



POLITEKNIK NEGERI MEDAN
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA GRAFIS

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

| Nama Mata Kuliah | Kode Mata Kuliah | Bobot (sks) | Semester | Tgl Penyusunan |
|---------------------------|--|--|--------------------------------|----------------|
| DESAIN WEB | MGMKK21209 | 3 | 2 | Januari 2022 |
| Otorisasi | Nama KoordinatorPengembang RPS | Koordinator Bidang Keahlian (Jika Ada) | Ka PRODI | |
| | Friendly, S.T., M.T | Friendly, S.T., M.T | Yulia Fatmi, S.Kom., M.Kom | |
| Capaian Pembelajaran (CP) | CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah | | | |
| | SIKAP DAN TATA NILAI | | | |
| S9 | Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri; Menguasai teori yang dibutuhkan dalam mendesign dan mengimplementasikan perangkat lunak dengan menggunakan metode terstruktur | | | |
| | PENGUASAAN PENGETAHUAN | | | |
| PP4 | Menguasai konsep teoretis desain komunikasi visual, semiotika, persepsi visual, tipografi, metodologi desain, grafika (teknik pencetakan), dan proses desain; | | | |
| | KETRAMPILAN KHUSUS | | | |
| | | | | |
| | KETRAMPILAN UMUM | | | |

| | | |
|---|--|---|
| | KU2 | Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur; |
| | CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah) | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Diskripsi Singkat MK | | |
| Bahan Kajian / Materi Pembelajaran | | |
| Daftar Referensi | Utama: | Jubilee Enterprise. (2011) <i>Step by Step HTML 5</i> , PT Elek Media Komputindo. Jakarta |
| | Pendukung: | |

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

| | |
|--|---------------------|
| | |
| Nama Dosen Pengampu | Friendly, S.T., M.T |
| Matakuliah prasyarat (Jika ada) | |

| Minggu Ke- | Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan) | Bahan Kajian (Materi Pembelajaran) | Bentuk dan Metode Pembelajaran [Media & Sumber Belajar] | Estimasi Waktu | Pengalaman Belajar Mahasiswa | Penilaian | | |
|------------|--|--|--|---|----------------------------------|--|-----------------------|--|
| | | | | | | Kriteria & Bentuk | Indikator | Bobot (%) |
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) | (9) |
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mendeskripsikan dengan jelas arti dan pentingnya sebuah desain, dan juga dasar-dasar dalam perancangan desain web Memahami konsep desain layout web | <ul style="list-style-type: none"> Pengenalan internet, sejarah, <i>web pages</i>, <i>World Wide Web</i> Fasilitas apa saja yang ada di internet Apa yang dibutuhkan untuk membuat <i>web pages</i> <i>Contoh layout web</i> | Presentasi Discovery Learning Kuliah Tutorial | TM 2 x 50" Belajar Mandiri 2 x 60" | Menjelaskan Pembuatan Web Statis | Kriteria: Rubrik Grading Bentuk: Test & Non-test: Presentasi | Ketepatan menerangkan | <ul style="list-style-type: none"> |

| | | | | | | | | |
|---|-------------------------------------|---|--|---------------|--|--|---------------------------|--|
| 2 | Mahasiswa dapat Mempelajari tentang | <ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan <i>web browsers</i> dan ragamnya | Presentasi Discovery Learning | TM 2 x 50" | Membahas konfigurasi program web browser | Kriteria: Rubrik Grading Bentuk: | Ketepatan menerangkan dan | |
|---|-------------------------------------|---|--|---------------|--|--|---------------------------|--|

| | | | | | | | | |
|-----|--|--|--|---|--|---|------------------------------------|--|
| | penggunaan dan setting konfigurasi program web browser. | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Toolbar Browser</i> • <i>URLs, http, TCP/IP, IP Addressing, Host, Server dan Client</i> • <i>Browser dan Platform</i> [Internet Explorer, Netscape, Mozilla, Opera] • | Kuliah Tutorial | Belajar Mandiri 2 x 60" | | Test & Non-test: Presentasi Tanya Jawab | memberikan jawaban | |
| 3,4 | Mahasiswa dapat memahami untuk mulai menggunakan tag-tag HTML secara manual. | <ul style="list-style-type: none"> • Definisi dan pengertian HTML Tags untuk teks/huruf [paragraph, list, hr, br] • HTML Tags untuk warna • HTML Tags untuk gambar Relasi antar warna dan Web • Penyusunan Desain web dengan tabel | Presentasi Discovery Learning Kuliah Tutorial | TM 2 x 50" Belajar Mandiri 2 x 60" | Mendiskusikan referensi untuk menggali definisi dan materi HTML Tags | Kriteria: Rubrik Grading Bentuk: Test & Non-test: Presentasi Tanya Jawab | Ketepatan merinci jawaban | |
| 5 | Mahasiswa dapat memahami untuk mulai menggunakan css | Definisi dan pengertian CSS, cara deklarasi css Pengenalan Attribute | Presentasi Discovery Learning Kuliah | TM 2 x 50" Belajar | Merancang strategi desain web | Kriteria: Rubrik Grading Bentuk: | Ketepatan dalam memberikan jawaban | |

| | | | | | | | | |
|--|----------------|--|-----------------|--------------------|--|---|--|--|
| | secara manual. | css Penggunaan attribute css Tata letak dan warna dalam css Defenisi media dalam css | Tutorial | Mandiri 2 x 60" | | Test & Non-test: Presentasi Tanya Jawab | | |
|--|----------------|--|-----------------|--------------------|--|---|--|--|

| | | | | | | | | |
|---|--|--|--|---|---|---|------------------------------------|---|
| 6 | Mahasiswa menguasai konsep responsive | Penyesuaian tata letak dengan ukuran layar Merancang dan menyesuaikan sintaks html dan css untuk web berbeda ukuran layar Membuat tampilan web yang responsive | Presentasi Discovery Learning Kuliah Tutorial | TM 2 x 50" Belajar Mandiri 2 x 60" | Merangkum referensi | Kriteria: Rubrik Grading Bentuk: Test & Non-test: Presentasi Tanya Jawab | Ketepatan dalam memberikan jawaban | ● |
| 7 | Mahasiswa dapat memahami untuk mulai menggunakan javascript secara manual. | Definisi dan pengertian javascript, cara deklarasi javascript Pengenalan perintah dan pemrograman javascript Penggunaan fungsi dan kelas dalam javascript Tata letak dan warna menggunakan javascript | Presentasi Discovery Learning Kuliah Tutorial | TM 2 x 50" Belajar Mandiri 2 x 60" | Merancang perintah dasar javascript pada desain web | Kriteria: Rubrik Grading Bentuk: Test & Non-test: Presentasi Tanya Jawab | Ketepatan dalam memberikan jawaban | |
| 8 | UTS | | | | | | | |
| 9 | Mahasiswa dapat memahami untuk | Definisi dan pengertian javascript framework, | Presentasi Discovery | TM 2 x 50" | Merancang perintah javascript framework | Kriteria: Rubrik Grading | Ketepatan dalam | |

| | | | | | | | | |
|--|---|---|---|----------------------------|-----------------|---|--------------------|--|
| | mulai menggunakan javascript framework. | <p>cara deklarasi javascript</p> <p>Pengenalan perintah dan pemrograman javascript</p> <p>Penggunaan fungsi dan kelas dalam javascript</p> <p>Tata letak dan warna menggunakan javascript</p> | Learning Kuliah Tutorial | Belajar Mandiri 2 x 60" | pada desain web | Bentuk: Test & Non-test: Presentasi Tanya Jawab | memberikan jawaban | |
|--|---|---|---|----------------------------|-----------------|---|--------------------|--|

| | | | | | | | | |
|-------|---|--|--|---|---|---|---|--|
| 10,11 | Mengenal web framework Mahasiswa dapat melakukan manipulasi desain web menggunakan Framework | Mengenal framework Dapat menerapkan beberapa framework dalam desain web Membuat desain web dengan komponen sederhana dengan framework | Presentasi Discovery Learning Kuliah Tutorial | TM 2 x 50" Belajar Mandiri 2 x 60" | Memahami seluk beluk framework dan penggunaannya | Kriteria: Rubrik Grading Bentuk: Test & Non-test: Presentasi Tanya Jawab | Memberikan beberapa pertanyaan kepada mahasiswa | |
| 12 | Mahasiswa dapat menambahkan fitur web menggunakan Pustaka digital | Mengenal Pustaka digital seperti: <ul style="list-style-type: none">- Text editor WYSIWYG- Date picker- Grafik- Ajax- Tabel- modal | Presentasi Discovery Learning Kuliah Tutorial | TM 2 x 50" Belajar Mandiri 2 x 60" | Menggunakan Pustaka digital untuk meningkatkan fungsi web | Kriteria: Rubrik Grading Bentuk: Test & Non-test: Presentasi Tanya Jawab | Memberikan beberapa pertanyaan kepada mahasiswa | |
| 13 | Mahasiswa mengetahui dan memahami canvas, animasi | Pengenalan canvas Menggambar dengan canvas Melakukan animasi dengan canvas Melakukan animasi dengan css | Presentasi Discovery Learning Kuliah Tutorial | TM 2 x 50" Belajar Mandiri 2 x 60" | Mengenal canvas dalam html | Kriteria: Rubrik Grading Bentuk: Test & Non-test: Presentasi Tanya Jawab | Memberikan beberapa pertanyaan kepada mahasiswa | |

| | | | | | | | | |
|----|--|---|--|---|----------------------------|---|---|--|
| 14 | Mahasiswa dapat membuat animasi menggunakan canvas | Melakukan animasi sederhana dengan interaksi pengguna pada canvas | Presentasi Discovery Learning Kuliah Tutorial | TM 2 x 50" Belajar Mandiri 2 x 60" | Mengenal canvas dalam html | Kriteria: Rubrik Grading Bentuk: Test & Non-test: Presentasi Tanya Jawab | Memberikan beberapa pertanyaan kepada mahasiswa | |
|----|--|---|--|---|----------------------------|---|---|--|

| | | | | | | | | |
|-----------|---|--|--|---|--|---|---|--|
| 15 | Mahasiswa mampu membuat web dengan menerapkan framework, javascript, canvas untuk web yang responsive di semua bentuk perangkat | <ul style="list-style-type: none"> - Merancang web untuk tampilan berbagai platform - Menjelaskan persyaratan css/javascript/html untuk menerapkan web yang responsive | Presentasi Discovery Learning Kuliah Tutorial | TM 2 x 50" Belajar Mandiri 2 x 60" | Mengenal konsep responsive untuk penerapan pada framework yang membantu dalam mengembangkan konten web yang responsive | Kriteria: Rubrik Grading Bentuk: Test & Non-test: Presentasi Tanya Jawab | Memberikan beberapa pertanyaan kepada mahasiswa | |
| 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 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. 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.
6. 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.