

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Vokasi Program Studi D4 Manajemen Informatika										Kode Dokumen																																		
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																														
MATA KULIAH (MK)			KODE		Rumpun MK			BOBOT (sks)			SEMESTER		Tgl Penyusunan																																	
Pemrograman Framework			5730102183		Mata Kuliah Pilihan Program Studi			T=2 P=0 ECTS=3.18			5		10 Mei 2023																																	
OTORISASI			Pengembang RPS				Koordinator RMK				Koordinator Program Studi																																			
			I Gde Agung Sri Sidhimantra S.Kom., M.Kom.				I Gde Agung Sri Sidhimantra S.Kom., M.Kom.				Dodik Arwin Dermawan, S.ST., S.T., M.T.																																			
Model Pembelajaran		Project Based Learning																																												
Capaian Pembelajaran (CP)		CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																												
		Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																												
		Matrik CPL - CPMK																																												
		<table border="1"> <tr> <td colspan="2">CPMK</td> <td colspan="16"></td> </tr> </table>												CPMK																																
CPMK																																														
		Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																												
		<table border="1"> <tr> <td rowspan="2">CPMK</td> <td colspan="16">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> </table>												CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																														
Deskripsi Singkat MK		Matakuliah ini mengaji tentang berbagai cara implementasi tiga lapisan penting, yaitu: lapisan presentasi, lapisan logika bisnis, dan lapisan persistensi dalam membangun aplikasi berskala enterprise dengan menggunakan berbagai framework pemrograman berbasis desktop (seperti J2EE atau .NET) dan web (seperti CodeIgniter, CakePHP, Yii, Laravel, dan lain-lain). Matakuliah ini juga mengajarkan pembangunan web service																																												
Pustaka		Utama : - Deitel, H.M. and Deitel,P.J. 2009. Java How to Program, 10th Edition. New Jersey: Prentice Hall. - Michaelis, M. 2008. Essential C# 3.0 for .NET Framework 3.5. Microsoft.NET Development Series. Boston: Addison-Wesley. - Oberg, R.J. 2002. Introduction to C# Using .NET. New Jersey: Prentice Hall.. - Foster, R. 2015. CodeIgniter Web Application Blueprints. Birmingham: PACKT Publishing. - Watts, J., Gonzalez, J. 2014. CakePHP 2 Application Cookbook. Birmingham: PACKT Publishing.. - Makarov, A. 2013. Yii Application Development Cookbook - Second Edition. Birmingham: PACKT Publishing.. - Matula, T. 2013. Laravel Application Development Cookbook. Birmingham: PACKT Publishing. - Calvert, Charlie, & Kulkarni, Dinesh. 2009. Essential LINQ. Boston: Addison-Wesley Professional. - Kuate, Pierre Henri, et.al. 2009. NHibernate in Action. New York: Manning Publication. - Galloway, John, et.al. 2014. Professional ASP.NET MVC 5. Birmingham: Wrox - Alur, Deepak, et.al. 2003. Core J2EE Patterns Best Practices and Design Strategies (2nd Edition). New Jersey Pendukung :																																												
Dosen Pengampu		Ari Kurniawan, S.Kom., M.T. I Gde Agung Sri Sidhimantra, S.Kom., M.Kom.																																												
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]				Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)																																					
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)		Daring (online)																																								
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)		(6)		(7)	(8)																																					

1	Mahasiswa praktik konsep Model, View , Controller (MVC)	Mahasiswa mampu : 1. Menjelaskan konsep MVC berikut contohnya dan pengertian Model, View dan Controller beserta fungsinya. 2. Menjelaskan karakteristik Framework. 3. Menjelaskan sistem dengan pendekatan Framework.	Kriteria: Rubrik Holistik	Ceramah, diskusi 2 X 50			0%
2	Praktik konsep, Include File Otomatis, Router dan index.php	Mahasiswa mampu : 1. Menjelaskan konsep Include file Otomatis 2. Menjelaskan Konsep Router, URL Rewriting pada server dan URL Rewirting pada php 3. Menjelaskan Konsep dan fungsinya Index.php	Kriteria: Rubrik Holistik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 2 X 50			0%
3	Praktik konsep, Include File Otomatis, Router dan index.php	Mahasiswa mampu : 1. Menjelaskan konsep Include file Otomatis 2. Menjelaskan Konsep Router, URL Rewriting pada server dan URL Rewirting pada php 3. Menjelaskan Konsep dan fungsinya Index.php	Kriteria: Rubrik Holistik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 2 X 50			0%
4	Praktik tahapan pembuatan Controller (BaseController dan homeController) serta dependency injection dalam merancang sistem/aplikasi	Mahasiswa mampu : 1. Menjelaskan konsep controller BaseController dan HomeController. 2. Menjelaskan tujuan, tahapan merancang secara umum mulai dari ouput, input, proses, database, sampai arsitektur Aplikasi/sistem.	Kriteria: Rubrik Holistik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 2 X 50			0%
5	Praktik tahapan pembuatan Controller (BaseController dan homeController) serta dependency injection dalam merancang sistem/aplikasi	Mahasiswa mampu : 1. Menjelaskan konsep controller BaseController dan HomeController. 2. Menjelaskan tujuan, tahapan merancang secara umum mulai dari ouput, input, proses, database, sampai arsitektur Aplikasi/sistem.	Kriteria: Rubrik Holistik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi 2 X 50			0%
6	Praktik konsep View, Template, view untuk controller dan penangan file statis(CSS, java script dan gambar)	Mahasiswa dapat : 1. Menjelaskan konsep View dan Template serta bagaimana cara menggunakannya. 2. Menentukan kapan menggunakan secara tepat view dan template.	Kriteria: Rubrik Holistik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi, Latihan Penugasan dan praktikum 2 X 50			0%
7	Praktik konsep View, Template, view untuk controller dan penangan file statis(CSS, java script dan gambar)	Mahasiswa dapat : 1. Menjelaskan konsep View dan Template serta bagaimana cara menggunakannya. 2. Menentukan kapan menggunakan secara tepat view dan template.	Kriteria: Rubrik Holistik	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi, Latihan Penugasan dan praktikum 2 X 50			0%
8	UTS			2 X 50			0%

9	Pengenalan ASP.NET dan ASP.NET Core	Mahasiswa mampu :1. Menjelaskan konsep ASP.NET Framework2. Menjelaskan Konsep ASP.NET Core Framework	Kriteria: Rubrik Holistik	Pendekatan:Saintifik Model: KooperatifMetode:Diskusi, Presentasi 2 X 50			0%
10	Praktik : ASP.NET Web Forms Page Controller ASP.NET MVC Konfigurasi Controller View Model	Mahasiswa mampu :1. Menjelaskan konsep ASP.NET Web Forms 2. Menjelaskan Konsep ASP.NET MVC 3. Menjelaskan Controller 4. Menjelaskan Controller View5 Menjelaskan Controller Model	Kriteria: Rubrik Holistik	2 X 50			0%
11	Praktik : ASP.NET Web Forms Page Controller ASP.NET MVC Konfigurasi Controller ViewModel	Mahasiswa mampu :1. Menjelaskan konsep ASP.NET Web Forms 2. Menjelaskan Konsep ASP.NET MVC 3. Menjelaskan Controller 4. Menjelaskan Controller View5 Menjelaskan Controller Model	Kriteria: Rubrik Holistik	2 X 50			0%
12	Praktik: Model ASP.NET MVC	Mahasiswa mampu :1. Menjelaskan konsep Data Access Layer 2. Menjelaskan Konsep View Model 3. Menjelaskan Konsep dan fungsinya Index.php	Kriteria: Rubrik Holistik	2 X 50			0%
13	Praktik Model ASP.NET MVC	Mahasiswa mampu :1. Menjelaskan konsep Data Access Layer 2. Menjelaskan Konsep View Model 3. Menjelaskan Konsep dan fungsinya Index.php	Kriteria: Rubrik Holistik	2 X 50			0%
14	Praktik konsep View - Controller , Razor	Mahasiswa mampu :1. Menjelaskan konsep View - Controller2. Menjelaskan Razor3. Menjelaskan Konsep Akses Method Generic	Kriteria: Rubrik Holistik	2 X 50			0%
15	Praktik konsep View - Controller , Razor	Mahasiswa mampu :1. Menjelaskan konsep View - Controller2. Menjelaskan Razor3. Menjelaskan Konsep Akses Method Generic	Kriteria: Rubrik Holistik	2 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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-CPMK 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. **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.
6. **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.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.