



UNIVERSITAS KRISTEN KRIDA WACANA
(Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer)
(Informatika)

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pemrograman Web 1	IFWP1008	Mata kuliah wajib prodi	T= 3	P= 3	4	5 Oktober 2023
OTORISASI		Pengembang/Penyusun RPS	Koordinator/Reviewer Mata Kuliah		Ketua PRODI	
		Benisius Anu, M.Cs	Benisius Anu, M.Cs		Dr. Nina Sevani, M.Si.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL1	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; (KU1)				
	CPL2	Mempunyai kemampuan dalam mendefinisikan kebutuhan pengguna atau pasar terhadap kinerja (menganalisis, mengevaluasi dan mengembangkan) algoritma/metode berbasis computer; (KU10)				
	CPL3	Mampu menerapkan lintas platform dalam pengembangan perangkat lunak. (KK5)				
	CPL4	Mampu membangun antarmuka pengguna sebuah aplikasi (KK8)				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK1	Mahasiswa mampu menguasai perkembangan teknologi web dari asal mulanya, perkembangan terkini, dan perkiraan perkembangan di masa depan untuk dapat merancang bangun website yang memenuhi kebutuhan saat ini.				
	CPMK2	Mahasiswa mampu menguasai ragam bahasa pemrograman yang biasa digunakan di sisi client untuk keperluan pengembangan web.				
	CPMK3	Mahasiswa mampu menganalisa kebutuhan pengguna untuk perancangan peta situs web.				
	CPMK4	Mahasiswa mampu merancang bangun antarmuka sebuah website berdasarkan prinsip-prinsip UI/UX.				
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)					
	Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu mengevaluasi perkembangan teknologi web mulai dari versi 1.0 s.d. 3.0				
	Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu menggunakan bahasa pemrograman <i>client-side</i> : HTML dan CSS untuk menghasilkan halaman web.				
	Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu merancang layout suatu halaman web berdasarkan prinsip-prinsip UI/UX.				
	Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu mengembangkan suatu halaman web yang memenuhi prinsip-prinsip <i>responsiveness</i> .				
Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu mengembangkan suatu halaman web dengan menggunakan HTML CSS Framework: Bootstrap 5.					



	Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu menggunakan bahasa pemrograman <i>client-side</i> : JavaScript dan JQuery untuk membuat website yang interaktif.							
	Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu merancang bangun sebuah website yang memenuhi unsur-unsur orisinalitas, UI/UX, fungsionalitas, dan responsiveness dengan menggunakan bahasa pemrograman <i>client-side</i> .							
	Sub-CPMK8	Mahasiswa mampu menggunakan bahasa pemrograman <i>server-side</i> : PHP untuk membuat website yang dinamis.							
	Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK				Silahkan memberi tanda ceklis (✓)				
		Sub-CPMK1	Sub-CPMK2	Sub-CPMK3	Sub-CPMK4	Sub-CPMK5	Sub-CPMK6	Sub-CPMK7	Sub-CPMK8
	CPL1	✓		✓				✓	✓
	CPL2		✓		✓	✓	✓	✓	✓
	CPL3	✓	✓			✓	✓	✓	
	CPL4			✓	✓			✓	
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini bertujuan memberikan pemahaman tentang teknologi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi web dengan menggunakan bahasa pemrograman sisi client sehingga diharapkan peserta didik dapat merancang bangun suatu website dengan menggunakan standar pengembangan web yang sesuai dengan kebutuhan saat ini. Metode yang digunakan adalah presentasi, praktikum dan <i>project based</i> .								
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Web 2. HTML 3. CSS 4. Responsive Web Design 5. HTML CSS Framework: Bootstrap 5 6. JavaScript 7. Jquery 8. PHP 								
Pustaka	Utama :								
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Dean, John, "Web Programming with HTML5, CSS and JavaScript", Jones & Bartlett Learning, Burlington, Massachusetts, 2019 2. https://www.w3schools.com/ 3. https://getbootstrap.com/docs/5.0/getting-started/introduction 4. https://jquery.com/ 5. https://reactjs.org/ 6. Lopez, Antonio, "Learning PHP 7", Packt Publishing Ltd., Birmingham UK, 2016 							
	Pendukung :								



	1. Renee Garrett, Jason Chiu, Ly Zhang, Sean D. Young, "A Literature Review: Website Design and User Engagement", Online J Commun Media Technol. 2016 July ; 6(3): 1–14.						
Dosen Pengampu	Benisius Anu, M.Cs						
Matakuliah syarat	-						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu mengevaluasi perkembangan teknologi web mulai dari versi 1.0 s.d. 3.0	Ketepatan dalam menjelaskan ragam teknologi web.	Kriteria: Ketepatan dalam menjawab soal pilihan ganda. Kriteria: Rubrik deskriptif Teknik penilaian tes dan non tes Bentuk: kuis dan presentasi kelompok	Bentuk: Kuliah [TM=1 mg x (3 sks x 50'')] Metode: Ceramah dan diskusi 150 menit	Materi diunduh di uvc.ukrida.ac.id Penugasan: uvc.ukrida.ac.id mengerjakan Kuis 10 menit Studi Literatur: Membuat paper tentang sejarah perkembangan html (Tugas 1 Kelompok)	1 (utama): Introduction to web programming	15%
2	Mahasiswa mampu menggunakan bahasa pemrograman <i>client-side</i> : HTML untuk menghasilkan halaman web.	Menguasai Bahasa pemrograman HTML dengan benar	Ketepatan dalam menjawab soal pilihan berganda. Teknik penilaian tes. Tes: kuis	Bentuk: Kuliah [TM=1 mg x (3 sks x 50'')] Metode: Ceramah 100 menit dan diskusi 50 menit	Materi diunduh di uvc.ukrida.ac.id Penugasan: uvc.ukrida.ac.id mengerjakan Kuis 10 menit Laporan: Lab activity	1,2 (utama): Introduction to web programming, HTML Elements	5%

3	Mahasiswa mampu menggunakan bahasa pemrograman <i>client-side</i> : HTML dan CSS untuk melakukan styling halaman web.	Menguasai Bahasa pemrograman HTML+CSS dengan benar	Ketepatan dalam menjawab soal pilihan berganda. Teknik penilaian tes. Tes: kuis	Bentuk: Kuliah [TM=1 mg x (3 sks x 50'')] Metode: Ceramah 100 menit dan diskusi 50 menit	Materi diunduh di uvc.ukrida.ac.id Penugasan: uvc.ukrida.ac.id mengerjakan Kuis 15 menit Laporan: Lab activity	1,2 (utama): Cascading Style Sheets	5%
4	Mahasiswa mampu mengembangkan suatu halaman web yang memenuhi prinsip-prinsip <i>responsiveness</i> dan merancang layout suatu halaman web berdasarkan prinsip-prinsip UI/UX.	1. Merancang <i>layout webpage</i> dengan benar 2. Menguasai prinsip-prinsip <i>responsive web design</i> dengan benar	Kriteria: Ketepatan dalam menjawab soal pilihan ganda. Kriteria: Rubrik deskriptif Teknik penilaian tes dan non tes Bentuk: kuis dan presentasi kelompok	Bentuk: Kuliah [TM=1 mg x (3 sks x 50'')] Metode: Ceramah 100 menit dan diskusi 50 menit	Materi diunduh di uvc.ukrida.ac.id Penugasan: uvc.ukrida.ac.id mengerjakan Kuis 10 menit Penugasan: Project based: Generating webpage layout (Tugas 2 Kelompok) dikumpulkan di uvc	1 (utama): CSS layout 2 (utama): CSS Grid Layout module 1 (pendukung): Web design	20%
5	Mahasiswa mampu mengembangkan suatu halaman web dengan menggunakan HTML CSS Framework: Bootstrap 5.	Menguasai HTML CSS framework: Bootstrap 5 dengan benar	Ketepatan dalam menjawab soal pilihan berganda. Teknik penilaian tes. Tes: kuis	Bentuk: Kuliah [TM=1 mg x (3 sks x 50'')] Metode: Ceramah 100 menit dan diskusi 50 menit	Materi diunduh di uvc.ukrida.ac.id Penugasan: uvc.ukrida.ac.id mengerjakan Kuis 10 menit Laporan: Lab activity	3 (utama): Bootstrap	5%
6	Mahasiswa mampu menggunakan bahasa pemrograman <i>client-side</i> :	Menguasai Bahasa pemrograman	Ketepatan dalam menjawab soal pilihan berganda.	Bentuk: Kuliah [TM=1 mg x (3 sks x 50'')]	Materi diunduh di uvc.ukrida.ac.id	2 (utama): JavaScript	5%

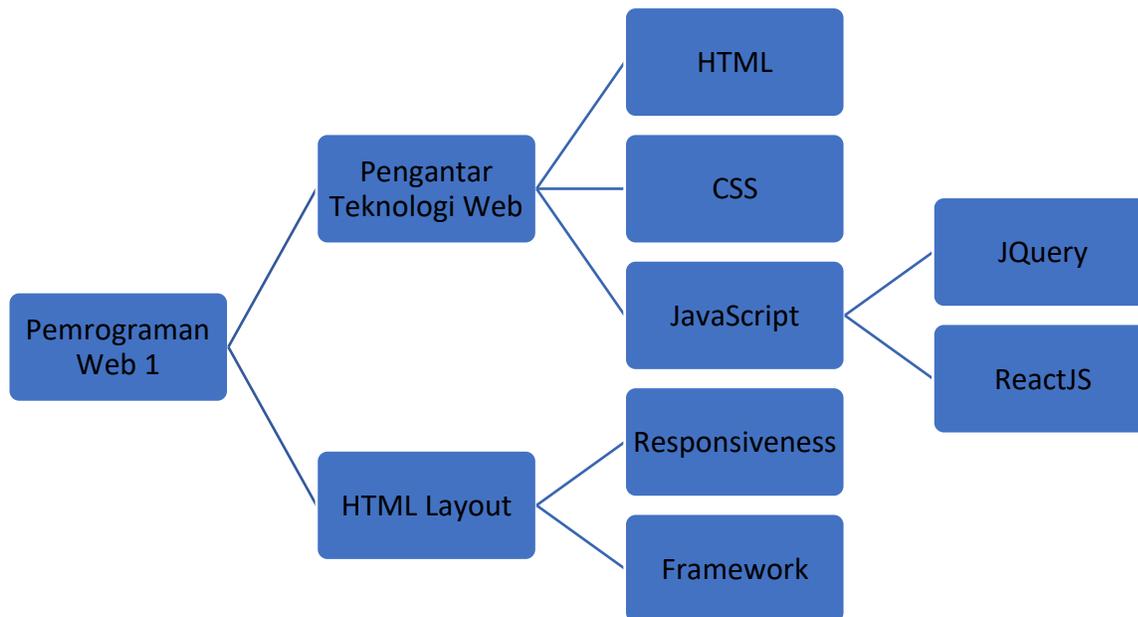
	JavaScript untuk membuat website yang interaktif.	JavaScript dengan benar	Teknik penilaian tes. Tes: kuis	Metode: Ceramah 100 menit dan diskusi 50 menit	Penugasan: uvc.ukrida.ac.id mengerjakan Kuis 10 menit Laporan: Lab activity	introduction and syntax	
7	Mahasiswa mampu menggunakan bahasa pemrograman <i>client-side</i> : JavaScript untuk membuat website yang interaktif.	Menguasai Bahasa pemrograman JavaScript dengan benar	Ketepatan dalam menjawab soal pilihan berganda. Teknik penilaian tes. Tes: kuis	Bentuk: Kuliah [TM=1 mg x (3 sks x 50'')] Metode: Ceramah 100 menit dan diskusi 50 menit	Materi diunduh di uvc.ukrida.ac.id Penugasan: uvc.ukrida.ac.id mengerjakan Kuis 10 menit Laporan: Lab activity	2 (utama): JavaScript HTML DOM, AJAX	5%
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester						
9	Mahasiswa mampu menggunakan bahasa pemrograman <i>client-side</i> : JQuery untuk membuat website yang interaktif.	Menguasai Bahasa pemrograman JQuery dengan benar	Ketepatan dalam menjawab soal pilihan berganda. Teknik penilaian tes. Tes: kuis	Bentuk: Kuliah [TM=1 mg x (3 sks x 50'')] Metode: Ceramah 100 menit dan diskusi 50 menit	Materi diunduh di uvc.ukrida.ac.id Penugasan: uvc.ukrida.ac.id mengerjakan Kuis 10 menit Laporan: Lab activity	2,4 (utama): JQuery introduction and AJAX	5%
10	Mahasiswa mampu menggunakan bahasa pemrograman <i>client-side</i> : JQuery untuk membuat website yang interaktif.	Menguasai Bahasa pemrograman JQuery dengan benar	Kriteria: Ketepatan dalam menjawab soal pilihan ganda. Kriteria: Rubrik deskriptif Teknik penilaian tes dan non tes	Bentuk: Kuliah [TM=1 mg x (3 sks x 50'')] Metode: Project based learning	Materi diunduh di uvc.ukrida.ac.id Penugasan: Project based: Mvalidasi isian html form dengan menggunakan JQuery	2,4 (utama): JQuery introduction and AJAX	5%

			Bentuk: kuis dan presentasi kelompok		(Tugas 3 Kelompok) dikumpulkan di uvc		
11	Mahasiswa mampu menggunakan bahasa pemrograman <i>server-side</i> : PHP untuk membuat website yang dinamis.	Menguasai <i>syntax</i> Bahasa pemrograman PHP dengan benar	Ketepatan dalam menjawab soal pilihan berganda. Teknik penilaian tes. Tes: kuis	Bentuk: Kuliah [TM=1 mg x (3 sks x 50'')] Metode: Ceramah 100 menit dan diskusi 50 menit	Penugasan: uvc.ukrida.ac.id mengerjakan Kuis 10 menit Laporan: Lab activity	6 (utama): PHP introduction and syntax	5%
12	Mahasiswa mampu menggunakan bahasa pemrograman <i>server-side</i> : PHP untuk membuat website yang dinamis.	Menguasai <i>global variables</i> Bahasa pemrograman PHP dengan benar	Ketepatan dalam menjawab soal pilihan berganda. Teknik penilaian tes. Tes: kuis	Bentuk: Kuliah [TM=1 mg x (3 sks x 50'')] Metode: Ceramah 100 menit dan diskusi 50 menit	Penugasan: uvc.ukrida.ac.id mengerjakan Kuis 10 menit Laporan: Lab activity	6 (utama): PHP global variables	5%
13	Mahasiswa mampu merancang bangun sebuah website yang memenuhi unsur-unsur orisinalitas, UI/UX, fungsionalitas, dan responsiveness.	Merancang bangun website dengan menggunakan HTML, CSS, JavaScript dan PHP dengan benar	Kriteria: Rubrik deskriptif Teknik penilaian non tes Bentuk: presentasi	Bentuk: Kuliah [TM=1 mg x (3 sks x 50'')] Metode: Presentasi final project 150 menit	Penugasan: Project based merancang bangun website dikumpulkan di uvc	1,2,3,4,5,6	10%
14	Mahasiswa mampu merancang bangun sebuah website yang memenuhi unsur-unsur orisinalitas, UI/UX, fungsionalitas, dan responsiveness.	Merancang bangun website dengan menggunakan HTML, CSS, JavaScript dan PHP dengan benar	Kriteria: Rubrik deskriptif Teknik penilaian non tes Bentuk: presentasi	Bentuk: Kuliah [TM=1 mg x (3 sks x 50'')] Metode: Presentasi final project 150 menit	Penugasan: Project based merancang bangun website dikumpulkan di uvc	1,2,3,4,5,6	10%
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						

LAMPIRAN

- **Petunjuk Tugas.** Jika ada tugas apalagi tugas berupa project, maka disarankan ada petunjuk tugas sehingga jelas bagi mahasiswa.
- Skala/Rubrik penilaian tugas, presentasi atau sikap

Peta Konsep/Materi



Analisis Waktu Perkuliahan

CPMK	Sub-CPMK	Indikator	Minggu	UAS&UTS
1	1	1 indikator	Minggu ke- 1	Minggu ke -8 UTS
2	2	1 indikator	Minggu ke- 2	
	3	1 indikator	Minggu ke-3	
	4	1 .indikator	Minggu ke-4	
	4	1 indikator	Minggu ke-5	
	5	1 indikator	Minggu ke-6	
3	5	1 indikator	Minggu ke-7	
	6	1 indikator	Minggu ke-9	Minggu ke - 16 UAS
	6	1 indikator	Minggu ke-10	
4	7	1 indikator	Minggu ke-11	
	7	1 indikator	Minggu ke-12	
	8	1 indikator	Minggu ke-13	
	8	1 indikator	Minggu ke-14	
	8	1 indikator	Minggu ke-15	

Bobot Penilaian

BASIS EVALUASI	KOMPONEN EVALUASI	DESKRIPSI	BOBOT (%)
Aktivitas Partisipatif		Penilaian menggunakan rubrik penilaian presentasi	5%
Hasil Proyek		Penilaian menggunakan rubrik penilaian hasil proyek	50%
Kognitif/Pengetahuan	UTS	Bentuk evaluasi soal pilihan ganda	20 %
Kognitif/Pengetahuan	Kuis	Bentuk evaluasi soal pilihan ganda	5 %
Kognitif/Pengetahuan	Tugas-1	Penilaian menggunakan rubrik penilaian presentasi	5 %
Kognitif/Pengetahuan	Tugas-2 (<i>project based</i>)	Penilaian menggunakan rubrik penilaian project based	5 %
Kognitif/Pengetahuan	Tugas-3 (<i>project based</i>)	Penilaian menggunakan rubrik penilaian project based	5 %

Kognitif/Pengetahuan	UAS	Penilaian menggunakan rubrik penilaian presentasi	5%
----------------------	-----	---	----

Kriteria Kelulusan

TINGKAT PENGUASAAN (%)	HURUF	ANGKA	KETERANGAN
80 – 100	A	4	Lulus
75 -79,99	A-	3,7	Lulus
71 -74,99	B+	3,3	Lulus
67 -70,99	B	3,0	Lulus
63-66,99	B-	2,7	Lulus
59 -62,99	C+	2,3	Lulus
56 -58,99	C	2,0	Lulus
45-55,99	D	1	Belum Lulus
< 45,00	E	0	Belum Lulus

Petunjuk Tugas Project

Petunjuk tugas ini merupakan rincian dari tugas yang dicantumkan pada komponen bobot penilaian

Mata kuliah (sks)	Pemrograman Web 1
Semester	3
Program studi	Informatika
Tugas ke:	1
Nama tugas	TUGAS 1 – Perkembangan Teknologi Web
Tujuan tugas	Menguasai perkembangan teknologi web
Uraian Tugas	Membuat ringkasan artikel ilmiah tentang sejarah perkembangan html, perkembangan teknologi web atau html editor
Waktu	
Petunjuk teknis	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dikerjakan secara berkelompok. ▪ Jumlah minimal halaman 6 (tidak termasuk cover dan referensi). ▪ Membahas fitur-fitur unggulan dari setiap topik yang dipilih. ▪ Hindari penggunaan sumber Internet dari blog. Penggunaan buku atau artikel jurnal lebih disarankan. ▪ Gunakan cover. Gunakan gambar sebagai ilustrasi. ▪ Dikumpulkan dalam bentuk file berformat pdf. ▪ Daftar referensi wajib dicantumkan.
Kriterian penilaian	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan dalam memilih sumber artikel ilmiah ▪ Ketepatan dalam menghadirkan artikel sesuai topik yang dipilih ▪ Ketepatan dalam menghadirkan contoh dari setiap topik bahasan.



Mata kuliah (sks)	Pemrograman Web 1
Semester	3
Program studi	Informatika
Tugas ke:	2
Nama tugas	TUGAS 2 – Generating Webpage Layout
Tujuan tugas	Merancang-bangun layout suatu halaman web
Uraian Tugas	Membuat halaman web berdasarkan rancangan layout yang diberikan
Waktu	
Petunjuk teknis	<ul style="list-style-type: none">▪ Dikerjalan secara individual▪ Membuat halaman web berdasarkan layout yang diberikan▪ Menggunakan HTML dan CSS▪ Menggunakan teknik CSS float property atau CSS flexbox
Kriteria penilaian	<ul style="list-style-type: none">▪ Ketepatan mengimplementasikan halaman web sesuai layout yang diberikan▪ Ketepatan dalam menggunakan Bahasa pemrograman yang djminta▪ Ketepatan dalam menggunakan teknik CSS yang diminta

Mata kuliah (sks)	Pemrograman Web 1
Semester	3
Program studi	Informatika
Tugas ke:	3
Nama tugas	TUGAS 3 – JavaScript Form Validation
Tujuan tugas	Menangani form inputan dengan menggunakan JavaScript
Uraian Tugas	Membuat sebuah halaman web yang memvalidasi inputan user dan dengan menggunakan JavaScript
Waktu	
Petunjuk teknis	<ul style="list-style-type: none">▪ Dikerjalan secara berkelompok▪ Pilihlah sebuah kasus bertemakan “<i>registration</i>” yang saling berbeda. Contoh kasus: Pendaftaran Mahasiswa Baru, Pendaftaran Akun Email, Pendaftaran Bank ACC, dll▪ Definisikan setiap inputan dan rule yang diperlukan lalu implementasikan form untuk kasus di atas dalam format html.▪ Gunakan JavaScript untuk melakukan proses validasi terhadap setiap inputan user ketika tombol submit diklik.▪ Berikan feedback terkait <i>form item</i> yang tidak valid.
Kriteria penilaian	<ul style="list-style-type: none">▪ Ketepatan dalam memilih tema



	<ul style="list-style-type: none">▪ Ketepatan dalam mengimplementasikan menganalisa kebutuhan form▪ Ketepatan dalam mengimplementasikan JavaScript dalam melakukan validasi▪ Ketepatan untuk memberikan feedback terkait hasil validasi
--	---

Mata kuliah (sks)	Pemrograman Web 1
Semester	3
Program studi	Informatika
Tugas ke:	Final Project

Nama tugas	FINAL PROJECT
Tujuan tugas	Membuat suatu website dengan menggunakan standar pembembangan web yang sesuai dengan kebutuhan saat ini
Uraian Tugas	Merancang bangun suatu website yang memenuhi kriteria-kriteria yang sudah ditetapkan
Waktu	

Petunjuk teknis	<ul style="list-style-type: none">▪ Web Project adalah tugas individu dan merupakan karya orisinal. Tidak diperkenankan memodifikasi website yang ada di Internet.▪ Tema web yang dikembangkan bersifat bebas. Co.: website profil perusahaan, institusi pendidikan, berita, pariwisata, dll.▪ Jumlah halaman web minimal adalah 7 dengan page layout yang saling berbeda namun menunjukkan konsistensi.▪ Web haruslah memiliki menu navigasi.▪ Web haruslah memiliki halaman credit yang berisikan profil dan foto web developer.▪ Web harus dikembangkan dengan bahasa pemrograman HTML, CSS dan Javascript.▪ Website yang dikembangkan haruslah mendukung konsep responsive web.▪ Diperbolehkan menggunakan HTML CSS Framework, tapi tidak menggunakan template.▪ Diperbolehkan menggunakan bahasa pemrograman atau fitur lain yang dapat menambahkan kesan modern dan dinamis. Co.: jquery, google api, angular, dll.▪ Diharuskan menggunakan teknik php include (akan dijelaskan pada pertemuan minggu 8).
-----------------	--

Kriteria penilaian	<ul style="list-style-type: none">▪ Originalitas▪ Desain yang menarik (layout, warna, huruf, keteraturan, konsistensi)▪ Fungsionalitas▪ Konten yang ditampilkan (sebisa mungkin konten yang ditampilkan adalah real).▪ Implementasi fitur baru
--------------------	--



Rubrik Penilaian

**LEMBAR PENILAIAN
PRESENTASI**

Program studi : INFORMATIKA
Mata kuliah: PEMROGRAMAN WEB 1
Semester : 3
Nama mahasiswa :
Tugas/produk : Paper dan presentasi dalam diskusi kelas
Tanggal penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Bobot (%)	Skor (1-5)	Nilai (bobotxskor)
1	Orisinalitas dan kualitas paper	30		
2	Kemampuan presentasi	20		
3	Kemampuan menjawab pertanyaan	20		
4	Penggunaan media	15		
5	Sikap/Kepribadian/Kerjasama	15		
Jumlah		100		
Nilai rata-rata (akhir)				

Keterangan:
1= sangat kurang
2= kurang
3= cukup
4= baik
5= sangat baik

Jakarta, 20..
Penilai,



.....

**LEMBAR PENILAIAN
PROJECT BASED**

Program studi : INFORMATIKA
Mata kuliah: PEMROGRAMAN WEB 1
Semester : 3
Nama mahasiswa :
Tugas/produk : PROJECT BASED
Tanggal penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Bobot (%)	Skor (1-5)	Nilai (bobotxskor)
1	Orisinalitas karya	35		
2	Estetika desain	25		
3	Fungsional	15		
4	Kebaruan/inovasi	25		
Jumlah		100		
Nilai rata-rata (akhir)				

Keterangan:
1= sangat kurang
2= kurang
3= cukup
4= baik
5= sangat baik

Jakarta, 20..
Penilai,

.....

**LEMBAR PENILAIAN
HASIL PROYEK**

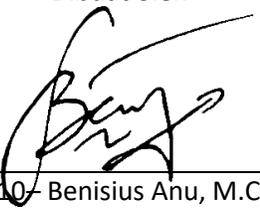
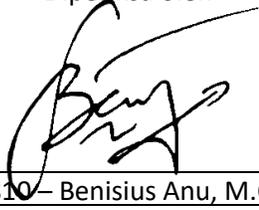
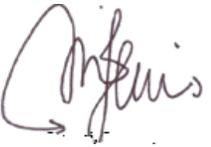
Program studi : INFORMATIKA
 Mata kuliah: PEMROGRAMAN WEB 1
 Semester : 3
 Nama mahasiswa :
 Tugas/produk : FINAL PROJECT
 Tanggal penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Bobot (%)	Skor (1-5)	Nilai (bobotxskor)
1	Orisinalitas karya (presentasi) <i>Produk yang dihasilkan merupakan hasil karya orisinal</i>	35		
2	Estetika desain <i>Perancangan yang dilakukan menerapkan prinsip-prinsip desain yang baik.</i>	25		
3	Fungsional <i>Produk yang dihasilkan dapat berfungsi dengan normal.</i>	15		
4	Kebaruan/inovasi <i>Terdapat terobosan dalam pengimplementasian proyek..</i>	25		
Jumlah		100		
Nilai rata-rata (akhir)				

Keterangan:
 1= sangat kurang
 2= kurang
 3= cukup
 4= baik
 5= sangat baik

Jakarta, 20..
Penilai,

.....

Dibuat oleh  1810 – Benisius Anu, M.Cs	Diperiksa oleh  1810 – Benisius Anu, M.Cs Koordinator Mata Kuliah
Menyetujui  1426 – Dr. Nina Sevani, M.Si Ketua Program Studi Informatika	Mengetahui  1605 – Dr. Lidia Sandra, S.Kom., S.Psi., M.Comp.Eng.Sc.