



SILABI

NAMA MATAKULIAH	:	Desain dan Pemrograman Web
KODE	:	
SKS	:	3 SKS
SEMESTER	:	4
KELOMPOK	:	-
DESKRIPSI	:	Mata kuliah ini mengajarkan Konsep Pemrograman Web yang didalamnya terdapat Desain Web, HTML, CSS, JavaScript, JavaApplet, dan beberapa pemrograman Web lainnya, CMS, Semantik, serta MySQL sebagai salah satu database yang digunakan.
TUJUAN PEMBELAJARAN	:	Setelah mengikuti kuliah ini mahasiswa diharapkan bisa menjadi Web designer dan Web Programmer yang bervariasi pemrograman sehingga dapat menghasilkan web yang statis, dinamis dengan memanfaatkan teknologi CSS, CMS, JavaScript, XML dan Semantic.
PRASYARAT	:	Sistem Basis Data
MATERI	:	<ol style="list-style-type: none">1. Konsep Pemrograman Web2. HTML (HyperText Markup Language)3. Cascading Style Sheets (CSS)4. JavaScript5. JavaApplet6. PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>) (Pert 6-7)7. MySQL8. XML9. Pengenalan ASP.Net10. Pengantar Content Management System (CMS)11. Semantic Web
REFERENSI	:	<ol style="list-style-type: none">1. Bob Breedlove, <i>Web Programming Unleashed</i>, Sams.net Publishing, 19962. Michael Glodek, Steen Moller, <i>Web Service programming Tutorial</i>, NORDUGRID, 20093. J. J. Alferes, C. V. Damasio, and L. M. Pereira, <i>Semantic Web Logic Programming Tools</i>4. Michael Bolin, <i>End-User Programming for the Web</i>,



Massachusetts Institute Of Technology, 2005

5. n + 1, Inc, *JavaWeb Programming*, 2009
6. Marty Hall, Larry Brown, *Core Web Programing – Java Script Adding Dynamic Content to Web Pages*, 2003
7. Andi Gutmans, Stig Sæther Bakken, and Derick Rethans, *PHP 5 Power Programming*, PRENTICE HALL, 2005



GARIS-GARIS BESAR PROGRAM PENGAJARAN (GBPP)

JUDUL MATAKULIAH	: Desain dan Pemrograman Web		
KODE MK	:		
SKS	: 3 sks	TEORI= 3 jam/minggu	RESPONSI= 1 jam/minggu
PRASYARAT	: Sistem Basis Data		
DESKRIPSI SINGKAT	: Mata kuliah ini mengajarkan Konsep Pemrograman Web yang didalamnya terdapat Desain Web, HTML, CSS, JavaScript, JavaApplet, dan beberapa pemrograman Web lainnya, CMS, Semantik, serta MySQL sebagai salah satu database yang digunakan.		
TUJUAN INSTRUKSIONAL UMUM (TIU)	: Setelah mengikuti kuliah ini mahasiswa diharapkan bisa menjadi Web designer dan Web Programmer yang bervariasi pemrograman sehingga dapat menghasilkan web yang statis, dinamis dengan memanfaatkan teknologi CSS, CMS, JavaScript, XML dan Semantic.		
KEYWORDS:	: <i>web design and programming, web programming, web design</i>		
DAFTAR PUSTAKA :	: 1. Bob Breedlove, <i>Web Programming Unleashed</i> , Sams.net Publishing, 1996 2. Michael Glodek, Steen Moller, <i>Web Service programming Tutorial</i> , NORDUGRID, 2009 3. J. J. Alferes, C. V. Damasio, and L. M. Pereira, <i>Semantic Web Logic Programming Tools</i>		



4. Michael Bolin, *End-User Programming for the Web*, Massachusetts Institute Of Technology, 2005
5. n + 1, Inc, *JavaWeb Programming*, 2009
6. Marty Hall, Larry Brown, *Core Web Programing – Java Script Adding Dynamic Content to Web Pages*, 2003
7. Andi Gutmans, Stig Sæther Bakken, and Derick Rethans, *PHP 5 Power Programming*, PRENTICE HALL, 2005

Materi :

No	Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Est. Waktu	Daftar Pustaka
1,2	Mahasiswa Memahami Konsep Web, arsitektur , komponen dan kebutuhan dalam membangun Web	Konsep Pemrograman Web	<ol style="list-style-type: none">1. Konsep Web2. Konsep Pemrograman Web3. Kelebihan & Kekurangan Aplikasi Berbasis Web4. Arsitektur Web5. Yang perlu dipelajari untuk membuat aplikasi berbasis web6. Client Side Programming7. Server Side Programming8. Web Server Software9. HTTP10. Mekanisme CGI (Common Gateway Interface)11. CGI padaPHP12. Penanganan State	6 x 45'	



			<ol style="list-style-type: none">13. Konsep "task" dalam aplikasi berbasis web14. Stateless HTTP15. Penanganan <i>State</i>16. Message Passing via URL17. Message Passing via Form18. Cookie19. Session		
3	Memahami dan mempraktekkan Desain dan Programing Web menggunakan HTML	HTML (HyperText Markup Language)	<ol style="list-style-type: none">1. HTML Authoring Tools2. Mengenai Penulisan Tag3. Skema Dasar HTML4. Mengenai Penulisan HTML5. Tag Dasar6. Frame7. FORM8. HTML Input Elemen	3 x 45'	
4	Memahami dan mempraktekkan konsep dan fungsi CSS dalam membangun Web	Cascading Style Sheets (CSS)	<ol style="list-style-type: none">1. Selector2. Memasukkan Style Sheet3. CSS : Font Property4. CSS: Color & Background Property5. CSS: Text Alignment & Box Property6. CSS: Style Sheet Eksternal	3 x 45'	
5,6	Memahami dan menggunakan JavaScript dalam membangun Web	JavaScript	<ol style="list-style-type: none">1. Pengenalan Java Script2. Apa Perbedaan Java Script & Java ?3. Bentuk skrip dari Java Script4. Memberikan komentar5. Java Script Sebagai Bahasa Berorientasi Objek6. Properti(Cont.)7. Metode	6 x 45'	



			<ol style="list-style-type: none">8. Penanganan Kejadian (Event Handler)9. Menangani Pemasukan Data10. Mengenal Jendela Peringatan11. Mengenal Jendela Konfirmasi12. Mengenal Hirarki Objek13. Konsep Variabel14. Mendeklarasikan Variabel15. Konversi jenis variabel16. Struktur Kondisional		
7	Memahami dan menggunakan Java Applet dalam membangun Web	JavaApplet	<ol style="list-style-type: none">1. Pengenalan Java2. Skema kompilasi- eksekusi3. Susunan Kode Sumber.java4. Variable5. Basic Mathematical Operators6. Statements & Blocks7. Flow of Control8. Tiga Prinsip OOP9. Methods10. Public/private11. Using objects .	3 x 45'	
UTS					
8,9	Memahami dan menggunakan PHP dalam membangun Web	<i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Pengertian PHP2. Sintaks dasar PHP3. Tipe Data4. Konstanta5. Variabel6. Operator7. Pernyataan IF	6 x 45'	



			<ol style="list-style-type: none">8. Pernyataan SWITCH9. Pengulangan dengan For10. Pengulangan dengan While11. Mengenal function12. Nilai Balik13. Nilai Argumen Bawaan14. Linkup variable15. Variabel Statis16. Fungsi untuk Mengkonversi Data17. Operasi dengan String18. Mendalami Perintah Printf19. Fungsi Dasar String20. Input dari Form HTML21. Fungsi Waktu22. Menangani Berkas23. Mengakses Database		
UTS					
10	Mampu memahami dan menggunakan database MySQL dalam membangun Web	MySQL	<ol style="list-style-type: none">1. Pendahuluan2. MEMBUAT DATABASE DAN TABLE3. MENAMPILKAN ISI TABLE4. MENGHAPUS RECORD5. MEMODIFIKASI RECORD6. MENGHUBUNGKAN PHP DENGAN MySQL	3 x 45'	
11, 12	Mampu memahami dan mengimplementasikan XML dalam pembuatan Web	XML	<ol style="list-style-type: none">1. Apakah XML ?2. XML vs HTML ?3. Aplikasi XML4. Bagian-Bagian Dokumen XML5. XML Element6. Aturan XML7. DTD (Document Type Definition)8. Unsur –Unsur DTD	3 x 45'	



			9. Attribute 10. Deklarasi DTD 11. Entity 12. XSLT 13. XSLT Processor		
13	Mampu memahami fungsi, manfaat CMS dalam pembuatan Web serta mengimplementasikan	Pengantar Content Management System (CMS)	Pengantar Latar Belakang Pengertian CMS Manfaat CMS Pemanfaatan CMS Memilih CMS Daftar CMS	3 x 45'	
14	Mampu memahami dan mengimplementasikan Semantic dalam membuat Web	Semantic Web	1. Pengantar 2. Mengapa Kita Memerlukan Semantic Web? 3. Mengapa Kita Memerlukan Semantic Web? 4. Bagaimana XML Sesuai dengan Semantic Web? 5. Bagaimana Web Services Sesuai dengan Semantic Web? 6. Pengantar Web Service 7. Untuk Siapakah Semantic Web itu? 8. <i>Semantic Web dan Ontology</i> 9. Resource Description Framework (RDF)	3 x 45'	



Teknik Informatika
UNIVERSITAS DR. SOETOMO

UAS



SATUAN ACARA PERKUALIAHAN (SAP)

Mata Kuliah : Metodologi Penelitian dan Penulisan Skripsi

Kode Mata Kuliah : IN416

Waktu Perkuliahan : 3 X 50 Menit

Pertemuan : 4.

A. Tujuan Instruksional

1. U m u m :

Setelah mengikuti kuliah, mahasiswa mampu melakukan penelitian untuk mencari jawaban yang benar sebenar-benarnya terhadap suatu kenyataan yang dipermasalahkannya, dengan menggunakan cara berpikir dan cara melaksanakan hasil berpikir tertentu menurut prosedur sistematis, serta mampu mengkomunikasikannya dalam bentuk karya tulis ilmiah tertentu seperti Skripsi/tesis/disertasi *).

2. K h u s u s :

Setelah mengikuti kuliah, mahasiswa dapat menjelaskan dengan benar komponen/anatomi ilmu dalam hal konsep dan variabel sebagai abstraksi, serta dalam hal definisi.

B. Pokok Bahasan : Komponen/Anatomi ilmu

C. Sub Pokok Bahasan :

1. Konsep
2. Variabel
3. Definisi

D. Kegiatan Belajar mengajar :

TAHAP	KEGIATAN PENGAJAR	KEGIATAN MAHASISWA	ESTIMASI WAKTU (MENIT)	MEDIA DAN ALAT PENGAJAR
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">- Menjelaskan maksud dan tujuan dari pertemuan ketiga, serta hubungannya dengan pertemuan kedua- Menjelaskan tentang komponen/ anatomi ilmu seluruhnya, dan yang akan dijelaskan pada pertemuan ketiga	Memperhatikan dan mencatat	7,5	Papan Tulis O H P Bagan Komponen



			7,5	Bagan Komponen/ Anatomi Ilmu
Penyajian	<ol style="list-style-type: none">1. Menjelaskan realita sebagai kenyataan.2. Menjelaskan fenomena dan nomena sebagai kenyataan yang dipikirkan.3. Menjelaskan wujud fenomena dan nomena berupa "benda" (yang dibenda), proses dan fungsi suatu kejadian.4. Menjelaskan tentang unsur-unsur, ciri-ciri dan sifat-sifat dari fenomena dan nomena sebagai deskripsi khusus.5. Menjelaskan tentang golongan, katagori dan klasifikasi sebagai taksonomi dari fenomena dan nomena. .	Memperhatikan, mencatat dan berpendapat	25 25 25 25 25	
Penutup	Menjelaskan rencana pertemuan keempat dan meminta tugas I	Memperhatikan menyerahkan tugas I I	10	