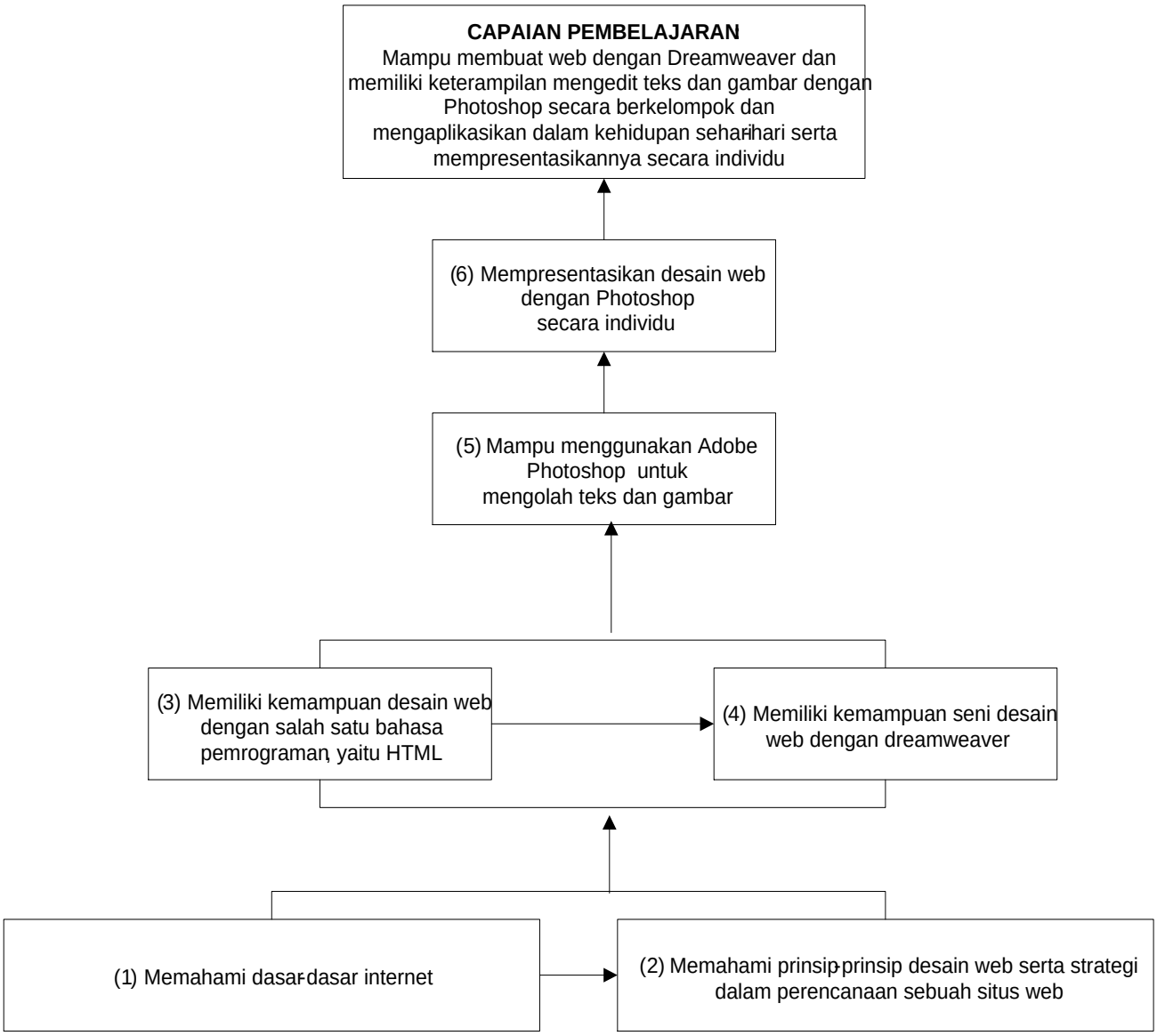
Dosen : **Tatik Retno Murniasih, S.Si., M.Pd.**
SKS/JS : **3 / (3 x 50')**
Mata Kuliah : **Desain Web**
Capaian Pembelajaran : **Mampu membuat (C6) web dengan Dreamweaver dan memiliki keterampilan (P5) mengedit teks dan gambar dengan Photoshop secara berkelompok dan mengaplikasikan (A4) dalam kehidupan sehari-hari serta mempresentasikannya (A3) secara individu**

No.	Kemampuan Akhir yang Direncanakan	Indikator
1.	Memahami dasar-dasar internet	1.1 Mahasiswa dapat menjelaskan kembali tentang dasar-dasar internet. 1.2 Mahasiswa dapat menjelaskan kembali tentang sejarah internet. 1.3 Mahasiswa dapat menjelaskan kembali tentang perkembangan internet dari masa ke masa. 1.4 Mahasiswa dapat menggunakan berbagai macam web browser. 1.5 Mahasiswa dapat membedakan antara TCP/IP, host server, dan client server.
2.	Memahami prinsip-prinsip desain web serta strategi dalam perencanaan sebuah situs web	2.1 Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian desain web. 2.2 Mahasiswa dapat menyebutkan berbagai tujuan membuat desain web. 2.3 Mahasiswa dapat menunjukkan berbagai strategi desain web dalam perencanaan situs.
3.	Memiliki kemampuan desain web dengan salah satu bahasa pemrogaman yaitu HTML	3.1 Mahasiswa dapat mendefinisikan dan menyebutkan pengertian HTML. 3.2 Mahasiswa dapat menuliskan HTML Tags untuk teks dan huruf. 3.3 Mahasiswa dapat menuliskan HTML Tags untuk warna dan gambar. 3.4 Mahasiswa dapat menuliskan HTML Tags untuk hyperlink dan tabel.
4.	Memiliki kemampuan seni desain web dengan dreamweaver dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari secara berkelompok	4.1 Mahasiswa dapat menggunakkan HTML dengan software Dreamweaver secara berkelompok. 4.2 Mahasiswa dapat membuat web dengan layout starter pages dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari secara berkelompok. 4.3 Mahasiswa dapat membuat web dengan layout tabel dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari secara berkelompok. 4.4 Mahasiswa dapat membuat web dengan layout frames dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari secara berkelompok.
5.	Terampil menggunakan Adobe Photoshop untuk mengolah teks dan gambar	5.1 Mahasiswa dapat menjelaskan dasar-dasar adobe photoshop. 5.2 Mahasiswa dapat menggunakan layer pada adobe photoshop. 5.3 Mahasiswa dapat menggunakan toolbox dan painting tool.

		5.4 Mahasiswa dapat membuat objek teks. 5.5 Mahasiswa dapat membuat objek gambar atau foto.
6.	Mempresentasikan desain web dengan Photoshop secara individu	6.1 Mahasiswa dapat membuat web dengan Dreamweaver dan Photoshop secara mandiri. 6.2 Mahasiswa dapat mempresentasikan hasil karyanya secara mandiri



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI : Pendidikan Matematika
MATAKULIAH : Desain Web
KODE MATAKULIAH : MTA223
SKS : 3
SEMESTER : 7
MATAKULIAH PRASYARAT : -
DOSEN PENGAMPU : Tatik Retno Murniasih, S.Si., M.Pd.
CAPAIAN PEMBELAJARAN : Mampu membuat (C6) web dengan Dreamweaver dan memiliki keterampilan (P5) mengedit teks dan gambar dengan Photoshop secara berkelompok dan mengaplikasikan (A4) dalam kehidupan sehari-hari serta mempresentasikannya (A3) secara individu

Pertemuan Ke	Kemampuan Akhir yang direncanakan	INDIKATOR	MATERI POKOK	Bentuk pembelajaran (metode dan pengalaman belajar)	PENILAIAN			Referensi
					Jenis	Kriteria	Bobot	
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	**Kontrak Perkuliahan**							
2	1. Memahami dasar-dasar internet	1.1 Mahasiswa dapat menjelaskaskan kembali tentang dasar-dasar internet. 1.2 Mahasiswa dapat menjelaskan kembali tentang sejarah internet. 1.3 Mahasiswa dapat menjelaskan kembali tentang perkembangan internet dari masa ke masa.	Dasar-dasar internet	Diskusi, ceramah,tanya jawab	Tes	Kebenaran pemahaman konsep dasar-dasar internet	10%	10, 11

		1.4 Mahasiswa dapat menggunakan berbagai macam web browser. 1.5 Mahasiswa dapat membedakan antara TCP/IP, host server, dan client server.						
3	2. Memahami prinsip-prinsip desain web serta strategi dalam perencanaan sebuah situs web	2.1 Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian desain web. 2.2 Mahasiswa dapat menyebutkan berbagai tujuan membuat desainweb 2.3 Mahasiswa dapat menunjukkan berbagai strategi desain web dalam perencanaan situs.	Pengertian Web Desain	Ceramah, diskusi, tanya jawab	Tes	Kesesuaian dalam menetapkan pengertian desain web	10%	1,2, 12, 13, 14
4 - 5	3. Memiliki kemampuan desain web dengan salah satu bahasa pemrogaman yaitu HTML menengah atas	3.1 Mahasiswa dapat mendefinisikan dan menyebutkan pengertian HTML. 3.2 Mahasiswa dapat menuliskan HTML Tags untuk teks dan huruf. 3.3 Mahasiswa dapat menuliskan HTML Tags untuk warna dan gambar. 3.4 Mahasiswa dapat	Pemrogaman HTML	Ceramah, praktikum, tanya jawab	Non Tes	Kesesuaian dalam pemrogaman HTML	15%	4,5,6

		menuliskan HTML Tags untuk hyperlink dan tabel.						
6 - 7	4. Memiliki kemampuan seni desain web dengan dreamweaver dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari secara berkelompok	4.1 Mahasiswa dapat menggunakkan HTML dengan Software Dreamweaver secara berkelompok. 4.2 Mahasiswa dapat membuat web dengan layout starter pages dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari secara berkelompok.	Dreamweaver	Ceramah, praktikum, tanya jawab	Non Tes	Kesesuaian dalam pemrogaman HTML dengan Dreamweaver	10%	1, 2, 3
8	**UTS**							
9 - 10	4. Memiliki kemampuan seni desain web dengan dreamweaver dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari secara berkelompok s	4.3 Mahasiswa dapat membuat web dengan layout tabel dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari secara berkelompok. 4.4 Mahasiswa dapat membuat web dengan layoutframes dan	Dreamweaver	Ceramah, praktikum, tanya jawab	Non Tes	Kesesuaian dalam pemrogaman HTML dengan Dreamweaver		1, 2, 3

		mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari secara berkelompok.						
11-12	5. Terampil menggunakan Adobe Photoshop untuk mengolah teks dan gambar	5.1Mahasiswa dapat menjelaskan dasar-dasar adobe photoshop. 5.2Mahasiswa dapat menggunakan layer pada adobe photoshop. 5.3Mahasiswa dapat menggunakan toolbox dan painting tool. 5.4Mahasiswa dapat membuat objek teks. 5.5Mahasiswa dapat membuat objek gambar atau foto	Adobe Photoshop	Ceramah, praktikum, tanya jawab	Non Tes	Kesesuaian dalam penggunaan Adobe Photoshop	15	1, 2, 3
13-15	6. Mempresentasikan desain web dengan Dreamweaver dan Photoshop secara individu	6.1 Mahasiswa dapat membuat web denganDreamweaver dan Photoshop secara mandiri. 6.2 Mahasiswa dapat mempresentasikan hasil karyanya secara mandiri	Tema media pembelajaran matematika	Presentasi, Diskusi, tanya jawab, ceramah	Tes, laporan tugas	Kelengkapan media web	40%	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,8,9,10,11, 12, 13, 14
16	**UAS**							

REFERENSI

1. Saleh, dkk. 2006. *Panduan Lengkap Desain Web Macromediadreamweaver 8*. Yogyakarta: Gava Media

2. Solomon dan Schrum. 2011. *Web 2.0 Panduan Bagi Para Pendidik*. Jakarta: PT. Indeks.
3. Agung. 2007. *Dreamweaver CS3*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
4. Winarno, dkk. 2002. *Easy Web Programming with php plus HTML5*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
5. Sidik & Pohan. 2010. *Pemrogaman Web HTML*. Bandung: Informatika
6. Sano. 2005. *HTML, JSP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset
7. Khaeruddin. 2005. *Belajar Otodidak Photoshop CS*. Bandung: Yrama Widya
8. Madcoms. 2007. *Adobe Photoshop CS5*. Yogyakarta: Andi
9. Wahana Komputer dan Andi. 2014. *Desain Iklan dengan CorelDraw X6 dan Adobe Photoshop CS6*. Yogyakarta: Andi; Semarang: Wahana Komputer
10. Erhans dan Astrid. 2007. *Internet Komputer dan Ponsel*. Jakarta:Ercontara Rajawali
11. Pambudi. 2012. *Cara Praktis Belajar Internet dan Twitter*. Solo: CV Beringin 55
12. Mencari Ide Membuat Web di http://adwords.google.com
13. Mencari Kata Kunci di http://www.google.com/trends
14. Alamat domain di http://www.rumahweb.com atau http://co.cc.com

Malang, 2016
Dosen Pembina,

Tatik Retno Murniasih, S.Si., M.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Kuliah : **Desain web**

Capaian Pembelajaran : Mampu membuat (C6) web dengan Dreamweaver dan memiliki keterampilan (P5) mengedit teks dan gambar dengan Photoshop secara berkelompok dan mengaplikasikan (A4) dalam kehidupan sehari-hari serta mempresentasikannya (A3) secara individu

Kemampuan Akhir yang direncanakan : Memahami dasar-dasar internet

Alokasi Waktu : 1 X (3X50 menit)

Indikator :

1. Mahasiswa dapat menjelaskan kembali tentang dasar-dasar internet.
2. Mahasiswa dapat menjelaskan kembali tentang sejarah internet.
3. Mahasiswa dapat menjelaskan kembali tentang perkembangan internet dari masa ke masa.
4. Mahasiswa dapat menggunakan berbagai macam web browser.
5. Mahasiswa dapat membedakan antara TCP/IP, host server, dan client server.

Materi Pokok : **Dasar-dasar Internet**

1. Pengertian internet
2. Sejarah internet
3. Perkembangan internet darimasa ke masa
4. Mengetahui browser dan dapat menggunakannya
5. Mengetahui TCP/IP, host server dan client server

Langkah Kegiatan :

Pertemuan Pertama

Waktu	Langkah perkuliahan	Metode	Bahan
	Kegiatan Awal		
20’	1. Mahasiswa diminta membuka internet	Ceramah Brainstorming	VCD Pembelajaran, Power Point, Browser yang tersambung dengan internet
	2. Mahasiswa diminta mencoba membuka dengan berbagai macam browser		
	3. Mahasiswa diminta mempelajari tentang internet, sejarah internet dan perkembangannya dari masa ke masa		
	4. Dosen menyampaikan pentingnya perkuliahan ini		
	5. Dosen menyampaikan kompetensi dasar		

	dan indikator yang akan dicapai		
	Kegiatan Inti		
5’	6. Mahasiswa mencermati dasar-dasar internet yang disampaikan dosen		Buku, Power point, Browser yang tersambung internet
10’	7. Secara individu mahasiswa diminta untuk membaca tentang internet dan sejarahnya serta perkembangannya	Kerja Individu	Buku, Kertas
15’	8. Beberapa mahasiswa diminta membacakan pengertian dari internet secara bergantian, dengan syarat yang sudah dibacakan temannya tidak boleh lagi dibaca. Dosen menuliskan di papan tulis inti pengertian yang dibacakan mahasiswa.	Diskusi kelas	Buku
20’	9. Dosen memberi penguatan tentang pengertian dasar-dasar internet	Ceramah Kaji literatur	PowerPoint
20’	10. Kelas dibagi menjadi 3 kelompok untuk mendiskusikan dasar-dasar internet: - Kelompok 1: pengertian internet menurut para ahli – Kelompok 2: sejarah internet – Kelompok 3: perkembangan internet dari masa ke masa	Diskusi kelompok	Kertas, buku
30’	11. Secara bergantian setiap kelompok presentasi hasil kerjanya dan kelompok lain memberi tanggapan	Diskusi kelas	Kertas, PowerPoint
10’	12. Penguatan dari dosen	Ceramah, tanya jawab	Buku PowerPoint
	Kegiatan Akhir		
15’	13.Tanya jawab a. Apayang dimaksud dengan internet? b. Bagaimana sejarah internet? c. Bagaimana perkembangan internet darimasa ke masa? 14. Mahasiswa diminta merefleksikan apa yang telah dipelajari hari ini	Tanyajawab Presentasi	PowerPoint
	Kegiatan Tindak Lanjut		
5’	15. Mahasiswa dibagi menjadi 3 kelompok untuk membawa berbagai bahan ajar 1) Kel 1: Pengertian desain web 2) Kel 2: Tujuan membuat web 3) Kel 3: Strategi desain web	Ceramah	PowerPoint

Malang, 2016
Dosen Pengampu Matakuliah,

Tatik Retno Murniasih, S.Si., M.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Kuliah : **Desain Web**

Capaian Pembelajaran : Mampu membuat (C6) web dengan Dreamweaver dan memiliki keterampilan (P5) mengedit teks dan gambar dengan Photoshop secara berkelompok dan mengaplikasikan (A4) dalam kehidupan sehari-hari serta mempresentasikannya (A3) secara individu.

Kemampuan Akhir yang direncanakan : Memahami prinsip-prinsip desain web serta strategi dalam perencanaan sebuah situs web

Alokasi Waktu : 1 X (3X50 menit)

Indikator :
1. Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian desain web.
2. Mahasiswa dapat menyebutkan berbagai tujuan membuat desain web.
3. Mahasiswa dapat menunjukkan berbagai strategi desain web dalam perencanaan situs.

Materi Pokok : **Dasar-dasar Mendesain Web**

1. Pengertian desain web
2. Tujuan membuat desain web
3. Strategi dalam mendesain web

Langkah Kegiatan :

Pertemuan Kedua

Waktu	Langkah perkuliahan	Metode	Bahan
	Kegiatan Awal		
15’	1 Mahasiswa diminta mencermati indikator yang harus tercapai pada pertemuan ini dan hubungannya dengan tugas yang diberikan minggu sebelumnya.	Ceramah Tanya jawab	Bahan ajar, Power Point
	2 Mahasiswa diminta menyampaikan apa yang ditemukan dalam tugas minggu yang lalu		
	3 Dosen memberikan motivasi dalam pencapaian sikap mandiri dan tanggungjawab		
	4 Mahasiswa diminta mengingat kembali tentang: a. Apayang dimaksud dengan internet? b. Bagaimana sejarah internet? c. Bagaimana perkembangan internet darimasa ke masa?		

	Kegiatan Inti		
25’	5. Mahasiswa diskusi kelompok tentang kerja rumah, yaitu memahami prinsip-prinsip desain web serta strategi dalam perencanaan sebuah situs web 1) Kel 1: Pengertian desain web 2) Kel 2: Tujuan membuat web 3) Kel 3: Strategi desain web	Diskusi kelompok	Buku Kertas
30’	6. Secara bergantian semua kelompok mempresentasikan hasil dikusi kelompoknya, kelompok lain menanggapi. Dosen memberi penguatan	Diskusi kelas	PowerPoint Buku
30’	7. Mahasiswa bekerja kelompok (3 kelompok sesuai dengan tugas rumah)	Kerja kelompok	Buku, Kertas
30’	8. Secara bergantian semua kelompok mempresentasikan hasil dikusi kelompoknya, kelompok lain menanggapi. Dosen memberi penguatan	Diskusi kelas Ceramah, tanyajawab Kaji literatur	PowerPoint Buku
	Kegiatan Akhir		
15’	9. Mahasiswa diminta merefleksikan apa yang telah dipelajari hari ini 10. Tanya jawab: a. Apa yang dimaksud desain web? b. Apa tujuan membuat web? c. Bagaimana merencanakan sebuah situs?	Presentasi Tanyajawab	PowerPoint
	Kegiatan Tindak Lanjut		
5’	11. Bacalah tentang dasar pemrogaman web menggunakan HTML	Ceramah,tanya jawab	PowerPoint

Malang, 2016
Dosen Pengampu Matakuliah,

Tatik Retno Murniasih, S.Si., M.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Kuliah : **Desain Web**

Capaian Pembelajaran : Mampu membuat (C6) web dengan Dreamweaver dan memiliki keterampilan (P5) mengedit teks dan gambar dengan Photoshop secara berkelompok dan mengaplikasikan (A4) dalam kehidupan sehari-hari serta mempresentasikannya (A3) secara individu.

Kemampuan Akhir yang direncanakan : Memiliki kemampuan desain web dengan salah satu bahasa pemrogaman yaitu HTML

Alokasi Waktu : 1 X (3X50 menit)

Indikator :
1. Mahasiswa dapat mendefinisikan dan menyebutkan pengertian HTML.
2. Mahasiswa dapat menuliskan HTML Tags untuk teks dan huruf.

Materi Pokok : **Pemrogaman Web dengan HTML**

1. Pengertian HTML
2. Penggunaan HTML Tags untuk teks dan huruf

Langkah Kegiatan :

Pertemuan Ketiga

Waktu	Langkah perkuliahan	Metode	Bahan
	Kegiatan Awal		
15’	1 Mahasiswa diminta mencermati indikator yang harus tercapai pada pertemuan ini dan hubungannya dengan tugas yang diberikan minggu sebelumnya.	Ceramah Tanya jawab	Bahan ajar, Power Point
	2 Mahasiswa diminta menyampaikan apa yang ditemukan dalam tugas minggu yang lalu		
	3 Dosen memberikan motivasi dalam pencapaian sikap mandiri dan tanggungjawab		
	4 Mahasiswa diminta mengingat kembali tentang: a. Apa yang dimaksud desain web? b. Apa tujuan membuat web? c. Bagaimana merencanakan sebuah situs?		
	Kegiatan Inti		
105’	5. Mahasiswa diminta mengingat kembali tentang kerja rumah yang sudah dibaca, lalu dosen memberikan modul tentang pemrogaman web dengan HTML untuk	Praktikum mandiri	Buku Kertas

	dipraktekkan di komputer		
10’	6. Dosen memberikan bimbingan terhadap mahasiswa yang mengalami kesulitan	Praktikum mandiri	PowerPoint Buku
	Kegiatan Akhir		
15’	7. Mahasiswa diminta merefleksikan apa yang telah dipelajari hari ini 8. Tanyajawab: a. Apayang dimaksud HTML? b. Bagaimana menggunakan Tags HTML untuk teks dan huruf?	Presentasi Tanyajawab	PowerPoint PowerPoint
	Kegiatan Tindak Lanjut		
5’	9. Pelajari materi HTML untuk warna dan gambar serta hyperlink dan tabel.	Ceramah, tanya jawab	PowerPoint

Malang, 2016
Dosen Pengampu Matakuliah,

Tatik Retno Murniasih, S.Si., M.Pd.

PERENCANAAN PENILAIAN

Program Studi : Pendidikan Matematika

Matakuliah : Desain Web

Kode Matakuliah : MTA223

SKS : 3

Semester : Ganjil

Matakuliah Prasyarat : Desain Web

Dosen Pengampu : Tatik Retno Murniasih, S.Si., M.Pd.

Capaian Pembelajaran : Mampu Membuat (C6)Web Dengan Dreamweaver Dan Memiliki Keterampilan (P5) Mengedit Teks Dan Gambar Dengan Photoshop Secara Berkelompok Dan Mengaplikasikan (A4) Dalam Kehidupan Sehari-Hari Serta Mempresentasikannya (A3) Secara Individu

No.	Kemampuan Akhir yang Direncanakan	Indikator	Materi	Teknik Penilaian
1.	Memahami dasar-dasar internet	1.1 Mahasiswa dapat menjelaskan kembali tentang dasar-dasar internet. 1.2 Mahasiswa dapat menjelaskan kembali tentang sejarah internet. 1.3 Mahasiswa dapat menjelaskan kembali tentang perkembangan internet dari masa ke masa 1.4 Mahasiswa dapat menggunakan berbagai macam web browser. 1.5 Mahasiswa dapat membedakan antara TCP/IP, host server, dan client server.	Dasar-dasar internet, sejarah internet, web browser, host server dan client server	Tes Tes Tes Non tes Non tes
2.	Memahami prinsip-prinsip desain web serta strategi dalam perencanaan sebuah situs web	2.1 Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian desain web. 2.2 Mahasiswa dapat menyebutkan berbagai tujuan membuat desain web. 2.3 Mahasiswa dapat menunjukkan berbagai	Pengertian web, tujuan pembuatan web dan strategi desain web	Tes Tes Non tes

		strategi desain web dalam perencanaan situs.		
3.	Memiliki kemampuan desain web dengan salah satu bahasa pemrogaman yaitu HTML	3.1 Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian HTML. 3.2 Mahasiswa dapat menuliskan HTML Tags untuk teks dan huruf dengan Notepad. 3.3 Mahasiswa dapat menuliskan HTML Tags untuk warna dan gambar dengan Notepad. 3.4 Mahasiswa dapat menuliskan HTML Tags untuk hyperlink dan tabel dengan Notepad.	Pemrogaman web dengan HTML	Tes Non tes Non tes Non tes
4.	Memiliki kemampuan seni desain web dengan dreamweaver dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari secara berkelompok	4.1 Mahasiswa dapat menggunakan HTML dengan software Dreamweaver secara berkelompok. 4.2 Mahasiswa dapat membuat web dengan layout starter pages dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari secara berkelompok. 4.3 Mahasiswa dapat membuat web dengan layout tabel dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari secara berkelompok. 4.4 Mahasiswa dapat membuat web dengan layout frames dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari secara berkelompok.		Non tes Non tes Non tes Non tes
5.	Terampil menggunakan Adobe Photoshop untuk mengolah teks dan gambar	5.1 Mahasiswa dapat menjelaskan dasar-dasar adobe photoshop. 5.2 Mahasiswa dapat menggunakan layer pada adobe photoshop. 5.3 Mahasiswa dapat menggunakan toolbox dan painting tool. 5.4 Mahasiswa dapat membuat objek teks. 5.5 Mahasiswa dapat membuat objek gambar atau foto.		Tes Non tes Non tes Non tes Non tes

6.	Mempresentasikan desain web dengan Photoshop secara individu	6.1Mahasiswa dapat membuat web dengan Dreamweaver dan Photoshop secara mandiri. 6.3 Mahasiswa dapat mempresentasikan hasil karyanya secara mandiri		Produk Unjuk kerja

KISI-KISI TES OBJEKTIF

Program Studi : **Pendidikan Matematika**

Matakuliah : **Desain Web**

Semester/Tahun :

Lama/Waktu Testing : **90 Menit**

Tipe Tes : **Objektif**

Jumlah Butir Soal : **40**

No	Kemampuan Akhir yang direncanakan dan Indikator	Jenjang Kemampuan				Jumlah	%
		C1	C2	C3	C4, 5, 6		
1	Memahami dasar-dasar internet					15	37.5
1.1	Mahasiswa dapat menjelaskan kembali tentang dasar-dasar internet.		5				
1.2	Mahasiswa dapat menjelaskan kembali tentang sejarah internet.		5				
1.3	Mahasiswa dapat menjelaskan kembali tentang perkembangan internet dari masa ke masa		5				
2	Memahami prinsip-prinsip desain web serta strategi dalam perencanaan sebuah situs web					5	12.5
2.1	Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian desain web.		3				
2.2	Mahasiswa dapat menyebutkan berbagai tujuan membuat desain web.	2					
3	Memiliki kemampuan desain web dengan salah satu bahasa pemrogaman yaitu HTML					10	25
3.1	Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian HTML.		10				
5	Terampil menggunakan Adobe Photoshop untuk mengolah teks dan gambar					10	25
5.1	Mahasiswa dapat menjelaskan dasar-dasar adobe photoshop.		10				
JUMLAH						40	100

Contoh Soal
Perintah: Pilihlah salah satu jawaban yang benar

1. Berikut ini adalah kelebihan dari internet, kecuali.....
   A. Jangkauan global tanpa mengenal ruang, waktu dan birokrasi, dimana akses data dan informasi melampaui batas-batas negara dan protokoler.
   B. Pencarian informasi dengan internet jauh lebih cepat dibandingkan dengan pencarian secara manual.
   C. Ancaman virus yang selalu berkembang seiring perkembangan dunia komputer maupun dunia internet.
   D. Kita dapat mengikutiinformasi perkembangan terbaru dengan pengguna lain.

2. Untuk mendapatkan informasi diperlukan software yang dikenal dengan browser, berikut ini termasuk browser, kecuali…….
   A. Explorer.
   B. Netscape.
   C. Mozilla Firefox.
   D. Google.

3. Pernyataan yang tidak benar tentang perkembangan internet adalah.....
   A. Pada awalnya internet digunakan untuk mengatasi serangan nuklir di Amerika.
   B. Proyek awal perkembangan internet hanya menghububungkan 3 komputer di California dan 1 di Utah.
   C. Di Indonesia internet mulai dikenal luas sekitar tahun 1995.
   D. Pada awalnya internet digunakan untu keperluan kedokteran pada masa perang dingin.

4. Bagaimanakah cara melakukan pencarian diinternet yang efektif?
   A. Kata kunci sepanjang mungkin dan sejelas-jelasnya.
   B. Agar search engine mencari semua kata tambahkan tanda (.
   C. Untukmencarikata yang spesifik beri tanda petik dua (“ “) pada kata atau kalimat.
   D. Agar search engine membatasi pencarian kata tambahkan tanda).

5. Pernyataan di bawah ini manakah yang salah ……..
   A. Rectangular Marquee berfungsi untuk menyeleksi gambar dengan pola segiempat.
   B. Elliptical Marquee berfungsi untuk menyeleksi objek berdasarkan warna-warna objek gambar yang memiliki total warna senada..
   C. Single Row Marquee berfungsi untuk menyeleksi objek setinggi satu pixel pada arah horisontal
   D. Magnetic Lasso berfungsi untuk menyeleksi objek dengan pola bebas.

Kunci Jawaban
1. C
2. D
3. D
4. C
5. B

KISI-KISI TES PERFORMANCE

Program Studi : **Pendidikan Matematika**

Matakuliah : **Desain Web**

Semester : **VII**

Lama/Waktu Testing : **150 Menit**

Tipe Tes : **Performance**

Jumlah Butir Soal : **21**

No.	Kemampuan Akhir yang direncanakan dan Indikator	Jenis Soal		Jenjang Kemampuan	Jumlah	%
		Tertutup	Terbuka			
1.	6. Mempresentasikan desain web dengan Photoshop secara individu		11	C6	11	100
	6.1 Mahasiswa dapat membuat web dengan dengan Dreamweaver dan Photoshop secara mandiri.		5	C6		
	6.2 Mahasiswa dapat mempresentasikan hasil karyanya secara mandiri		6	C6		
JUMLAH					11	100

RUBRIK PENILAIAN UAS DESAIN WEB
(ASPEK DESAIN WEB)

1. **Nama Mahasiswa : .....**
2. **Kelas/Semester : ..... / .....**
3. **Hari/Tanggal : .....**
4. **Jenis :** Tes Performance

Petunjuk
Berilah skor pada butir-butir aspek desain web dengan cara melingkari pada kolom Skor sesuai dengan kemampuan mahasiswa.

No	Aspek Penilaian	Skor			
1	Kejelasan tujuan pembelajaran sesuai dengan tema web	1	2	3	4
2	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran sesuai dengan tema web	1	2	3	4
3	Kesesuaian materi dengan tema web	1	2	3	4
4	Kemudahan untuk dipahami tulisan dan gambar yang mendukung	1	2	3	4
5	Kejelasan uraian, pembahasan, dan contoh	1	2	3	4
Skor Total		.....			

Taraf kemampuan = ---------- x 100

20

= .....

Keterangan Kriteria Skor
Skor 1 = Kurang
Skor 2 = Cukup
Skor 3 = Baik
Skor 4 = Sangat Baik

Malang, 2016

Tatik Retno Murniasih, S.Si., M.Pd.

RUBRIK PENILAIAN UAS DESAIN WEB
(ASPEK KOMUNIKASI VISUAL)

1. Nama Mahasiswa : .....
2. Kelas/Semester : ..... / .....
3. Hari/Tanggal : .....
4. Jenis : Tes Performance

Petunjuk

Berilah skor pada butir-butir aspek komunikasi visual dengan cara melingkari pada kolom Skor sesuai dengan kemampuan mahasiswa.

No	Aspek Penilaian	Skor			
1	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran	1	2	3	4
2	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan	1	2	3	4
3	Audio (narasi, sound effect, backsound,musik)	1	2	3	4
4	Visual (layout design, dan warna)	1	2	3	4
5	Media bergerak (animasi, movie)	1	2	3	4
6	Layout Interactive (ikon navigasi)	1	2	3	4
Skor Total		.....			

Taraf kemampuan = ---------- X 100

24

= .....

Keterangan Kriteria Skor

Skor 1 = Kurang
Skor 2 = Cukup
Skor 3 = Baik
Skor 4 = Sangat Baik

Malang, 2016

Tatik Retno Murniasih, S.Si., M.Pd.