



**GARIS GARIS BESAR PENGAJARAN
SATUAN ACARA PERKULIAHAN
KONTRAK KULIAH**

**PEMROGRAMAN INTERNET
(PAC 115)**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
JURUSAN MATEMATIK FAKULTAS MIPA
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

GARIS-GARIS BESAR PROGRAM PENGAJARAN (GBPP)

Judul Mata Kuliah : Pemrograman Internet
Kode Mata Kuliah : PAC 115
Bobot sks : 3

A. Deskripsi Mata Kuliah

Pemrograman Internet merupakan sarana yang digunakan sebagai dasar untuk meletakkan pengembangan aplikasi internet dalam skala besar dengan dokumen *contents* statik maupun dinamik, dengan memadukan HTML, CSS, Java Script, dan PHP untuk membangun halaman web maupun aplikasi web enterprise.

B. Tujuan Instruksional Umum

Tujuan umum dari penyampaian mata kuliah ini adalah untuk membentuk dan menumbuhkan :

1. Pengetahuan mengenai konsep dasar internet, pemrograman web, dan pemanfaatannya untuk mendistribusikan informasi
2. Kemampuan melakukan pemrograman web untuk menyediakan dokumen dengan *contents* statik maupun dinamik, dengan memanfaatkan HTML, CSS, Java Script sebagai Client Side Script, dan PHP sebagai *Server Side Script*.
3. Meletakkan dasar untuk pengembangan aplikasi internet dalam skala besar dengan dokumen *contenst* statik maupun dinamik.

C. Satuan Acara Pengajaran

No.	Tujuan Instruksional Khusus	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Estimasi Waktu
1.	Jika diberikan pertanyaan tentang web, maka mahasiswa dapat memberikan penjelasan apa yang disebut dengan web minimal 90% benar.	Konsep Dasar Web	1. Terminologi. 2. Komponen pembangun web. 3. Mekanisme kerja web 4. Pemrograman web 5. Pemanfaatan web pada <i>real world</i>	1 x 3 x 50 menit
2.	Jika diberikan pertanyaan tentang area proses pengembangan situs-situs statik, maka mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dan teknik pembuatan situs statik minimal 90% benar.	<i>HyperText Markup Language</i> (HTML)	1. Konsep dasar markup language. 2. Sintaks HTML. 3. Pemanfaatan HTML untuk membuat situs statik. 4. Pemanfaatan HTML untuk layout dokumen 5. Pemanfaatan HTML untuk menyediakan input pengguna.	3 x 3 x 50 menit
3.	Jika diberikan pertanyaan pengembangan situs-situs statik dengan CSS, maka	<i>Cascading Style Sheet</i> (CSS)	1. Konsep dasar CSS. 2. Sintaks CSS. 3. Pemanfaatan CSS	2 x 3 x 50 menit

No.	Tujuan Instruksional Khusus	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Estimasi Waktu
	mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dan teknik pembuatan situs statik tersebut minimal 90% benar.		untuk representasi halaman web. 4. Pemanfaatan CSS untuk layout dokumen pada lingkungan web.	
4.	Jika diberikan pertanyaan pengembangan situs-situs statik dengan Java Script, maka mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dan teknik pembuatan situs statik tersebut minimal 90% benar.	<i>Client Side Script</i> dengan Java Script	1. Dasar pemrograman Java Script. 2. Sintaks bahasa Java Script. 3. Pemanfaatan Java Script untuk membangun aplikasi web <i>Client Side</i> yang dinamis. 4. Integrasi HTML, CSS dan Java Script dalam membangun aplikasi web yang <i>Client Side</i>	2 x 3 x 50 menit
5.	Evaluasi proses belajar	Ujian Tengah Semester (UTS)		2 x 50 menit
6.	Jika diberikan pertanyaan tentang area proses pengembangan aplikasi web dengan contents dinamik, maka mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dan teknik pembuatan aplikasi web minimal 90% benar.	<i>Server Side Script</i> dengan <i>PHP Hypertext Preprocessor</i> (PHP)	1. Dasar pemrograman PHP. 2. Sintaks bahasa PHP. 3. Pemanfaatan PHP untuk membangun aplikasi web <i>server side</i> yang dinamis. 4. Integrasi HTML, CSS, Java Script, PHP, dan MySQL <i>database</i> dalam membangun aplikasi web yang <i>Server Side</i> .	6 x 3 x 50 menit
7.	Jika diberikan permasalahan terhadap rancangan aplikasi web, maka mahasiswa akan dapat menyusun rancangan link, tampilan, dan interaksi terhadap kandungan informasi minimal 90% benar.	Isu rancangan dan <i>usability</i> aplikasi Web	1. Isu rancangan dan <i>usability</i> aplikasi Web. 2. Pertimbangan dan isu dalam merancang web, seperti rancangan <i>link</i> , tampilan dan interaksi, dan kandungan informasi.	1 x 3 x 50 menit
			Jumlah	1.750 menit

KONTRAK PERKULIAHAN

Nama Mata Kuliah	: Pemrograman Internet
Bobot	: 3 sks
Kode Mata Kuliah	: PAC 115
Pengajar	: Aris Puji Widodo, MT. (APW)
Semester	: Genap
Hari Pertemuan	: Jumat (07:30 – 10:00)
Tempat Pertemuan	: -

Deskripsi Mata Kuliah

Pemrograman Internet merupakan sarana yang digunakan sebagai dasar untuk meletakkan pengembangan aplikasi internet dalam skala besar dengan dokumen *contents* statik maupun dinamik, dengan memadukan HTML, CSS, Java Script, dan PHP untuk membangun halaman web maupun aplikasi web enterprise.

Tujuan Instruksioanal

1. Tujuan Instruksional Umum

Tujuan umum dari penyampaian mata kuliah ini adalah untuk membentuk dan menumbuhkan :

- Pengetahuan mengenai konsep dasar internet, pemrograman web, dan pemanfaatannya untuk mendistribusikan informasi.
- Kemampuan melakukan pemrograman web untuk menyediakan dokumen dengan *contents* statik maupun dinamik, dengan memanfaatkan HTML, CSS, Java Script sebagai Client Side Script, dan PHP sebagai *Server Side Script*.
- Meletakkan dasar untuk pengembangan aplikasi internet dalam skala besar dengan dokumen *contenst* statik maupun dinamik.

2. Tujuan Instruksional Khusus

- Jika diberikan pertanyaan tentang web, maka mahasiswa dapat memberikan penjelasan apa yang disebut dengan web minimal 90% benar.
- Jika diberikan pertanyaan tentang area proses pengembangan situs-situs statik, maka mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dan teknik pembuatan situs statik minimal 90% benar.
- Jika diberikan pertanyaan pengembangan situs-situs statik dengan CSS, maka mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dan teknik pembuatan situs statik tersebut minimal 90% benar.
- Jika diberikan pertanyaan pengembangan situs-situs statik dengan Java Script, maka mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dan teknik pembuatan situs statik tersebut minimal 90% benar.

- e. Jika diberikan pertanyaan tentang area proses pengembangan aplikasi web dengan contents dinamik, maka mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dan teknik pembuatan aplikasi web minimal 90% benar.
- f. Jika diberikan permasalahan terhadap rancangan aplikasi web, maka mahasiswa akan dapat menyusun rancangan link, tampilan, dan interaksi terhadap kandungan informasi minimal 90% benar.

C. Metoda Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pendidikan dari mata kuliah ini, metode pembelajaran yang digunakan ialah: ceramah, pemberian contoh, tanya jawab, diskusi, praktikum, dan penugasan. Penugasan dilakukan secara individu dan kelompok yang berorientasi pada proyek.

D. Buku Acuan

1. Breedlove, Bob, et.al. *Web Programming Unleashed*. Sams.net Publishing. 1996. [BRE1996]
2. Cintron, Dave. *Fast Track Web Programming. A Programmer's Guide to Mastering Web Technologies*. John Willey & Sons. 1999. [CIN1999]
3. Cosentino, Christopher, *Advanced PHP for Web Professionals*. Prentice Hall PTR. 2003. [COS2003]
4. Gesing, Ted. Jeremy Shneider. *Visual Quickstart Guide, JavaScript for the World Wide Web*. Peachpit Press. 1997. [GES1997]
5. Steve Krug. *Don't Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability*. New Riders. 2000. [STE2000]
6. <http://www.w3.org/MarUp> [Juli 2004]. [MAR2004]
7. <http://www.w3.org/Style/CSS> [Juli 2004] [CSS2004]
8. <http://wp.netscape.com/eng/mozilla/3.0/handbook/javascript> [Juli 2004]. [JAV2004]
9. <http://home.netscape.com> [Juli 2004]. [NET2004]
10. <http://microsoft.com> [Juli 2004]. [MIC2004]
11. <http://www.php.net> [November 2005]. [PHP2005]
12. <http://tizag.com> [November 2005]. [TIZ2005]

E. Kriteria Penilaian

Nilai akhir dihitung dari komponen-komponen sebagai berikut:

No.	Komponen Penilaian	Bobot (%)
1.	Tugas Kecil	10
2.	Ujian Tengah Semester	30
3.	Tugas Besar (Proyek)	25
4.	Ujian Akhir Semester	35
Jumlah		100

F. Rencana Perkuliahan

Minggu / Pertemuan ke	Pokok Bahasan / Sub Pokok Bahasan	Pustaka	Pengampu
1	1. Konsep Dasar Web a. Terminologi. b. Komponen pembangun web. c. Mekanisme kerja web d. Pemrograman web e. Pemanfaatan web pada <i>real world</i>	a. [BRE1996] b. [CIN1999] c. [STE2000]	APW
2,3,4	2. <i>HyperText Markup Language</i> (HTML) a. Konsep dasar markup language. b. Sintaks HTML. c. Pemanfaatan HTML untuk membuat situs statik. d. Pemanfaatan HTML untuk layout dokumen e. Pemanfaatan HTML untuk menyediakan input pengguna.	a. [BRE1996] b. [CIN1999] c. [STE2000] d. [MAR2004] e. [NET2004] f. [MIC2004] g. [TIZ2005]	APW
5, 6	3. <i>Cascading Style Sheet</i> (CSS) a. Konsep dasar CSS b. Sintaks CSS. c. Pemanfaatan CSS untuk representasi halaman web. d. Pemanfaatan CSS untuk layout dokumen pada lingkungan web	a. BRE1996] b. [CIN1999] c. [STE2000] d. [CSS2004]	APW
7, 8	4. <i>Client Side Script</i> dengan Java Script a. Dasar pemrograman Java Script. b. Sintaks bahasa Java Script. c. Pemanfaatan Java Script untuk membangun aplikasi web <i>Client Side</i> yang dinamis. d. Integrasi HTML, CSS dan Java Script dalam membangun aplikasi web yang <i>Client Side</i> .	a. [BRE1996] b. [CIN1999] c. [STE2000] d. [MAR2004] e. [CSS2004] f. [JAV2004] g. [TIZ2005]	APW
9	Ujian Tengah Semester (UTS)		APW
10, 11,12, 13,14,15	5. <i>Server Side Script</i> dengan PHP <i>Hypertext Preprocessor</i> (PHP) a. Dasar pemrograman PHP. b. Sintaks bahasa PHP. c. Pemanfaatan PHP untuk membangun aplikasi web <i>server side</i> yang dinamis. d. Integrasi HTML, CSS, Java Script, PHP, dan MySQL <i>database</i> dalam membangun aplikasi web yang <i>Server Side</i> .	a. [BRE1996] b. [CIN1999] c. [COS2003] d. [GES1997] e. [STE2000] f. [MAR2004] g. [CSS2004] h. [JAV2004] i. [PHP2004] j. [TIZ2005]	APW
16	6. Isu rancangan dan <i>usability</i> aplikasi Web a. Isu rancangan dan <i>usability</i> aplikasi Web. b. Pertimbangan dan isu dalam merancang web, seperti rancangan	a. [BRE1996] b. [CIN1999] c. [COS2003] d. [GES1997] e. [STE2000]	APW

Minggu / Pertemuan ke	Pokok Bahasan / Sub Pokok Bahasan	Pustaka	Pengampu
	<i>link</i> , tampilan dan interaksi, dan kandungan informasi..		

SATUAN ACARA PENGAJARAN (SAP)

Mata Kuliah : Pemrograman Internet
 Kode Mata Kuliah : PAC 115
 Bobot sks : 3
 Waktu Pertemuan : 3 x 50 menit
 Pertemuan ke : 1

A. Tujuan Instruksional :

1. Umum : Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mempunyai pengetahuan tentang terminologi, komponen, mekanisme, dan pemanfaatan web pada *real world*.
2. Khusus : Jika diberikan pertanyaan tentang web, maka mahasiswa dapat memberikan penjelasan apa yang disebut dengan web minimal 90% benar.

B. Pokok Bahasan : Konsep Dasar Web

C. Sub Pokok Bahasan :

1. Terminologi.
2. Komponen pembangun web.
3. Mekanisme kerja web
4. Pemrograman web
5. Pemanfaatan web pada *real world*.

D. Kegiatan Belajar Mengajar dan Media Alat Pengajaran

Tahap	Kegiatan Pengajar	Kegiatan Mahasiswa	Media dan Alat Pengajar
1	2	3	4
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan cakupan materi dalam pertemuan ke I. 2. Menjelaskan manfaat memahami konsep dasar web. 3. Menjelaskan kompetensi dalam TIU dan TIK untuk pertemuan ke I. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan. • Memperhatikan. • Memperhatikan. 	<ul style="list-style-type: none"> • OHP • OHP • OHP
Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 4. Terminologi: <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan definisi dan servis-servis internet. b. Menjelaskan web site dan web aplikasi. c. Menjelaskan web aplikasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan, dan mencatat. 	<ul style="list-style-type: none"> • OHP, papan tulis.

Tahap	Kegiatan Pengajar	Kegiatan Mahasiswa	Media dan Alat Pengajar
1	2	3	4
	5. Komponen pembangun web: <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan web client / browser. b. Menjelaskan web server. c. Menjelaskan URL. 6. Mekanisme kerja web: <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan mekanisme kerja web. b. Menjelaskan HTTP. c. Menjelaskan WWW 7. Pemrograman web: <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan definisi pemrograman CGI. b. Menjelaskan definisi pemrograman server side scripting. c. Menjelaskan definisi pemrograman client side scripting. 8. Pemanfaatan web pada <i>real world</i> : <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan pemanfaatan web pada <i>real world</i>. b. Menjelaskan contoh-contoh pemanfaatan web di lingkungan bisnis enterprise. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan, dan mencatat. • Memperhatikan, dan mencatat. • Memperhatikan, dan mencatat. • Memperhatikan, dan mencatat. 	<ul style="list-style-type: none"> • OHP, papan tulis. • OHP, papan tulis. • OHP, papan tulis. • OHP, papan tulis.
Penutup	9. Menutup pertemuan: <ol style="list-style-type: none"> a. Memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada mahasiswa serta melakukan diskusi dalam rangka memberikan pemahaman secara lebih baik tentang materi yang diajarkan. b. Memberikan beberapa penguatan bagi mahasiswa. c. Menjelaskan ulang tentang hal-hal yang masih belum dimengerti oleh mahasiswa. d. Merangkum secara ringkas dan membahas keterkaitan dengan materi kuliah berikutnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan, mengemukakan pendapat. 	<ul style="list-style-type: none"> • OHP, papan tulis.

E. Evaluasi

1. Memberikan tugas tulis kepada mahasiswa untuk menyajikan contoh-contoh pemanfaatan web di lingkungan bisnis enterprise, untuk mengetahui tingkat penyerapan materi oleh mahasiswa.
2. Penilaian dilakukan minggu berikutnya setelah mahasiswa menyerahkan tugas tulis yang diberikan.

F. Referensi

1. Breedlove, Bob, et.al. *Web Programming Unleashed*. Sams.net Publishing. 1996.
2. Cintron, Dave. *Fast Track Web Programming. A Programmer's Guide to Mastering Web Technologies*. John Willey & Sons. 1999.
3. Steve Krug. *Don't Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability*. New Riders. 2000.

SATUAN ACARA PENGAJARAN (SAP)

Mata Kuliah : Pemrograman Internet
 Kode Mata Kuliah : PAC 115
 Bobot sks : 3
 Waktu Pertemuan : 3 x 3 x 50 menit
 Pertemuan ke : II + III + IV

A. Tujuan Instruksional :

1. Umum : Setelah mengikuti mata kuliah ini memberikan pengetahuan tentang area proses pengembangan situs-situs statik dalam pengaturan layout dokumen, serta menyediakan input pengguna.
2. Khusus : Jika diberikan pertanyaan tentang area proses pengembangan situs-situs statik, maka mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dan teknik pembuatan situs statik minimal 90% benar.

B. Pokok Bahasan : *HyperText Markup Language* (HTML)

C. Sub Pokok Bahasan :

1. Konsep dasar markup language.
2. Sintaks HTML.
3. Pemanfaatan HTML untuk membuat situs statik.
4. Pemanfaatan HTML untuk layout dokumen
5. Pemanfaatan HTML untuk menyediakan input pengguna.

D. Kegiatan Belajar Mengajar dan Media Alat Pengajaran

Tahap	Kegiatan Mengajar	Kegiatan Mahasiswa	Media dan Alat Pengajar
1	2	3	4
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan cakupan materi dalam pertemuan ke II. 2. Menjelaskan manfaat memahami HTML. 3. Menjelaskan kompetensi dalam TIU dan TIK untuk pertemuan ke II 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan. • Memperhatikan. • Memperhatikan. 	<ul style="list-style-type: none"> • OHP • OHP • OHP
Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 4. Konsep dasar markup language: <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan tentang definisi markup language dan turunannya. b. Menjelaskan tools yang digunakan untuk merepresentasikan HTML. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan, dan mencatat. • Memperhatikan, dan mencatat. • Memperhatikan, dan 	<ul style="list-style-type: none"> • OHP, papan tulis. • OHP, papan tulis.

Tahap	Kegiatan Mengajar	Kegiatan Mahasiswa	Media dan Alat Pengajar
1	2	3	4
	5. Sintaks HTML: a. Menjelaskan struktur dasar halaman HTML. b. Menjelaskan spesifikasi simbol dan elemen HTML. 6. Pemanfaatan HTML untuk membuat situs statik: a. Menjelaskan format kandungan informasi pada situs statik. b. Menjelaskan perbedaan informasi pada situs statik dan dinamik secara umum. 7. Pemanfaatan HTML untuk layout dokumen: a. Menjelaskan format teks dan variannya. b. Menjelaskan format warna dan variannya c. Menjelaskan format gambar dan variannya. d. Menjelaskan format suara dan variannya. 8. Pemanfaatan HTML untuk menyediakan input pengguna: a. Menjelaskan penanganan form pada halaman web. b. Menjelaskan komponen-komponen form.	mencatat. • Memperhatikan, dan mencatat. • Memperhatikan, dan mencatat. • Memperhatikan, dan mencatat.	• OHP, papan tulis. • OHP, papan tulis. • OHP, papan tulis. • OHP, papan tulis.
Penutup	9. Menutup pertemuan: a. Memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada mahasiswa serta melakukan diskusi dalam rangka memberikan pemahaman secara lebih baik tentang materi yang diajarkan. b. Memberikan beberapa penguatan bagi mahasiswa. c. Menjelaskan ulang tentang hal-hal yang masih belum dimengerti oleh mahasiswa. d. Merangkum secara ringkas dan membahas keterkaitan dengan materi kuliah mendatang.	• Melaksanakan, mengemukakan pendapat.	• OHP, papan tulis.

E. Evaluasi

1. Memberikan tugas tulis kepada mahasiswa untuk membangun situs pribadi dengan contents statik dengan memanfaatkan HTML, untuk dipresentasikan di dalam kelas.
2. Penilaian dilakukan minggu berikutnya setelah mahasiswa menyerahkan tugas tulis dan presentasi yang diberikan.

F. Referensi

1. Breedlove, Bob, et.al. *Web Programming Unleashed*. Sams.net Publishing. 1996.
2. Cintron, Dave. *Fast Track Web Programming. A Programmer's Guide to Mastering Web Technologies*. John Willey & Sons. 1999.
3. Steve Krug. *Don't Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability*. New Riders. 2000.
4. <http://www.w3.org/MarUp> [Juli 2004].
5. <http://home.netscape.com> [Juli 2004].
6. <http://microsoft.com> [Juli 2004].
7. <http://tizag.com> [November 2005].

SATUAN ACARA PENGAJARAN (SAP)

- Mata Kuliah : Pemrograman Internet
 Kode Mata Kuliah : PAC 115
 Bobot sks : 3
 Waktu Pertemuan : 2 x 3 x 50 menit
 Pertemuan ke : V + VI
- A. Tujuan Instruksional :
1. Umum : Setelah mengikuti mata kuliah ini memberikan pengetahuan tentang area proses pengembangan situs-situs statik dalam pengaturan layout dokumen menggunakan CSS.
 2. Khusus : Jika diberikan pertanyaan pengembangan situs-situs statik dengan CSS, maka mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dan teknik pembuatan situs statik tersebut minimal 90% benar.
- B. Pokok Bahasan : *Cascading Style Sheet (CSS)*
- C. Sub Pokok Bahasan :
1. Konsep dasar CSS.
 2. Sintaks CSS.
 3. Pemanfaatan CSS untuk representasi halaman web.
 4. Pemanfaatan CSS untuk layout dokumen pada lingkungan web.

D. Kegiatan Belajar Mengajar dan Media Alat Pengajaran

Tahap	Kegiatan Mengajar	Kegiatan Mahasiswa	Media dan Alat Pengajar
1	2	3	4
Pendahuluan	1. Menjelaskan cakupan materi dalam pertemuan yang sedang berlangsung. 2. Menjelaskan manfaat memahami konsep CSS. 3. Menjelaskan kompetensi dalam TIU dan TIK untuk pertemuan yang sedang berlangsung.	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan. • Memperhatikan. • Memperhatikan. 	<ul style="list-style-type: none"> • OHP • OHP • OHP
Penyajian	4. Konsep dasar CSS: <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan definisi CSS. b. Menjelaskan tools yang digunakan untuk pembuatan CSS. c. Menjelaskan cara/teknik pembuatan CSS. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan, dan mencatat. 	<ul style="list-style-type: none"> • OHP, papan tulis.

Tahap	Kegiatan Mengajar	Kegiatan Mahasiswa	Media dan Alat Pengajar
1	2	3	4
	5. Sintaks CSS: <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan struktur dasar CSS. b. Menjelaskan spesifikasi simbol dan elemen CSS. 6. Pemanfaatan CSS untuk representasi halaman web: <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan karakteristik elemen-elemen pada CSS. b. Menjelaskan penggunaan elemen-elemen pada CSS. 7. CSS untuk layout dokumen pada lingkungan web: <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan format teks dan variannya. b. Menjelaskan format warna dan variannya. c. Menjelaskan format gambar dan variannya. d. Menjelaskan alert, tombol dan variannya. e. Menjelaskan karakteristik elemen pada CSS. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan, dan mencatat. • Memperhatikan, dan mencatat. • Memperhatikan, dan mencatat. 	<ul style="list-style-type: none"> • OHP, papan tulis. • OHP, papan tulis. • OHP, papan tulis.
Penutup	8. Menutup pertemuan: <ol style="list-style-type: none"> a. Memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada mahasiswa serta melakukan diskusi dalam rangka memberikan pemahaman secara lebih baik tentang materi yang diajarkan. b. Memberikan beberapa penguatan bagi mahasiswa. c. Menjelaskan ulang tentang hal-hal yang masih belum dimengerti oleh mahasiswa. d. Merangkum secara ringkas dan membahas keterkaitan dengan materi kuliah mendatang. 	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan, mengemukakan pendapat. 	<ul style="list-style-type: none"> • OHP, papan tulis.

E. Evaluasi

1. Memberikan tugas tulis kepada mahasiswa untuk membangun situs pribadi dengan contents statik dengan memanfaatkan HTML dan dikombinasikan dengan CSS, untuk dipresentasikan di dalam kelas.
2. Penilaian dilakukan minggu berikutnya setelah mahasiswa menyerahkan tugas tulis dan presentasi yang diberikan.

F. Referensi

1. Breedlove, Bob, et.al. *Web Programming Unleashed*. Sams.net Publishing. 1996.
2. Cintron, Dave. *Fast Track Web Programming. A Programmer's Guide to Mastering Web Technologies*. John Willey & Sons. 1999.
3. Steve Krug. *Don't Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability*. New Riders. 2000.
4. <http://www.w3.org/Style/CSS> [Juli 2004]

SATUAN ACARA PENGAJARAN (SAP)

Mata Kuliah : Pemrograman Internet
 Kode Mata Kuliah : PAC 115
 Bobot sks : 3
 Waktu Pertemuan : 2 x 3 x 50 menit
 Pertemuan ke : VII + VIII

- A. Tujuan Instruksional :
1. Umum : Setelah mengikuti mata kuliah ini memberikan pengetahuan tentang area proses pengembangan situs-situs statik dalam pengaturan layout dokumen menggunakan Java Script.
 2. Khusus : Jika diberikan pertanyaan pengembangan situs-situs statik dengan Java Script, maka mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dan teknik pembuatan situs statik tersebut minimal 90% benar.
- B. Pokok Bahasan : *Client Side Script* dengan Java Script
- C. Sub Pokok Bahasan : 1. Dasar pemrograman Java Script.
 2. Sintaks bahasa Java Script.
 3. Pemanfaatan Java Script untuk membangun aplikasi web *Client Side* yang dinamis.
 4. Integrasi HTML, CSS dan Java Script dalam membangun aplikasi web yang *Client Side*

D. Kegiatan Belajar Mengajar dan Media Alat Pengajaran

Tahap	Kegiatan Mengajar	Kegiatan Mahasiswa	Media dan Alat Pengajar
1	2	3	4
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan cakupan materi dalam pertemuan yang sedang berlangsung. 2. Menjelaskan manfaat memahami Java Script. 3. Menjelaskan kompetensi dalam TIU dan TIK untuk pertemuan yang sedang berlangsung. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan. • Memperhatikan. • Memperhatikan. 	<ul style="list-style-type: none"> • OHP • OHP • OHP
Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 4. Dasar pemrograman Java Script: <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan definisi Java script. b. Menjelaskan tools yang digunakan untuk pembuatan Java script. c. Menjelaskan cara/teknik pembuatan Java script. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan, dan mencatat. 	<ul style="list-style-type: none"> • OHP, papan tulis.

Tahap	Kegiatan Mengajar	Kegiatan Mahasiswa	Media dan Alat Pengajar
1	2	3	4
	5. Sintaks bahasa Java Script: a. Menjelaskan struktur dasar Java script. b. Menjelaskan spesifikasi simbol dan elemen Java script. 6. Pemanfaatan Java Script untuk membangun aplikasi web <i>Client Side</i> yang dinamis: a. Menjelaskan karakteristik elemen-elemen pada Java script. b. Menjelaskan penggunaan elemen-elemen pada Java script. 7. Integrasi HTML, CSS dan Java Script dalam membangun aplikasi web yang <i>Client Side</i> : a. Menjelaskan teknik penggabungan HTML, CSS dan Java Script. b. Menjelaskan karakteristik penggabungan HTML, CSS dan Java Script.	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan, dan mencatat. • Memperhatikan, dan mencatat. • Memperhatikan, dan mencatat. 	<ul style="list-style-type: none"> • OHP, papan tulis. • OHP, papan tulis. • OHP, papan tulis.
Penutup	8. Menutup pertemuan: a. Memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada mahasiswa serta melakukan diskusi dalam rangka memberikan pemahaman secara lebih baik tentang materi yang diajarkan. b. Memberikan beberapa penguatan bagi mahasiswa. c. Menjelaskan ulang tentang hal-hal yang masih belum dimengerti oleh mahasiswa. d. Merangkum secara ringkas dan membahas keterkaitan dengan materi kuliah mendatang.	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan, dan mengemukakan pendapat. 	<ul style="list-style-type: none"> • OHP, papan tulis.

E. Evaluasi

1. Memberikan tugas tulis kepada mahasiswa untuk membangun situs pribadi dengan contents statik dengan memanfaatkan HTML, CSS dan dikombinasikan dengan Java Script untuk dipresentasikan di dalam kelas.
2. Penilaian dilakukan minggu berikutnya setelah mahasiswa menyerahkan tugas tulis dan presentasi yang diberikan.

F. Referensi

1. Breedlove, Bob, et.al. *Web Programming Unleashed*. Sams.net Publishing. 1996.
2. Cintron, Dave. *Fast Track Web Programming. A Programmer's Guide to Mastering Web Technologies*. John Willey & Sons. 1999.

3. Gesing, Ted. Jeremy Shneider. *Visual Quickstart Guide, JavaScript for the World Wide Web*. Peachpit Press. 1997.
4. Steve Krug. *Don't Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability*. New Riders. 2000.
5. <http://www.w3.org/MarUp> [Juli 2004].
6. <http://www.w3.org/Style/CSS> [Juli 2004]
7. <http://wp.netscape.com/eng/mozilla/3.0/handbook/javascript> [Juli 2004]
8. <http://tizag.com> [November 2005]

SATUAN ACARA PENGAJARAN (SAP)

Mata Kuliah : Pemrograman Internet
 Kode Mata Kuliah : PAC 115
 Bobot sks : 3
 Waktu Pertemuan : 6 x 3 x 50 menit
 Pertemuan ke : X + XI + XII + XIII + XIV + XV

- A. Tujuan Instruksional :
1. Umum : Setelah mengikuti mata kuliah ini memberikan pengetahuan tentang area proses pengembangan aplikasi web dengan contents yang.
 2. Khusus : Jika diberikan pertanyaan tentang area proses pengembangan aplikasi web dengan contents dinamik, maka mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dan teknik pembuatan aplikasi web minimal 90% benar.

B. Pokok Bahasan : *Server Side Script* dengan *PHP Hypertext Preprocessor* (PHP)

- C. Sub Pokok Bahasan :
1. Dasar pemrograman PHP.
 2. Sintaks bahasa PHP.
 3. Pemanfaatan PHP untuk membangun aplikasi web *server side* yang dinamis.
 4. Integrasi HTML, CSS, Java Script, PHP, dan MySQL *database* dalam membangun aplikasi web yang *Server Side*

D. Kegiatan Belajar Mengajar dan Media Alat Pengajaran

Tahap	Kegiatan Mengajar	Kegiatan Mahasiswa	Media dan Alat Pengajar
1	2	3	4
Pendahuluan	1. Menjelaskan cakupan materi dalam pertemuan yang sedang berlangsung. 2. Menjelaskan manfaat aplikasi web. 3. Menjelaskan kompetensi dalam TIU dan TIK untuk pertemuan yang sedang berlangsung.	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan. • Memperhatikan. • Memperhatikan. 	<ul style="list-style-type: none"> • OHP • OHP • OHP
Penyajian	4. Dasar pemrograman PHP: <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan definisi PHP. b. Menjelaskan tools yang digunakan untuk pembuatan PHP. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan, dan mencatat. 	<ul style="list-style-type: none"> • OHP, papan tulis.

Tahap	Kegiatan Mengajar	Kegiatan Mahasiswa	Media dan Alat Pengajar
1	2	3	4
	<p>c. Menjelaskan cara/teknik pembuatan PHP.</p> <p>5. Sintaks bahasa PHP:</p> <p>a. Menjelaskan struktur dasar PHP.</p> <p>b. Menjelaskan spesifikasi simbol dan elemen PHP.</p> <p>6. Pemanfaatan PHP untuk membangun aplikasi web <i>server side</i> yang dinamis:</p> <p>a. Menjelaskan karakteristik elemen-elemen pada Java script.</p> <p>b. Menjelaskan penggunaan elemen-elemen pada Java script.</p> <p>7. Integrasi HTML, CSS, Java Script, PHP, dan MySQL <i>database</i> dalam membangun aplikasi web yang <i>Server Side</i>:</p> <p>a. Menjelaskan database MySql dan variannya.</p> <p>b. Menjelaskan Structure Query Language (SQL).</p> <p>c. Menjelaskan teknik penggabungan HTML, CSS dan Java Script.</p> <p>d. Menjelaskan karakteristik penggabungan HTML, CSS dan Java Script.</p> <p>e. Menjelaskan aplikasi-aplikasi web untuk enterprise.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan, dan mencatat. • Memperhatikan, dan mencatat. • Memperhatikan, dan mencatat. 	<ul style="list-style-type: none"> • OHP, papan tulis. • OHP, papan tulis. • OHP, papan tulis.
Penutup	<p>8. Menutup pertemuan:</p> <p>a. Memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada mahasiswa serta melakukan diskusi dalam rangka memberikan pemahaman secara lebih baik tentang materi yang diajarkan.</p> <p>b. Memberikan beberapa penguatan bagi mahasiswa.</p> <p>c. Menjelaskan ulang tentang hal-hal yang masih belum dimengerti oleh mahasiswa.</p> <p>d. Merangkum secara ringkas dan membahas keterkaitan dengan materi kuliah mendatang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan, dan mengemukakan pendapat. 	<ul style="list-style-type: none"> • OHP, papan tulis.

E. Evaluasi

1. Memberikan tugas tulis kepada mahasiswa untuk membangun aplikasi web enterprise dalam skala kecil dengan memanfaatkan PHP dan MySQL database, untuk dipresentasikan di dalam kelas.
2. Penilaian dilakukan minggu berikutnya setelah mahasiswa menyerahkan tugas tulis dan presentasi yang diberikan.

F. Referensi

1. Breedlove, Bob, et.al. *Web Programming Unleashed*. Sams.net Publishing. 1996.
2. Cintron, Dave. *Fast Track Web Programming. A Programmer's Guide to Mastering Web Technologies*. John Willey & Sons. 1999.
3. Cosentino, Christopher, *Advanced PHP for Web Professionals*. Prentice Hall PTR. 2003.
4. Gesing, Ted. Jeremy Shneider. *Visual Quickstart Guide, JavaScript for the World Wide Web*. Peachpit Press. 1997.
5. Steve Krug. *Don't Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability*. New Riders. 2000.
6. <http://www.w3.org/MarUp> [Juli 2004].
7. <http://www.w3.org/Style/CSS> [Juli 2004]
8. <http://wp.netscape.com/eng/mozilla/3.0/handbook/javascript> [Juli 2004]
9. <http://www.php.net> [November 2005]
10. <http://tizaq.com> [November 2005].

SATUAN ACARA PENGAJARAN (SAP)

Mata Kuliah : Pemrograman Internet
 Kode Mata Kuliah : PAC 115
 Bobot sks : 3
 Waktu Pertemuan : 3 x 50 menit
 Pertemuan ke : XVI

- A. Tujuan Instruksional :
1. Umum : Setelah mengikuti mata kuliah ini memberikan pengetahuan tentang area terhadap isu-isu rancangan dan *usability* aplikasi web.
 2. Khusus : Jika diberikan permasalahan terhadap rancangan aplikasi web, maka mahasiswa akan dapat menyusun rancangan link, tampilan, dan interaksi terhadap kandungan informasi minimal 90% benar.
- B. Pokok Bahasan : Isu rancangan dan *usability* aplikasi Web
- C. Sub Pokok Bahasan : 1. Isu rancangan dan *usability* aplikasi Web.
 2. Pertimbangan dan isu dalam merancang web, seperti rancangan *link*, tampilan dan interaksi, dan kandungan informasi.

D. Kegiatan Belajar Mengajar dan Media Alat Pengajaran

Tahap	Kegiatan Mengajar	Kegiatan Mahasiswa	Media dan Alat Pengajar
1	2	3	4
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan cakupan materi dalam pertemuan yang sedang berlangsung. 2. Menjelaskan manfaat isu rancangan dan <i>usability</i> aplikasi Web. 3. Menjelaskan kompetensi dalam TIU dan TIK untuk pertemuan yang sedang berlangsung. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan. • Memperhatikan. • Memperhatikan. 	<ul style="list-style-type: none"> • OHP • OHP • OHP
Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 4. Isu rancangan dan <i>usability</i> aplikasi Web: <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan isu rancangan aplikasi web. b. Menjelaskan <i>usability</i> aplikasi web. 5. Pertimbangan dan isu dalam merancang web, seperti 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan, dan mencatat. • Memperhatikan, dan 	<ul style="list-style-type: none"> • OHP, papan tulis. • OHP, papan tulis

Tahap	Kegiatan Mengajar	Kegiatan Mahasiswa	Media dan Alat Pengajar
1	2	3	4
	rancangan <i>link</i> , tampilan dan interaksi, dan kandungan informasi: a. Menjelaskan rancangan <i>link</i> kandungan informasi. b. Menjelaskan rancangan tampilan Kandungan informasi. c. Menjelaskan rancangan interaksi kandungan informasi.	mencatat.	
Penutup	6. Menutup pertemuan: a. Memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada mahasiswa serta melakukan diskusi dalam rangka memberikan pemahaman secara lebih baik tentang materi yang diajarkan. b. Memberikan beberapa penguatan bagi mahasiswa. c. Menjelaskan ulang tentang hal-hal yang masih belum dimengerti oleh mahasiswa. d. Merangkum secara ringkas dan membahas keterkaitan dengan materi kuliah mendatang.	<ul style="list-style-type: none"> Melaksanakan, dan mengemukakan pendapat. 	<ul style="list-style-type: none"> OHP, papan tulis.

E. Evaluasi

1. Memberikan tugas kepada mahasiswa untuk menyusun artikel isu rancangan dan *usability* aplikasi Web untuk aplikasi web enterprise, baik pada skala kecil, sedang, dan besar.
2. Penilaian dilakukan minggu berikutnya setelah mahasiswa menyerahkan tugas yang diberikan.

F. Referensi

1. Breedlove, Bob, et.al. *Web Programming Unleashed*. Sams.net Publishing. 1996.
2. Cintron, Dave. *Fast Track Web Programming. A Programmer's Guide to Mastering Web Technologies*. John Willey & Sons. 1999.
3. Cosentino, Christopher, *Advanced PHP for Web Professionals*. Prentice Hall PTR. 2003.
4. Gesing, Ted. Jeremy Shneider. *Visual Quickstart Guide, JavaScript for the World Wide Web*. Peachpit Press. 1997.
5. Steve Krug. *Don't Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability*. New Riders. 2000.