavaScript. Jones and Bartlett Publishers, Inc.: USA.
[2] Robin Nixon. 2018. Learning PHP, MySQL & JavaScript: with jQuery, CSS & HTML5, Edisi 5. O'Reilly Media, Inc.

KRITERIA PENILAIAN

Penilaian dilakukan atas komponen-komponen tersebut di atas. Nilai akhir yang diperoleh Mahasiswa merupakan rata-rata dari perolehan tiap komponen dengan melibatkan bobot masing-masing. Secara keseluruhan nilai ini mencerminkan tingkat keseriusan dalam proses dan hasil kerja yang diperoleh sampai dengan berakhirnya masa perkuliahan mata kuliah (yaitu sampai dengan pelaksanaan UAS).

E	Merupakan perolehan mahasiswa yang tidak membuat <i>logbook</i> atau tidak mengikuti UTS atau tidak mengikuti UAS atau kehadirannya kurang dari 70%
D	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan seadanya, tidak memiliki kemauan dan tanggung jawab untuk memahami materi pada konteks mata kuliah ini
C-	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan seadanya, tidak fokus dalam memahami materi sehingga hanya mampu menyelesaikan sebagian dari masalah itupun dengan akurasi yang buruk
C	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan cukup baik, berusaha memahami materi namun kurang persisten sehingga baru mampu menyelesaikan sebagian dari masalah dengan akurasi yang kurang
C+	merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, berusaha memahami materi namun kurang persisten sehingga baru mampu menyelesaikan sebagian masaah dengan akurasi cukup
B-	merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi cukup
B	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi bagus
B+	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi bagus
A-	merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik, memiliki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi, mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi sangat baik.
A	merupakan perolehan mahasiswa superior, yaitu mereka yang mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik bahkan tertantang, untuk memahami lebih jauh, memilki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi, mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi sempurna bahkan mampu mengenali masalah nyata pada masyarakat/industri dan mampu mengusulkan konsep solusinya.

RUBRIK PENILAIAN		
JENJANG /GRADE	ANGKA /SKOR	DESKRIPSI INDIKATOR KERJA
A	86-100	a. Mahasiswa mampu memahami penggunaan model konten dan elemen pada HTML dengan baik
		b. Mahasiswa mampu menerapkan CSS dengan baik untuk mengatur tampilan halaman Web
		c. Mahasiswa mampu membuat program web dan databasenya dengan baik
		d. Mahasiswa mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
A-	81 – 85	a. Mahasiswa mampu memahami penggunaan model konten dan elemen pada HTML dengan baik
		b. Mahasiswa mampu menerapkan CSS dengan baik untuk mengatur tampilan halaman Web
		c. Mahasiswa cukup mampu membuat program web dan databasenya dengan baik
		d. Mahasiswa mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
B+	76 – 80	a. Mahasiswa mampu memahami penggunaan model konten dan elemen pada HTML dengan baik
		b. Mahasiswa cukup mampu menerapkan CSS dengan baik untuk mengatur tampilan halaman Web
		c. Mahasiswa cukup mampu membuat program web dan databasenya dengan baik
		d. Mahasiswa mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
B	71 – 75	a. Mahasiswa cukup mampu memahami penggunaan model konten dan elemen pada HTML dengan baik
		b. Mahasiswa cukup mampu menerapkan CSS dengan baik untuk mengatur tampilan halaman Web
		c. Mahasiswa cukup mampu membuat program web dan databasenya dengan baik
		d. Mahasiswa mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
B-	66 – 70	a. Mahasiswa cukup mampu memahami penggunaan model konten dan elemen pada HTML dengan baik
		b. Mahasiswa cukup mampu menerapkan CSS dengan baik untuk mengatur tampilan halaman Web
		c. Mahasiswa cukup mampu membuat program web dan databasenya dengan baik
		d. Mahasiswa cukup mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik

C+	61 – 65	a. Mahasiswa cukup mampu memahami penggunaan model konten dan elemen pada HTML dengan baik
		b. Mahasiswa cukup mampu menerapkan CSS dengan baik untuk mengatur tampilan halaman Web
		c. Mahasiswa kurang mampu membuat program web dan databasenya dengan baik
		d. Mahasiswa cukup mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
C	51 – 60	a. Mahasiswa cukup mampu memahami penggunaan model konten dan elemen pada HTML dengan baik
		b. Mahasiswa kurang mampu menerapkan CSS dengan baik untuk mengatur tampilan halaman Web
		c. Mahasiswa kurang mampu membuat program web dan databasenya dengan baik
		d. Mahasiswa cukup mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
D	45 – 50	a. Mahasiswa kurang mampu memahami penggunaan model konten dan elemen pada HTML dengan baik
		b. Mahasiswa kurang mampu menerapkan CSS dengan baik untuk mengatur tampilan halaman Web
		c. Mahasiswa kurang mampu membuat program web dan databasenya dengan baik
		d. Mahasiswa cukup mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik
E	<45	a. Mahasiswa tidak mampu memahami penggunaan model konten dan elemen pada HTML dengan baik
		b. Mahasiswa tidak mampu menerapkan CSS dengan baik untuk mengatur tampilan halaman Web
		c. Mahasiswa tidak mampu membuat program web dan databasenya dengan baik
		d. Mahasiswa tidak mampu melakukan presentasi tugas akhir dengan baik

Pengertian 1 sks dalam BENTUK PEMBELAJARAN			Jam
a	Kuliah, Responsi, Tutorial		
	Tatap Muka	Penugasan Terstruktur	Belajar Mandiri
	50 menit/minggu/semester	60 menit/minggu/semester	60 menit/minggu/semester
			2,83
b	Seminar atau bentuk pembelajaran lain yang sejenis		
	Tatap muka	Belajar mandiri	
	100 menit/minggu/semester	70 menit/minggu/semester	
			2,83
c	Praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara		
	170 menit/minggu/semester		2,83

No	Metode Pembelajaran Mahasiswa	Kode	Keterangan
1	<i>Small Group Discussion</i>	SGD	Proses pembelajaran dengan melakukan diskusi kelompok kecil tujuannya agar peserta didik memiliki ketrampilan memecahkan masalah terkait materi pokok dan persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
2	<i>Role-Play & Simulation</i>	RPS	Aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. <i>Role-play</i> berdasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari.
3	<i>Discovery Learning</i>	DL	Model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.
4	<i>Self-Directed Learning</i>	SDL	Model yang dilakukan oleh individu untuk dirinya sendiri dan bahwa hasil belajar maksimal diperoleh apabila siswa bekerja menurut kecepatannya sendiri, terlibat aktif dalam melaksanakan berbagai tugas belajar khusus, dan mengalami keberhasilan dalam belajar.
5	<i>Cooperative Learning</i>	CoL	Bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif

No	Metode Pembelajaran Mahasiswa	Kode	Keterangan
			merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.
6	<i>Collaborative Learning</i>	CbL	Pembelajaran kolaboratif dapat menyediakan peluang untuk menuju pada kesuksesan praktek-praktek pembelajaran. Sebagai teknologi untuk pembelajaran (<i>technology for instruction</i>), pembelajaran kolaboratif melibatkan partisipasi aktif para siswa dan meminimisasi perbedaan-perbedaan antar individu.
7	<i>Contextual Learning</i>	CtL	Pembelajaran yang mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupan.
8	<i>Project Based Learning</i>	PjBL	Model pembelajaran berbasis proyek (<i>project based learning</i>) adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran. Dalam kegiatan ini, siswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan sintesis informasi untuk memperoleh berbagai hasil belajar (pengetahuan, keterampilan, dan sikap).
9	<i>Problem Based Learning & Inquiry</i>	PBL	Metode pembelajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui penyelidikan, sehingga melatih peserta didik untuk kreatif dan berpikir kritis untuk menemukan sendiri suatu pengetahuan. Akhir dari metode <i>inquiry learning</i> adalah peserta didik mampu menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya berdasarkan fakta-fakta yang ada.
10	Atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.		

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, keterampilan umum, keterampilan 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. 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 (SGD), 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.