



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM),  
LEMBAR KERJA MAHASISWA (LKM),  
RUBRIK PENILAIAN TUGAS MAHASISWA (RPTM)**

---

**DOKUMEN PERKULIAHAN  
SEMESTER GENAP T.A. 2018/2019**

Mata Kuliah	: Komputer Aplikasi IT II
Kode Mata Kuliah	: Ak 33426
sks/semester	: 2 Sks/Semester 2
Status / Prasyarat	: Iptek Penunjang/Komputer Aplikasi IT I
Fakultas	: Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Program Studi	: Akuntansi
Dosen Pengampu	: Adi Rachmanto, S.Kom., M.Kom

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI S1  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA  
2019**

**LEMBAR PENGESAHAN  
PERANGKAT PERKULIAHAN SEMESTER GASAL T.A. 2018/2019**

Mata Kuliah	: Komputer Aplikasi IT II
Kode Mata Kuliah	: Ak 33426
sks/semester	: 2 Sks/Semester 2
Status / Prasyarat	: Iptek Penunjang/Komputer Aplikasi IT I
Fakultas	: Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Program Studi	: Akuntansi
Dosen Pengampu	: Adi Rachmanto, S.Kom., M.Kom

Menyetujui  
**Ketua Program Studi Akuntansi S1**

**Dosen Koordinator Mata Kuliah**

Dr. Siti Kurnia Rahayu, SE., M.Ak., Ak, CA  
NIP : 4127.34.03.015

Adi Rachmanto, S.Kom., M.Kom  
NIP : 4127.34.03.047

Mengetahui  
**Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis**

Prof. Dr. Hj.Dwi Kartini, SE., SpecLic  
NIP: 4127.70.019



## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI AKUNTANSI S1  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

<b>MATA KULIAH</b>	KOMPUTER APLIKASI IT II
<b>KODE MATA KULIAH</b>	Ak 33426
<b>SKS/SEMESTER</b>	2 SKS/ SEMESTER III

### DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH:

Komputer Aplikasi IT II merupakan mata kuliah komputer yang orientasinya untuk mengenalkan kepada mahasiswa bagaimana cara membuat website menggunakan pemrograman PHP dan mendesain website menggunakan program Adobe Dreamweaver. Dalam mata kuliah ini diharapkan dapat menghasilkan mahasiswa yang ahli dalam bidang Analisis SIA dan IT dan Entrepreneur.

#### I. CAPAIAN PEMBELAJARAN:

##### 1) CAPAIAN PEMBELAJARAN SIKAP DAN TATA NILAI

- a) Menjunjung Tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika
- b) Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
- c) Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
- d) Menjunjung tinggi dan menerapkan etika profesi

##### 2) CAPAIAN PEMBELAJARAN KEMAMPUAN UMUM

- a) Mampu menyelesaikan pekerjaan mengenai pemrograman website berbasis PHP dan mendesain website menggunakan program Adobe Dreamweaver berdasarkan metode baku dan aturan yang berlaku.
- b) Mampu menunjukkan kinerja dalam hal pemrograman website berbasis PHP dan mendesain website menggunakan program Adobe Dreamweaver yang bermutu dan terukur.
- c) Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan keahlian yaitu pemrograman website berbasis PHP dan mendesain website menggunakan program Adobe Dreamweaver yang didasarkan pada pemikiran logis, inovatif dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
- d) Mampu bekerjasama, berkomunikasi dan berinovatif dalam pekerjaannya.

- e) Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise dan evaluasi terhadap pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya
- f) Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya dan mengelola pengembangan kompetensi kerja secara mandiri

### **3) CAPAIAN PEMBELAJARAN KEMAMPUAN KHUSUS**

- a) Menguasai pengetahuan mengenai pemrograman website berbasis PHP dan mendesain website.

### **4) CAPAIAN PEMBELAJARAN PENGUSAHAAN PENGETAHUAN**

- a) Menguasai pengetahuan mengenai pemrograman website berbasis PHP menggunakan software Ultraedit dan mendesain web menggunakan software Adobe Dreamweaver.

## **II. CAPAIAN PEMBELAJARAN PERKULIAHAN:**

Selama dan setelah mempelajari mata kuliah ini mahasiswa dapat menggunakan dan memanfaatkan Internet Untuk Menambah wawasan ilmu pengetahuan baik ilmu Internet atau ilmu lainnya dan berupaya untuk pengembangan Teknologi Informasi. Serta mampu membuat website dengan PHP menggunakan software Ultraedit dan mendesain web menggunakan software Adobe Dreamweaver.

## **III. MATERI PEMBELAJARAN :**

- a) Pemrograman Website berbasis PHP menggunakan software Ultraedit
- b) Mendesain website menggunakan software Adobe dreamweaver

## **IV. METODE PEMBELAJARAN :**

- 1) Studi kasus  
Pada metode pembelajaran ini mahasiswa diberikan kasus yang perlu dicari pemecahan masalahnya sesuai dengan pokok bahasan yang sedang dibahas.
- 2) Diskusi  
Penyajian bahan pelajaran dilakukan dengan cara mahasiswa ditugaskan untuk membahas dan bertukar pendapat mengenai topik atau masalah tertentu untuk memperoleh suatu pengertian bersama yang lebih jelas dan teliti.
- 3) Permainan  
Merupakan cara penyajian bahan pengajaran dimana mahasiswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pemahaman dan konsep tertentu. Metode permainan ini dapat dilakukan secara individual atau kelompok.
- 4) *Problem-Based Learning (PBL).*

Metode belajar yang menggunakan masalah yang kompleks dan nyata untuk memicu pembelajaran sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru

## V. BENTUK PENUGASAN YANG DIRENCANAKAN

Penugasan yang direncanakan meliputi latihan saat perkuliahan berlangsung serta tugas individual di luar perkuliahan. Tugas saat perkuliahan dapat dikerjakan secara berkelompok berupa latihan mengerjakan soal terkait topik yang sedang dipelajari. Di samping untuk menguatkan konsep yang dimiliki mahasiswa, kegiatan ini juga dipakai untuk mengetahui keaktifan siswa selama perkuliahan.

Adapun bentuk tugas bisa bermacam-macam seperti penugasan individual atau kelompok, quis, penilaian diri (*self assessment*), penilaian sejawat (*peer assessment*), dan observasi kinerja mahasiswa melalui tampilan lisan atau tertulis.

## VI. PENILAIAN YANG DIRENCANAKAN

Penilaian untuk mengetahui keberhasilan belajar mahasiswa pada perkuliahan Komputer Aplikasi IT II memperhatikan aspek pengetahuan (*cognitive*), sikap (*affective*), dan ketrampilan (*skills*). Oleh karena itu, elemen penilaian meliputi unsur-unsur kehadiran dan keaktifan mahasiswa dalam tatap muka perkuliahan, kesungguhan dan kemampuan menyelesaikan tugas-tugas, serta kemampuan mengerjakan ujian tengah semester dan ujian akhir semester. Ujian tengah semester (UTS) dan ujian akhir semester (UAS) berupa ujian Praktek dengan lama waktu mengerjakan soal minimal 90 menit. Bobot skoring ujian akan disertakan bersamaan dengan soal ujian.

### KRITERIA PENILAIAN:

Kriteria	Huruf Mutu	Bobot Nilai	Angka Mutu	Deskripsi Penilaian
Sangat Baik	A	80 - 100	4	Mahasiswa memenuhi semua komponen penilaian dan menyelesaikan tugas dengan sangat baik serta mampu menganalisis materi praktikum dan tugas sesuai dengan topik yang telah ditentukan dengan sangat baik
Baik	B	70 - 79	3	Mahasiswa memenuhi semua komponen penilaian dan menyelesaikan tugas dengan baik serta mampu menganalisis materi praktikum dan tugas sesuai dengan topik yang telah ditentukan dengan baik
Cukup	C	50 - 69	2	Mahasiswa memenuhi beberapa komponen penilaian dan menyelesaikan tugas serta mampu menganalisis materi praktikum dan tugas sesuai dengan topik yang telah ditentukan dengan cukup baik
Kurang	D	40 - 49	1	Mahasiswa tidak memenuhi beberapa komponen penilaian dan tidak menyelesaikan tugas dengan cukup baik serta tidak dapat menganalisis materi praktikum dan tugas sesuai dengan topik yang telah ditentukan.
Tidak Lulus	E	<40	0	Mahasiswa tidak memenuhi semua komponen penilaian tidak dapat menganalisis materi praktikum dan tugas

				sesuai dengan topik yang telah ditentukan.
--	--	--	--	--

Penilaian akhir dalam mata kuliah mengikuti ketentuan sebagaimana yang telah diatur dalam Buku Pedoman Akademik UNIKOM, yang menjelaskan mengenai bobot penilaian dari serangkaian kegiatan yang harus dilakukan/ditempuh oleh mahasiswa, yaitu sebagai berikut:

Komponen Penilaian	Bobot/ Persentase Penilaian
Tugas/Quis	30%
Nilai UTS	30%
Nilai UAS	30%
Absen	10%

- a) Komponen **Tugas Mahasiswa**, komponen ini memiliki bobot 30% dari total komponen penilaian. Komponen Tugas Mahasiswa terdiri dari 2 (dua) subkomponen yakni Tugas Individu yang memiliki bobot 10% dan Quis yang memiliki bobot 20%. Kriteria Penilaian tugas mahasiswa secara terperinci termuat dalam Rubrik Penilaian Tugas Mahasiswa (RPTM).
- b) Komponen **Ujian Tengah Semester (UTS)**, komponen ini memiliki bobot 30% dari total komponen penilaian secara keseluruhan. Kriteria penilaian hasil Ujian Tengah Semester (UTS) didasarkan pada hasil otentik jawaban ujian dan dipengaruhi juga oleh waktu pelaksanaan ujian. Skor UTS otentik (sesuai dengan pencapaian mahasiswa) akan diberikan jika mahasiswa mengikuti Ujian Tengah Semester (UTS) tepat waktu sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan bersama.
- c) Komponen **Ujian Akhir Semester (UAS)**, komponen penilaian yakni 30%. Komponen Ujian Akhir Semester (UAS) memiliki prasyarat untuk dapat ditempuh, yaitu persentase kehadiran dalam perkuliahan minimal 80% kehadiran dari keseluruhan kegiatan perkuliahan. Jika prasyarat tersebut terpenuhi maka mahasiswa diperbolehkan untuk mengikuti Ujian Akhir Semester (UAS). Kriteria penilaian hasil Ujian Akhir Semester (UAS) didasarkan pada hasil otentik jawaban ujian dan dipengaruhi juga oleh waktu pelaksanaan ujian. Skor UAS otentik (sesuai dengan pencapaian mahasiswa) akan diberikan jika mahasiswa mengikuti Ujian Akhir Semester (UAS) tepat waktu sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan bersama.
- d) Keaktifan mahasiswa tidak secara eksplisit masuk ke dalam penghitungan hasil evaluasi kognitif. Hal ini dikarenakan sudah menjadi kewajiban bagi setiap mahasiswa untuk senantiasa aktif dalam proses belajar dan perkuliahannya. Mahasiswa yang selalu aktif akan membantu dirinya sendiri dalam menjalani proses belajar dan mencapai tujuan akhir pembelajaran. Meskipun tidak secara eksplisit masuk ke dalam penghitungan, catatan-catatan afektif setiap mahasiswa dapat menjadi bahan pertimbangan dalam perumusan nilai akhir mata kuliah atau bahkan pertimbangan kelulusan dalam mata kuliah tersebut.
- e) Hasil evaluasi merupakan akumulasi dari keseluruhan komponen penilaian dengan catatan-catatan afektif sebagai bahan pertimbangan dalam merumuskan/menentukan nilai akhir dan kelulusan mata kuliah. Apabila Nilai Akhir telah masuk ke BAAK maka

usaha bagi mahasiswa untuk melengkapi komponen penilaian yang belum terpenuhi tidak lagi dapat dilakukan. Mahasiswa dapat mengajukan keberatan atas Nilai Akhir yang telah dikeluarkan dengan menunjukkan bukti-bukti yang mendukung atas keberatan tersebut, dan Nilai Akhir dapat diperbaiki melalui Berita Acara Perbaikan Nilai Akhir yang diketahui Ketua Program Studi dan Dekan Fakultas

## VII. REFERENSI

1. Betha Sidik.2014. Pemrograman Web dengan PHP.
2. Madcoms.2012.Adobe Dreamweaver CS6 dan PHP-MySQL Untuk Pemula.

## VIII. MONITORING DAN UMPAN BALIK

Proses monitoring perkuliahan dilakukan dengan melihat unjuk kerja (*performance*) mahasiswa dalam mengerjakan latihan di kelas maupun pekerjaan rumah yang diberikan. Sedangkan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi SIMEP. Proses mendapatkan umpan balik untuk perbaikan perkuliahan berdasarkan hasil analisis isian SIMEP yang terekam. Analisis data dilakukan oleh Direktorat *Quality Assurance*.

## IX. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk Pembelajaran	Kriteria Indikator Penilaian	Bobo + Nilai
1	Memahami dan menguasai apa itu PHP, konsep kerja PHP, skrip PHP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengantar PHP</li> <li>• Skrip PHP</li> <li>• Konsep kerja PHP</li> <li>• Pemrograman PHP</li> </ul>	Teori, Demo, Praktek & Tugas	Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, mengoperasikan dan menguasai mengenai: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengantar PHP</li> <li>• Skrip PHP</li> <li>• Konsep kerja PHP</li> <li>• Pemrograman PHP</li> </ul>	7%
2	Memahami dan menguasai elemen dasar PHP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipe-tipe data PHP</li> <li>• Variable</li> <li>• Operator</li> </ul>	Teori, Demo, Praktek & Tugas	Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, mengoperasikan dan menguasai mengenai: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipe-tipe data PHP</li> <li>• Variable</li> <li>• Operator</li> </ul>	7%
3	Memahami dan menguasai pernyataan struktur kontrol	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian struktur control pengambilan keputusan</li> <li>• Pernyataan if</li> <li>• Pernyataan switch</li> </ul>	Teori, Demo, Praktek & Tugas	Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, mengoperasikan dan menguasai mengenai: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian struktur control pengambilan keputusan</li> <li>• Pernyataan if</li> </ul>	7%

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pernyataan switch</li> </ul>	
4	Memahami dan menguasai pernyataan struktur kontrol	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pernyataan struktur control perulangan</li> <li>• Pernyataan while</li> <li>• Pernyataan do-while</li> </ul>	Teori, Demo, Praktek & Tugas	<p>Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, mengoperasikan dan menguasai mengenai:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pernyataan struktur control perulangan</li> <li>• Pernyataan while</li> <li>• Pernyataan do-while</li> </ul>	
5	Memahami dan menguasai cara menggunakan Array	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian array</li> <li>• Membuat array</li> <li>• Mengambil array</li> <li>• Mengakses elemen array</li> <li>• Pengurutan array</li> </ul>	Teori, Demo, Praktek & Tugas	<p>Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, mengoperasikan dan menguasai mengenai:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian array</li> <li>• Membuat array</li> <li>• Mengambil array</li> <li>• Mengakses elemen array</li> <li>• Pengurutan array</li> </ul>	7%
6	Memahami dan menguasai operasi matematika	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi matematika</li> <li>• Fungsi untuk konversi bilangan</li> <li>• Contoh program operasi matematika</li> </ul>	Teori, Demo, Praktek & Tugas	<p>Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, mengoperasikan dan menguasai mengenai:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi matematika</li> <li>• Fungsi untuk konversi bilangan</li> <li>• Contoh program operasi matematika</li> </ul>	7%
7	Memahami dan menguasai operasi dengan string	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi dasar string</li> <li>• Fungsi substring</li> <li>• String yang diulang</li> <li>• Membalik string</li> </ul>	Teori, Demo, Praktek & Tugas	<p>Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, mengoperasikan dan menguasai mengenai:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi dasar string</li> <li>• Fungsi substring</li> <li>• String yang diulang</li> <li>• Membalik string</li> </ul>	7%
<b>UJIAN TENGAH SEMESTER</b>					
9	Memahami dan menguasai cara membuat halaman web menggunakan adobe dreamweave	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menampilkan web dalam browser</li> <li>• Mensetting browser default</li> <li>• Mengenal page properties</li> <li>• Memberikan judul halaman</li> </ul>	Teori, Demo, Praktek & Tugas	<p>Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, mengoperasikan dan menguasai mengenai:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menampilkan web dalam browser</li> <li>• Mensetting browser default</li> <li>• Mengenal page</li> </ul>	7%

	r	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan background warna dan gambar pada halaman</li> <li>• Mengatur warna teks</li> <li>• Mengatur setting margin</li> <li>• Menyisipkan karakter khusus</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• properties</li> <li>• Memberikan judul halaman</li> <li>• Memberikan background warna dan gambar pada halaman</li> <li>• Mengatur warna teks</li> <li>• Mengatur setting margin</li> <li>• Menyisipkan karakter khusus</li> </ul>	
10	Memahami dan menguasai cara membuat layout dengan tabel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat table</li> <li>• Mengatur table</li> <li>• Memilih sel</li> <li>• Memilih baris dan kolom</li> <li>• Menambahkan baris atau kolom</li> <li>• Menghapus baris atau kolom</li> <li>• Mengatur ukuran kolom atau baris</li> <li>• Mengatur sel dengan panel properties</li> <li>• Mengurutkan data table</li> <li>• Menggunakan table dengan expanded mode</li> </ul>	Teori, Demo, Praktek & Tugas	Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, mengoperasikan dan menguasai mengenai: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat table</li> <li>• Mengatur table</li> <li>• Memilih sel</li> <li>• Memilih baris dan kolom</li> <li>• Menambahkan baris atau kolom</li> <li>• Menghapus baris atau kolom</li> <li>• Mengatur ukuran kolom atau baris</li> <li>• Mengatur sel dengan panel properties</li> <li>• Mengurutkan data table</li> <li>• Menggunakan table dengan expanded mode</li> </ul>	7%
11	Memahami dan menguasai cara menambahkan gambar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyisipkan gambar</li> <li>• Mengatur gambar</li> <li>• Mengedit gambar menggunakan photoshop</li> <li>• Membuat link pada gambar</li> </ul>	Teori, Demo, Praktek & Tugas	Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, mengoperasikan dan menguasai mengenai: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyisipkan gambar</li> <li>• Mengatur gambar</li> <li>• Mengedit gambar menggunakan photoshop</li> <li>• Membuat link pada gambar</li> </ul>	7%
12	Memahami	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyisipkan</li> </ul>	Teori, Demo,	Mahasiswa mampu	8%

	dan menguasai cara membuat layout dengan frame	<p>frame</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat frame sendiri</li> <li>• Menyimpan frame</li> <li>• Mengatur frame</li> <li>• Membuat link pada frame</li> </ul>	Praktek & Tugas	mengetahui, memahami, mengoperasikan dan menguasai mengenai: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyisipkan frame</li> <li>• Membuat frame sendiri</li> <li>• Menyimpan frame</li> <li>• Mengatur frame</li> <li>• Membuat link pada frame</li> </ul>	
13	Memahami dan menguasai cara menggunakan komponen form	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat form</li> <li>• Menyisipkan text field</li> <li>• Menyisipkan text area</li> <li>• Menyisipkan checkbox</li> <li>• Menyisipkan radiobox</li> <li>• Menyisipkan radio button</li> <li>• Menyisipkan radio group</li> <li>• Menyisipkan list</li> <li>• Menyisipkan menu</li> <li>• Menyisipkan file field</li> <li>• Menyisipkan button</li> </ul>	Teori, Demo, Praktek & Tugas	Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, mengoperasikan dan menguasai mengenai: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat form</li> <li>• Menyisipkan text field</li> <li>• Menyisipkan text area</li> <li>• Menyisipkan checkbox</li> <li>• Menyisipkan radiobox</li> <li>• Menyisipkan radio button</li> <li>• Menyisipkan radio group</li> <li>• Menyisipkan list</li> <li>• Menyisipkan menu</li> <li>• Menyisipkan file field</li> <li>• Menyisipkan button</li> </ul>	7%
14	Memahami dan menguasai cara menggunakan validasi pada form	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan validation pada text field</li> <li>• Membuat spry validation textarea</li> <li>• Membuat validasi pada checkbox</li> <li>• Membuat validasi pada select</li> <li>• Membuat spry menu bar</li> <li>• Membuat spry accordion</li> </ul>	Teori, Demo, Praktek & Tugas	Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, mengoperasikan dan menguasai mengenai: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan validation pada text field</li> <li>• Membuat spry validation textarea</li> <li>• Membuat validasi pada checkbox</li> <li>• Membuat validasi pada select</li> <li>• Membuat spry menu bar</li> <li>• Membuat spry accordion</li> <li>• Membuat tabbed panels</li> <li>• Membuat spry collapsible</li> </ul>	7%

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat tabbed panels</li> <li>• Membuat spry collapsible panel</li> </ul>		panel	
15	Memahami dan menguasai cara Membuat link dan menambahkan efek dalam web	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat link pada teks</li> <li>• Membuat link anchor</li> <li>• Membuat link email</li> <li>• Mengedit link</li> <li>• Menampilkan pesan pada browser</li> <li>• Menambahkan marquee</li> <li>• Menambahkan efek appear/fade</li> <li>• Menambahkan efek blind</li> <li>• Enambahkan efek grow/shrink</li> <li>• Menambahkan efek highlight</li> <li>• Menambahkan efek shake</li> <li>• Menambahkan efek slide</li> <li>• Menambahkan efek squish</li> <li>• Menambahkan favicon</li> </ul>	Teori, Demo, Praktek & Tugas	<p>Mahasiswa mampu mengetahui, memahami, mengoperasikan dan menguasai mengenai:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat link pada teks</li> <li>• Membuat link anchor</li> <li>• Membuat link email</li> <li>• Mengedit link</li> <li>• Menampilkan pesan pada browser</li> <li>• Menambahkan marquee</li> <li>• Menambahkan efek appear/fade</li> <li>• Menambahkan efek blind</li> <li>• Enambahkan efek grow/shrink</li> <li>• Menambahkan efek highlight</li> <li>• Menambahkan efek shake</li> <li>• Menambahkan efek slide</li> <li>• Menambahkan efek squish</li> <li>• Menambahkan favicon</li> </ul>	8%
<b>UJIAN AKHIR SEMESTER</b>					



## RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM-1)

PROGRAM STUDI AKUNTANSI S1  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

<b>MATA KULIAH</b>	KOMPUTER APLIKASI IT II
<b>KODE MATA KULIAH</b>	Ak 33426
<b>SKS/SEMESTER</b>	2 SKS/ SEMESTER 1
<b>JENIS TUGAS</b>	TUGAS TERSTRUKTUR
<b>PERTEMUAN</b>	2

### DESKRIPSI TUGAS

NO	KOMPONEN TUGAS	RINCIAN
1	Tujuan Tugas	: Mahasiswa dapat memahami dan menguasai konsep-konsep dasar dalam kajian tipe-tipe data PHP, Variabel dan Operator
2	Uraian Tugas, Bentuk, dan Format Luaran	
a	Obyek Garapan	: tipe-tipe data PHP, Variabel dan Operator
b	Batasan yang harus dikerjakan	: Mengumpulkan semua konsep-konsep dan informasi sesuai dengan objek garapan yang telah ditentukan dengan rumusan dan sumber acuan lengkap.
c	Metode dan Cara Pengerjaan	: Mengerjakan tugas sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan dosen.
d	Acuan yang Digunakan	: Betha Sidik.2014. Pemrograman Web dengan PHP.
e	Deskripsi Luaran Tugas	: Membuat form data diri menggunakan Variabel
3	Waktu	: 1 (satu) minggu Bobot Penilaian 5%
4	Kriteria Penilaian	: Indikator Penilaian Tugas: - Kesesuaian dengan Tema/Topik Permasalahan; - Ketepatan Waktu dalam Penyelesaian Tugas;



**LEMBAR KERJA MAHASISWA (LKM-1)**

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI S1  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA**

<b>MATA KULIAH</b>	KOMPUTER APLIKASI IT II
<b>KODE MATA KULIAH</b>	Ak 33426
<b>SKS/SEMESTER</b>	2 SKS/ SEMESTER 1
<b>JENIS TUGAS</b>	TUGAS TERSTRUKTUR
<b>PERTEMUAN</b>	2

**DESKRIPSI TUGAS:**

**LEMBAR KERJA 1 :**

Membuat form data diri menggunakan Variabel

**Petunjuk Pengerjaan Tugas:**

Membuat form data diri menggunakan Variabel, dikerjakan secara mandiri sesuai dengan soal dan petunjuk yang diberikan oleh Dosen.

Tugas dikumpulkan pertemuan berikutnya (diberi waktu 1 minggu) dalam bentuk file. Kriteria penilaian tugas adalah sebagaimana yang telah disepakati dalam kontrak perkuliahan (awal pertemuan), dan secara terperinci termuat dalam rubrik penilaian.



**RUBRIK PENILAIAN TUGAS MAHASISWA  
(RPTM-1)**

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI S1  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA**

<b>MATA KULIAH</b>	KOMPUTER APLIKASI IT II	<b>NILAI</b>
<b>KODE MATA KULIAH</b>	Ak 33426	
<b>SKS/SEMESTER</b>	2 SKS/ SEMESTER 1	
<b>JENIS TUGAS</b>	TUGAS TERSTRUKTUR	
<b>PERTEMUAN</b>	2	
<b>HARI / TANGGAL</b>		
<b>NAMA MAHASISWA</b>		

<b>SKALA PENILAIAN DIMENSI</b>	<b>80-100</b>	<b>60-79</b>	<b>45-59</b>
<b>Waktu</b>	Tugas dikumpulkan tepat waktu.	Tugas dikumpulkan kurang tepat waktu.	Tugas dikumpulkan tidak tepat waktu,
<b>Penguasaan Materi</b>	Sangat menguasai materi pembelajaran/permasalahan dengan melihat jawaban yang benar.	Cukup menguasai materi pembelajaran/permasalahan karena masih ada beberapa jawaban yang belum benar/sempurna.	Kurang menguasai materi pembelajaran/permasalahan karena lebih banyak pertanyaan yang belum terjawab dengan benar/sempurna dan terlihat tidak/kurang serius mengerjakannya.



## RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM-2)

PROGRAM STUDI AKUNTANSI S1  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

MATA KULIAH	KOMPUTER APLIKASI IT II
KODE MATA KULIAH	Ak 33426
SKS/SEMESTER	2 SKS/ SEMESTER 1
JENIS TUGAS	TUGAS TERSTRUKTUR
PERTEMUAN	3

### DESKRIPSI TUGAS

NO	KOMPONEN TUGAS	RINCIAN
1	Tujuan Tugas	Mahasiswa dapat memahami dan menguasai kajian mengenai Pengertian struktur control, pengambilan keputusan, Pernyataan if, dan Pernyataan switch
2	Uraian Tugas, Bentuk, dan Format Luanan	
a	Obyek Garapan	Pengertian struktur control, pengambilan keputusan, Pernyataan if, dan Pernyataan switch
b	Batasan yang harus dikerjakan	Mengumpulkan semua konsep-konsep dan informasi sesuai dengan objek garapan yang telah ditentukan dengan rumusan dan sumber acuan lengkap.
c	Metode dan Cara Pengerjaan	Mengerjakan tugas sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan dosen.
d	Acuan yang Digunakan	Betha Sidik.2014. Pemrograman Web dengan PHP.
e	Deskripsi Luanan Tugas	Membuat form nilai Mahasiswa menggunakan pengambilan keputusan if-else-if dan switch
3	Waktu	: 1 (satu) minggu Bobot Penilaian 5%
4	Kriteria Penilaian	Indikator Penilaian Tugas: - Kesesuaian dengan Tema/Topik Permasalahan; - Ketepatan Waktu dalam Penyelesaian Tugas;



**LEMBAR KERJA MAHASISWA (LKM-2)**

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI S1  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA**

<b>MATA KULIAH</b>	KOMPUTER APLIKASI IT II
<b>KODE MATA KULIAH</b>	Ak 33426
<b>SKS/SEMESTER</b>	2 SKS/ SEMESTER 1
<b>JENIS TUGAS</b>	TUGAS TERSTRUKTUR
<b>PERTEMUAN</b>	3

**DESKRIPSI TUGAS:**

**LEMBAR KERJA 1 :**

Membuat form nilai Mahasiswa menggunakan pengambilan keputusan if-else-if dan switch

**Petunjuk Pengerjaan Tugas:**

Membuat form nilai Mahasiswa menggunakan pengambilan keputusan if-else-if dan switch, dikerjakan secara mandiri sesuai dengan soal dan petunjuk yang diberikan oleh Dosen.

Tugas dikumpulkan pertemuan berikutnya (diberi waktu 1 minggu) dalam bentuk file. Kriteria penilaian tugas adalah sebagaimana yang telah disepakati dalam kontrak perkuliahan (awal pertemuan), dan secara terperinci termuat dalam rubrik penilaian.



**RUBRIK PENILAIAN TUGAS MAHASISWA  
(RPTM-2)**

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI S1  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA**

<b>MATA KULIAH</b>	KOMPUTER APLIKASI IT II	<b>NILAI</b>
<b>KODE MATA KULIAH</b>	Ak 33426	
<b>SKS/SEMESTER</b>	2 SKS/ SEMESTER 1	
<b>JENIS TUGAS</b>	TUGAS TERSTRUKTUR	
<b>PERTEMUAN</b>	3	
<b>HARI / TANGGAL</b>		
<b>NAMA MAHASISWA</b>		

<b>SKALA PENILAIAN DIMENSI</b>	<b>80-100</b>	<b>60-79</b>	<b>45-59</b>
<b>Waktu</b>	Tugas dikumpulkan tepat waktu.	Tugas dikumpulkan kurang tepat waktu.	Tugas dikumpulkan tidak tepat waktu,
<b>Penguasaan Materi</b>	Sangat menguasai materi pembelajaran/permasalahan dengan melihat jawaban yang benar.	Cukup menguasai materi pembelajaran/permasalahan karena masih ada beberapa jawaban yang belum benar/sempurna.	Kurang menguasai materi pembelajaran/permasalahan karena lebih banyak pertanyaan yang belum terjawab dengan benar/sempurna dan terlihat tidak/kurang serius mengerjakannya.

**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM-3)**

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI S1  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA**

<b>MATA KULIAH</b>	KOMPUTER APLIKASI IT II
<b>KODE MATA KULIAH</b>	Ak 33426
<b>SKS/SEMESTER</b>	2 SKS/ SEMESTER 1
<b>JENIS TUGAS</b>	TUGAS TERSTRUKTUR
<b>PERTEMUAN</b>	9

**DESKRIPSI TUGAS**

<b>NO</b>	<b>KOMPONEN TUGAS</b>	<b>RINCIAN</b>
1	Tujuan Tugas	Mahasiswa dapat memahami dan menguasai cara membuat website menggunakan PHP dan Mendesain Website menggunakan Adobe Dreamweaver
2	Uraian Tugas, Bentuk, dan Format Luaran	
a	Obyek Garapan	Seluruh bahan kajian mata kuliah Komputer Aplikasi IT II
b	Batasan yang harus dikerjakan	Mengumpulkan semua konsep-konsep dan informasi sesuai dengan objek garapan yang telah ditentukan dengan rumusan dan sumber acuan lengkap.
c	Metode dan Cara Pengerjaan	Mengerjakan tugas sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan dosen.
d	Acuan yang Digunakan	1. Betha Sidik.2014. Pemrograman Web dengan PHP. 2. Madcoms.2012.Adobe Dreamweaver CS6 dan PHP-MySQL Untuk Pemula.
e	Deskripsi Luaran Tugas	Membuat website menggunakan PHP dan Mendesain Website menggunakan Adobe Dreamweaver
3	Waktu	5 (lima) minggu
4	Kriteria Penilaian	Bobot Penilaian 20% Indikator Penilaian Tugas: - Kesesuaian dengan Tema/Topik Permasalahan; - Ketepatan Waktu dalam Penyelesaian Tugas;



**LEMBAR KERJA MAHASISWA (LKM-3)**

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI S1  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA**

<b>MATA KULIAH</b>	KOMPUTER APLIKASI IT II
<b>KODE MATA KULIAH</b>	Ak 33426
<b>SKS/SEMESTER</b>	2 SKS/ SEMESTER 1
<b>JENIS TUGAS</b>	TUGAS TERSTRUKTUR
<b>PERTEMUAN</b>	9

**DESKRIPSI TUGAS:**

**LEMBAR KERJA 1 :**

Membuat website menggunakan PHP dan Mendesain Website menggunakan Adobe Dreamweaver

**Petunjuk Pengerjaan Tugas:**

Membuat website menggunakan PHP dan Mendesain Website menggunakan Adobe Dreamweaver dan websitenya dihosting ke web hosting agar bisa di onlinekan, dikerjakan secara kelompok sesuai dengan soal dan petunjuk yang diberikan oleh Dosen.

Tugas dikumpulkan pertemuan berikutnya (diberi waktu 5 minggu) dalam bentuk alamat website yang sudah dihosting.

Kriteria penilaian tugas adalah sebagaimana yang telah disepakati dalam kontrak perkuliahan (awal pertemuan), dan secara terperinci termuat dalam rubrik penilaian.



**RUBRIK PENILAIAN TUGAS MAHASISWA  
(RPTM-3)**

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI S1  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA**

<b>MATA KULIAH</b>	KOMPUTER APLIKASI IT II	<b>NILAI</b>
<b>KODE MATA KULIAH</b>	Ak 33426	
<b>SKS/SEMESTER</b>	2 SKS/ SEMESTER 1	
<b>JENIS TUGAS</b>	TUGAS TERSTRUKTUR	
<b>PERTEMUAN</b>	9	
<b>HARI / TANGGAL</b>		
<b>NAMA MAHASISWA</b>		

<b>SKALA PENILAIAN DIMENSI</b>	<b>80-100</b>	<b>60-79</b>	<b>45-59</b>
<b>Waktu</b>	Tugas dikumpulkan tepat waktu.	Tugas dikumpulkan kurang tepat waktu.	Tugas dikumpulkan tidak tepat waktu,
<b>Penguasaan Materi</b>	Sangat menguasai materi pembelajaran/permasalahan dengan melihat jawaban yang benar.	Cukup menguasai materi pembelajaran/permasalahan karena masih ada beberapa jawaban yang belum benar/sempurna.	Kurang menguasai materi pembelajaran/permasalahan karena lebih banyak pertanyaan yang belum terjawab dengan benar/sempurna dan terlihat tidak/kurang serius mengerjakannya.