



Universitas	: Universitas Negeri Jakarta
Fakultas	: Ekonomi
Program Studi	: D-4 Administrasi Perkantoran Digital
Mata Kuliah	: Web Development
Bobot sks	: 3 sks x 170 menit
Kode Mata Kuliah	: 81154163
Kode Seksi	:
Bentuk/Sifat	: (1) Teori (2) Seminar (3) Praktikum*
Pra-Syarat (jika ada)	:
Semester	: Ganjil
Periode Kuliah	: September - Desember
Jumlah Pertemuan	: 16 pertemuan x 340 menit
Jadwal Kuliah	:
Ruang Kuliah	:

**) coret yang tidak perlu*

A. DESKRIPSI MATA KULIAH

Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan teknologi-teknologi mobile dengan bahasa yang mudah dipahami, melakukan analisis terhadap kebutuhan organisasi atau perusahaan, sehingga mereka mampu membuat aplikasi berbasis mobile, terutama dengan jQuery Mobile yang interaktif dan terintegrasi. Aplikasi tersebut dirancang untuk memberikan solusi bagi organisasi atau perusahaan di berbagai sektor seperti manufaktur, jasa, sosial, dan pendidikan. Mampu berkinerja baik secara individu maupun dalam kolaborasi tim.

**B. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) YANG DIBEBANKAN
DALAM MATA KULIAH**

Ranah	Capaian Pembelajaran Lulusan
Sikap	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;(S-1) 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;(S-2) 3. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; ;(S-9) 4. Menginternalisasi Semangat Kemandirian, Kejuangan, dan Kewirausahaan (S-10)
Pengetahuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai konsep dasar dan utama dari perancangan interaksi berbasis aplikasi mobile. 2. Memahami perilaku pasar dan tren yang sedang terjadi dalam bidang web development. 3. Mengetahui best practice dalam pembuatan perancangan interaksi untuk aplikasi dengan berbagai platform. 4. Menguasai alat, teknologi, dan metodologi terkini terkait dengan perancangan web development

Ranah	Capaian Pembelajaran Lulusan
Keterampilan Umum	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="564 271 1300 584">1. 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;(KU-1) <li data-bbox="564 600 1300 689">2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;(KU-2) <li data-bbox="564 705 1300 1131">3. Mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya dalam rangka menghasilkan prototype, prosedur baku, desain atau karya seni, menyusun hasil kajiannya dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain, atau esai seni, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;(KU-3)

Ranah	Capaian Pembelajaran Lulusan
Keterampilan Khusus	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="564 264 1209 349">1. Mengkaji konsep dan struktur JavaScript pada framework jQuery Mobile.<li data-bbox="564 371 1270 568">2. Memanfaatkan IPTEKS untuk memahami perilaku dan tren pasar, menganalisis, serta menyajikan informasi dalam upaya perancangan web development.<li data-bbox="564 591 1260 676">3. Membuat desain aplikasi mobile interaktif dengan PhoneGap.<li data-bbox="564 698 1267 851">4. Menyelesaikan masalah dari risiko yang timbul dalam proses pembuatan aplikasi mobile interaktif dengan PhoneGap pada pengembangan web

C. BAHAN KAJIAN/POKOK BAHASAN

BAHAN KAJIAN/ POKOK BAHASAN	SUB- BAHAN KAJIAN /SUB-POKOK BAHASAN
1. Pengenalan mengenai web development	1.1. Menjelaskan konsep dasar Web Development serta manfaat dan sistemnya
2. Pengenalan bagian bagian website dan jenis website menurut fungsi	2.1. Pengenalan bagian bagian website meliputi : <ul style="list-style-type: none"> • Heder • Body • Footer 2.2. Pengenalan jenis website menurut fungsi meliputi : <ul style="list-style-type: none"> • Web landing page • Web online store • Web company profile 2.3. Web sosial media
3. Pembuatan website dengan macam CMS dan berbagai macam platform lainnya	3.1. Pembuatan website dengan google site : <ul style="list-style-type: none"> a. Membuat landing page dengan google site 3.2. Pembuatan website dengan canva <ul style="list-style-type: none"> a. Membuat landing page dengan canva 3.3. Pembuatan website dengan CMS Wordpress <ul style="list-style-type: none"> a. Membuat online store dengan CMS wordpress b. Membuat company profile dengan CMS wordpress c. Membuat sosail media dengan CMS Wordpress 3.4. embuatan website dengan WIX <ul style="list-style-type: none"> a. Pembuatan company profile dengan WIX b. Pembuatan online store dengan WIX 3.5. Pembuatan website dengan peresta shop
4. Pengenalan mengenai web development	4.1. Menjelaskan konsep dasar Web Development serta manfaat dan sistemnya
5. Pengenalan bagian bagian website dan jenis website menurut fungsi	5.1. Pengenalan bagian bagian website meliputi : <ul style="list-style-type: none"> a. Heder b. Body c. Footer 5.2. Pengenalan jenis website menurut fungsi meliputi : <ul style="list-style-type: none"> a. Web landing page b. Web online store c. Web company profile d. Web sosial media
6. Pembuatan website dengan macam CMS dan berbagai macam platform lainnya	6.1. Pembuatan website dengan google site : <ul style="list-style-type: none"> a. Membuat landing page dengan google site 6.2. Pembuatan website dengan canva <ul style="list-style-type: none"> a. Membuat landing page dengan canva 6.3. Pembuatan website dengan CMS Wordpress <ul style="list-style-type: none"> a. Membuat online store dengan CMS wordpress b. Membuat company profile dengan CMS wordpress c. Membuat sosail media dengan CMS Wordpress 6.4. Pengenalan seputar CMS Joomla 6.5. Pembuatan website dengan WIX <ul style="list-style-type: none"> a. Pembuatan company profile dengan WIX b. Pembuatan online store dengan WIX

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN (METODE)

1. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan dengan pendekatan student-centred. Para mahasiswa didorong dan difasilitasi untuk aktif mencari dan membangun pengetahuannya sendiri, sehingga memiliki kompetensi yang diharapkan yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan meliputi metode tanya-jawab, diskusi, diskusi, analisis buku dan jurnal, dan presentasi mahasiswa.
2. Metode yang digunakan dalam perkuliahan ini adalah case-based learning dan team-based project. Sebelum perkuliahan, dosen mencari peristiwa atau masalah kehidupan sehari-hari tentang Web Development. Setelah peristiwa terpilih, skenario dibentuk. Di setiap kasus, dosen mengajukan pertanyaan terbuka terkait dengan konsep Web Development. Mahasiswa diharapkan membaca kasus dalam kelompok, mendiskusikan, dan menjawab pertanyaan. Pada tahap ini, mahasiswa berperan aktif dalam berdiskusi untuk mengungkapkan ide-idenya secara eksplisit. Sedangkan, peran dosen adalah memberikan pengaturan kelompok dan menghindari memberikan jawaban langsung atas pertanyaan pembelajaran berbasis kasus selama diskusi kelompok.

Metode lain yang digunakan dalam perkuliahan ini adalah:

- a. Diskusi informasi (penyampaian materi oleh dosen)
- b. Presentasi
- c. Diskusi kelompok
- d. Penugasan
- e. Tanya Jawab

Bentuk Pembelajaran

1) Case-based Learning

1. **Presentasi Kasus:** Perkenalkan kasus kepada mahasiswa, jelaskan konteks, argumen kedua belah pihak, dan kompleksitas masalah lingkungan yang terlibat.
2. **Diskusi Prasyarat:** Lakukan diskusi tentang konsep dasar Web Development yang relevan dengan kasus ini. Tinjau bagaimana evaluasi argumen dan analisis bukti dapat membantu dalam memecahkan masalah kontroversial.
3. **Analisis Kasus:** Ajak mahasiswa menganalisis argumen yang diajukan oleh kedua belah pihak. Dorong mereka mengidentifikasi premis, kesimpulan, dan asumsi yang mendasari setiap argumen.
4. **Diskusi Kelompok:** Bagi mahasiswa ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan argumen yang mereka temui dalam kasus. Berikan panduan diskusi untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, dan implikasi dari masing-masing argumen.
5. **Pemecahan Masalah:** Berikan waktu kepada setiap kelompok untuk merumuskan solusi atau rekomendasi terkait dengan kontroversi lingkungan. Dorong mereka menggunakan pengetahuan Web Development untuk mendukung argumen mereka.
6. **Presentasi Solusi dan Refleksi:** Mintalah setiap kelompok mempresentasikan solusi mereka kepada kelas. Lakukan refleksi bersama tentang proses pengambilan keputusan dan pemecahan masalah, serta bagaimana Web Development membantu mereka dalam menyusun solusi yang dapat diterima. Selanjutnya, berikan evaluasi dan umpan balik yang konstruktif untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam kasus seperti ini.

2) Project-based Learning

1. **Identifikasi Tujuan Pembelajaran:** Tetapkan tujuan pembelajaran yang jelas untuk mata kuliah Web Development, termasuk pengembangan keterampilan logika, penalaran ilmiah, dan penerapan konsep logis dalam pemecahan masalah.
2. **Desain Proyek:** Rancang proyek yang menantang dan relevan dengan materi pembelajaran. Pastikan proyek memungkinkan mahasiswa menerapkan pengetahuan Web Development dalam konteks nyata.
3. **Penyampaian Petunjuk:** Sampaikan petunjuk proyek secara jelas, termasuk tujuan, batasan, dan harapan yang harus dicapai oleh mahasiswa.
4. **Pembagian Kelompok:** Bagi mahasiswa ke dalam kelompok yang beragam kemampuannya dan memiliki peran yang jelas dalam proyek.
5. **Penelitian dan Perencanaan:** Dorong mahasiswa untuk melakukan penelitian mendalam tentang topik proyek dan merencanakan strategi serta sumber daya yang diperlukan.
6. **Implementasi, Pemantauan, dan Evaluasi:** Biarkan mahasiswa menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam proyek, sambil memberikan bimbingan dan evaluasi formatif untuk memperbaiki kualitas proyek.

E. MEDIA PEMBELAJARAN

Tuliskan media pembelajaran yang digunakan dalam mata kuliah ini.

Perangkat Keras	Perangkat Lunak
1. Laptop	1. <i>Google Classroom</i>
2. <i>Whiteboard</i> dan Spidol	2. <i>Zoom Meeting</i>
3. LCD	3. <i>WhatsApp</i>
	1. LMS UNJ

F. TUGAS (TAGIHAN)

1. Tugas Individu
Setiap mahasiswa membuat paparan tentang miskonsepsi pada topik yang dipilih
2. Tugas Kelompok
 - Setiap kelompok dibagi berdasarkan topik materi
 - Proyek penelitian Web Development

G. PENILAIAN

- a. Metode:
 1. Autentik Assesment dalam bentuk Tes dan cased-based (UTS)
 2. Proyek (UAS)
 3. Penilaian kinerja (observasi, portofolio, tes, presentasi, peran serta dalam diskusi, dan partisipasi dalam perkuliahan)
- b. Instrumen: lembar/soal tes UTS dan UAS dan rubrik kinerja
- c. Komponen dan proporsi penilaian:
 1. Tugas 10%
 2. Aktivitas partisipatif (case study) 15%
 3. UTS (Tes tulis) 25%

4. UAS (Project)

50%

d. Kriteria penilain/kelulusan

Mahasiswa dikategorikan lulus mata kuliah Miskonsepsi dalam Pembelajaran Web Development apabila memiliki nilai akhir minimal mencapai C. Adapun rentang penilaian sebagai berikut:

Tingkat Penguasaan (%)	Huruf	Angka	Keterangan
86 – 100	A	4,0	Lulus
81 – 85	A-	3,7	Lulus
76 – 80	B+	3,3	Lulus
71 – 75	B	3,0	Lulus
66 – 70	B-	2,7	Lulus
61 – 65	C+	2,3	Lulus
56 – 60	C	2,0	Lulus
51 – 55	C-	1,7	Belum Lulus
46 – 50	D	1,0	Belum Lulus
0 – 45	E	0,0	Belum Lulus

H. KEBIJAKAN PERKULIAHAN

- a. Kehadiran : Mahasiswa yang tidak hadir, baik dengan pemberitahuan atau tidak, lebih dari 20% dari total pertemuan dianggap tidak lulus dan mendapat nilai E
- b. Keterlambatan :
• Keterlambatan masuk kelas selama 1-15 menit diizinkan mengisi daftar hadir
• Keterlambatan masuk kelas lebih dari 15 menit tidak diperbolehkan mengisi daftar hadir
• Keterlambatan penyerahan tugas selama 1-7 hari dari tenggat waktu yang ditetapkan akan mendapat pengurangan nilai sebanyak 20 poin dari total 1-100 poin.
• Keterlambatan penyerahan tugas selama lebih dari 7 hari dari tenggat waktu yang ditetapkan akan mendapatkan nilai 0.
- c. Tidak mengikuti ujian/tidak menyerahkan tugas : Mahasiswa yang tidak mengikuti ujian atau tidak menyerahkan tugas tanpa pemberitahuan akan diberikan nilai D pada ujian/tugas tersebut.
- d. Kecurangan akademik : Mahasiswa wajib mematuhi standar aturan dan kebijakan tentang kejujuran akademik dan menghindari tindakan plagiarisme dan kecurangan dalam ujian. Tindakan plagiarisme dan kecurangan dalam ujian akan diberikan nilai E pada ujian tersebut.
- e. Etika di dalam kelas luring :
• Mahasiswa tidak diperkenankan mengenakan pakaian yang memperlihatkan aurat (ketat/transparan).
• Mahasiswa tidak menggunakan alat komunikasi untuk keperluan yang tidak terkait dengan pembelajaran.
• Mahasiswa tidak membuat kegaduhan yang mengganggu ketertiban pembelajaran.
• Mahasiswa menggunakan dresscode yang telah ditentukan oleh prodi D-3 Administrasi Perkantoran

- f. Etika di dalam kelas daring :
- Mahasiswa tidak diperkenankan mengenakan pakaian yang memperlihatkan aurat (ketat/transparan).
 - Mahasiswa wajib menampilkan identitas diri dalam bentuk tulisan, citra, atau video.
 - Mahasiswa wajib menyalakan fitur kamera ketika dalam *video conference*.
 - Menggunakan fitur *raise hand* ketika ingin berbicara, bertanya, menjawab, meninggalkan kelas atau keperluan lain.

I. SUMBER (REFERENSI)

1. Nur Latifah, N., Yohana, C., & Lutfia, A. (2023, 19 Juli). Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial, Motivasi Belajar, Dan Manajemen Waktu Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa SMKN 25 Jakarta. KOLONI
2. Faslah, R. (2022). "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Dosen." Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat.
3. Purwana, D., Monoarfa, T. A., & Febrilia, I. (2023, 29 Juni). Development of Web-based Commerce Lapaksenggol.com as a Medium of Promotion and Marketing for SMEs in East Jakarta. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*.
4. Carlini M, Tanase D, & Ellerani, P. G. (2013). Web Design Education in Context. <http://hdl.handle.net/11587/387619>
5. Hsieh, M.-C., Kao, Y.-W., Hsieh, S.-L., & Yuan, S.-M. (2008). *Web 2.0 Proxy: A new framework for Web 2.0 website development*. <http://hdl.handle.net/11536/30954>.
6. Lang, M. (2009). *Web-based systems development: the influence of disciplinary backgrounds on design practices*. <http://hdl.handle.net/10379/264>



**UNIVERSITAS NEGERI
JAKARTA FAKULTAS
EKONOMI
PROGRAM STUDI D-4 ADMINISTRASI PERKANTORAN
DIGITAL**

**RENCANA
PEMBELAJARAN
SEMESTER**

MATA KULIAH (MK)	KODE MATA KULIAH	BOBOT (SKS)	SEMESTER	TANGGAL PENYUSUNAN
Web Development	81154163	3 SKS	Ganjil	
DOSEN PENGAMPU MATA KULIAH  Muhammad Ikhwan S.Pd., M.Pd.	KOORDINATOR PROGRAM STUDI  Dr. Christian Wiradendi Wolor, S.E., M.M	GPJM FAKULTAS  Dr. Umi Widyastuti, SE., ME	WAKIL DEKAN I  Dr. Agung Wahyu Handaru, S.T., M.M.	TANGGAL REVISI
CPL-Program Studi yang Dibebankan pada Mata Kuliah (tuliskan CPL yang relevan dengan mata kuliah saja)				
	Sikap	<ol style="list-style-type: none">1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;(S-1)2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;(S-2)3. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; ;(S-9)4. Menginternalisasi Semangat Kemandirian, Kejuangan, dan Kewirausahaan (S-10)		

Capaian Pembelajaran

Pengetahuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai konsep dasar dan utama dari perancangan interaksi berbasis aplikasi mobile. 2. Memahami perilaku pasar dan tren yang sedang terjadi dalam bidang web development. 3. Mengetahui best practice dalam pembuatan perancangan interaksi untuk aplikasi dengan berbagai platform. 4. Menguasai alat, teknologi, dan metodologi terkini terkait dengan perancangan web development
Keterampilan Umum	<ol style="list-style-type: none"> 1. 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;(KU-1) 2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;(KU-2) 3. Mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya dalam rangka menghasilkan prototype, prosedur baku, desain atau karya seni, menyusun hasil kajiannya dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain, atau esai seni, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;(KU-3)
Keterampilan Khusus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkaji konsep dan struktur JavaScript pada framework jQuery Mobile. 2. Memanfaatkan IPTEKS untuk memahami perilaku dan tren pasar, menganalisis, serta menyajikan informasi dalam upaya perancangan web development. 3. Membuat desain aplikasi mobile interaktif dengan PhoneGap. 4. Menyelesaikan masalah dari risiko yang timbul dalam proses pembuatan aplikasi mobile interaktif dengan PhoneGap pada pengembangan web
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
CPMK-1	Pengenalan mengenai web development
CPMK-2	Pengenalan bagian bagian website dan jenis website menurut fungsi
CPMK-3	Pembuatan website dengan macam CMS dan berbagai macam platform lainnya
Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK) (uraian dari CPMK berbasis pertemuan/tatap muka)	
Sub-CPMK- 1.1	Pemahaman konsep dasar web development
Sub-CPMK- 1.2	Penguasaan struktur HTML
Sub-CPMK- 2.1	Memahami struktur dan fungsi dari berbagai bagian dalam sebuah website

Sub- CPMK-2.2	Mampu mengklasifikasikan jenis-jenis website berdasarkan tujuan dan fungsi yang mereka layani					
Sub-CPMK- 3.1	Mampu mengembangkan website menggunakan berbagai CMS (Content Management System) dengan memperhatikan kebutuhan dan tujuan spesifik dari proyek website tersebut					
Sub-CPMK- 3.2	Memahami perbedaan dan kelebihan masing-masing untuk aplikasi dan pengembangan website yang efektif					
	Sub-CPMK- 1.1	Sub-CPMK- 1.2	Sub-CPMK- 2.1	Sub- CPMK- 2.2	Sub-CPMK- 3.1	Sub-CPM K- 3.2
CPMK-1	√	√				
CPMK-2			√	√		
CPMK-3					√	√



RINCIAN RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN

RINCIAN KEGIATAN						
Minggu Ke:	Capaian Pembelajaran (Sub-CPMK)	Materi (Bahan Kajian)	Indikator Keberhasilan	Metode	Sumber/Media	Penilaian/Tugas
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Menjelaskan konsep dasar Web Development serta manfaat dan sistemnya	konsep dasar Web Development serta manfaat dan sistemnya	Mahasiswa mampu Menjelaskan konsep dasar Web Development serta manfaat dan sistemnya			
2-3	Pengenalan bagian bagian website meliputi : a. Heder b. Body c. Footer	bagian bagian website meliputi : a. Heder b. Body c. Footer	Mahasiswa mampu memahami Pengenalan bagian bagian website.			

4	Pengenalan jenis website menurut fungsi meliputi : <ol style="list-style-type: none"> a. Web landing page b. Web online store c. Web company profile d. Web sosial media 	Jenis website menurut fungsi meliputi : <ol style="list-style-type: none"> a. Web landing page b. Web online store c. Web company profile d. Web sosial media 	Mahasiswa mampu memahami Jenis website menurut fungsi			
5	Pembuatan website dengan google site : <ol style="list-style-type: none"> a. Membuat landing page dengan google site Pembuatan website dengan canva <ol style="list-style-type: none"> a. Membuat landing page dengan canva 	Pembuatan website dengan google site : <ol style="list-style-type: none"> a. Membuat landing page dengan google site Pembuatan website dengan canva <ol style="list-style-type: none"> b. Membuat landing page dengan canva 	Mahasiswa mampu membuat landing page menggunakan google site dan canva			

6-7	Pembuatan website dengan CMS Wordpress a. Membuat online store dengan CMS wordpress b. Membuat company profile dengan CMS wordpress	Pembuatan website dengan CMS Wordpress c. Membuat online store dengan CMS wordpress d. Membuat company profile dengan CMS wordpress	Mahasiswa mampu membuat website online store dan company profile dengan CMS Wordpress			
8	Ujian Tengah Semester					Tes tertulis
9	Membuat sosail media dengan CMS Wordpress	Membuat sosail media dengan CMS Wordpress	Membuat sosail media dengan CMS Wordpress			

10	Pengenalan seputar CMS Joomla	CMS Joomla	Mahasiswa mampu memahami mengenai CMS Joomla			
11	Pembuatan website dengan WIX a. Pembuatan company profile dengan WIX	Pembuatan website dengan WIX a. Pembuatan company profile dengan WIX	Mahasiswa mampu membuat company profile dengan WIX			
12-13	Pembuatan online store dengan WIX	Pembuatan online store dengan WIX	Mahasiswa mampu membuat web online store dengan WIX			
14-15	Pembuatan website dengan presta shop	Pembuatan website dengan presta shop	Mahasiswa mampu membuat website dengan presta shop			
16	Ujian Akhir Semester					



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 studinya 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. **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, 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.

Lampiran :

Tugas Case-based Learning

Judul Kasus: "Analisis Bagian-bagian Website dan Klasifikasi Berdasarkan Fungsinya"

Deskripsi Kasus:

Dalam kasus ini, mahasiswa diminta untuk mempelajari bagian-bagian utama dari sebuah website dan mengklasifikasikan jenis-jenis website berdasarkan fungsi-fungsi yang mereka layani. Kasus ini bertujuan untuk membantu mahasiswa memahami struktur dasar sebuah website dan variasi tujuan yang dapat dicapai melalui penggunaan berbagai jenis website.

Langkah-langkah Pembelajaran:

1. Pengenalan Bagian-bagian Website: Mahasiswa akan diperkenalkan dengan berbagai bagian utama dari sebuah website, termasuk header, footer, navigasi, konten utama, sidebar, dan bagian lainnya. Mereka akan mempelajari fungsi masing-masing bagian dan bagaimana mereka berinteraksi untuk menciptakan pengalaman pengguna yang holistik.
2. Studi Kasus Website: Mahasiswa akan diberikan beberapa contoh website dari berbagai industri dan tujuan. Mereka akan diminta untuk menganalisis struktur dan bagian-bagian utama dari setiap website ini, serta mengidentifikasi tujuan dan fungsi yang ingin dicapai oleh masing-masing website tersebut.
3. Diskusi Kelompok: Mahasiswa akan dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk mendiskusikan analisis mereka tentang website yang telah diberikan. Mereka akan berbagi pengamatan mereka tentang bagian-bagian website dan tujuan yang ingin dicapai oleh masing-masing website tersebut.
4. Klasifikasi Jenis Website: Berdasarkan analisis yang mereka lakukan, mahasiswa akan diminta untuk mengklasifikasikan jenis-jenis website berdasarkan fungsi-fungsi yang mereka layani. Ini termasuk, tetapi tidak terbatas pada, website e-commerce, blog pribadi, portal berita, situs pemerintah, dll.
5. Diskusi dan Presentasi: Setiap kelompok akan mempresentasikan hasil analisis dan klasifikasi mereka kepada kelas. Mereka akan menjelaskan alasan di balik pengelompokan jenis-jenis website dan bagaimana bagian-bagian website berkontribusi pada tujuan yang ingin dicapai oleh masing-masing jenis website.
6. Refleksi dan Diskusi: Setelah presentasi, kelas akan terlibat dalam diskusi reflektif tentang berbagai jenis website dan bagaimana pemahaman tentang bagian-bagian website dapat membantu dalam desain dan pengembangan website yang efektif.

Tugas Project-based Learning

Judul Proyek: "Pengembangan Website dengan Berbagai CMS dan Platform lainnya: Eksplorasi dan Implementasi"

Deskripsi Proyek:

Dalam proyek ini, mahasiswa akan mendapatkan pengalaman langsung dalam pembuatan website menggunakan berbagai Content Management System (CMS) dan platform lainnya yang digunakan dalam pengembangan web. Mereka akan bekerja dalam tim untuk merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan website yang

fungsional dan estetis.

Langkah-langkah Proyek:

1. **Pemilihan CMS dan Platform:** Setiap tim akan memilih CMS dan platform yang akan digunakan dalam pengembangan website mereka. Beberapa contoh CMS yang dapat dipilih termasuk WordPress, Joomla, Drupal, dan platform lain seperti Wix, Squarespace, atau Shopify. Pemilihan ini harus didasarkan pada kebutuhan proyek dan tujuan yang ingin dicapai.
2. **Perencanaan dan Desain:** Setelah memilih CMS dan platform, tim akan melakukan perencanaan dan desain website mereka. Ini termasuk menentukan tujuan website, merancang tata letak halaman, memilih tema atau template yang sesuai, dan menetapkan fitur dan fungsionalitas yang diperlukan.
3. **Pengembangan Konten:** Mahasiswa akan mulai mengembangkan konten untuk website mereka, termasuk teks, gambar, video, dan elemen-elemen multimedia lainnya. Mereka harus memastikan konten tersebut relevan, menarik, dan sesuai dengan tujuan dan audiens target.
4. **Implementasi dan Konfigurasi:** Tim akan mengimplementasikan website mereka menggunakan CMS atau platform yang telah dipilih. Mereka harus mengkonfigurasi setiap fitur dan fungsi sesuai dengan kebutuhan proyek dan memastikan bahwa website berjalan dengan lancar.
5. **Pengujian dan Debugging:** Setelah implementasi, website akan diuji untuk memastikan bahwa semua fitur dan fungsionalitas berjalan dengan baik di berbagai perangkat dan browser. Tim akan melakukan debugging untuk memperbaiki masalah teknis atau kesalahan dalam kode.
6. **Optimisasi dan SEO:** Mahasiswa akan mempelajari tentang optimisasi website untuk mesin pencari (SEO) dan menerapkan praktik terbaik dalam hal ini. Mereka akan memastikan bahwa website mereka mudah ditemukan oleh pengguna yang mencari informasi terkait.
7. **Peluncuran dan Evaluasi:** Setelah website selesai dikembangkan dan diuji, tim akan meluncurkannya secara resmi. Mereka akan memantau kinerja website dan menerima umpan balik dari pengguna untuk memperbaiki dan meningkatkan pengalaman pengguna.
8. **Presentasi dan Dokumentasi:** Setiap tim akan mempresentasikan website mereka kepada kelas, menjelaskan proses pengembangan, desain, dan implementasi. Mereka juga akan menyusun dokumentasi yang menyeluruh tentang pengembangan website, termasuk petunjuk penggunaan dan pemeliharaan.
9. **Refleksi dan Pembelajaran:** Setelah presentasi, kelas akan melakukan sesi refleksi bersama untuk mengevaluasi proyek, mengidentifikasi tantangan yang dihadapi, dan merumuskan pembelajaran yang diperoleh untuk proyek web development di masa depan.