

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

MATA KULIAH

**Aplikasi WEB Lanjut
Content Management System**

(CMS)

**DISUSUN OLEH :
R DIMAS ADITYO, ST.**

**PROGRAM DIPLOMA III TEKNIK KOMPUTER
POLITEKNIK SAKTI SURABAYA
SURABAYA
FEBRUARI 2010**

SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP) (DENGAN PENDEKATAN KOMPETENSI)

Judul Mata Kuliah	: Aplikasi Web Lanjut Content Management Sistem (CMS)
KMK/SKS/Semester	: PM/2/ 2
Waktu Pertemuan	: 3 x 50 menit
Tujuan Pembelajaran Umum	: Memahami konsep dan teknik pembuatan Web dengan menggunakan Content Management System (CMS)
Kompetensi Yang Dicapai	: Mempraktekan pembuatan WEB berdasarkan konsep pemrograman WEB CMS dengan memberikan Praktek Secara Langsung
Diskripsi Singkat	: Content Management System (CMS) semakin berkembang dan beragam, CMS memberikan kemampuan pengolahan pembuatan web secara dinamis dan dalam waktu singkat, Pembuatan Web menggunakan CMS saat ini telah banyak digunakan dan diimplementasikan diberbagai bidang usaha.
Prasyarat	: Mahir Dalam Menggunakan Tools Pembuatan Program Berbasis WEB, Paham Tentang Database
Ditulis Oleh	: R Dimas Adityo, S.T. Februari 2010

PERTEMUAN	POKOK BAHASAN	SUB-POKOK BAHASAN	TINGKAT KEMAMPUAN (Kognitif)			KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA	PUSTAKA
			1	2	3			
1	Sekilas Tentang CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Keunggulan CONTENT MANAGEMENT SYSTEM ▪ Konsep CMS 	2			Menjelaskan dasar konsep CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) .	- Mampu memahami tentang konsep CMS,, Instalasi CMS pada Localhost / Server.	1,2
2	Elemen-elemen Content Management System (CMS)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Source Program ▪ Mendapatkan Paket Instalasi ▪ Mengatur Parameter ▪ Inisialisasi ▪ Mengatur Database 	2			Menjelaskan dan mengidentifikasi elemen-elemen pada Content Management System (CMS)	<ul style="list-style-type: none"> - Perbedaan Konsep CMS dengan cara Konvensional. - Jenis-jenis CMS. 	2,3
3	Keamanan System	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melacak Kelemahan Program ▪ Menutup Lobang ▪ Update Security 	2			Menjelaskan tentang konsep security pada WEB, Mahasiswa Diharapkan mampu menangani permasalahan sekuriti.	- Masing – Masing instruksi dijelaskan secara detail diikuti dengan Demo Penanganan Sekuriti WEB.	1,2,3
4	Instalasi Modul Dan Pluggin	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modul Dasar ▪ Modul Editor ▪ Modul Tingkat Lanjut. 	2		1	Menjelaskan tentang konsep Modul dalam CMS, Cara Instalasi Modul dan Pluggin	- Masing-masing struktur dasar modul dan pluggin CMS dijelaskan dan di Praktekan dalam Kelas Praktikum.	2,3,4

5, 6,7	Implementasi Pada Internet	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencoba mengimplemtasikan program yang sudah dibuat baik melalui Lokal host maupun melalui Internet 	2		2	Menjelaskan dan mempraktekan implementasi Pada Localhost dan Server Internet	<ul style="list-style-type: none"> - Pengaturan Parameter pada Komputer Lokal dan Komputer server yang terhubung dengan jaringan internet. 	2,3,4
8,9	Review / Design Sistem Secara Real Time	Mereview Ulang Program Web yang telah Di Upload ke Internet	3		3	Memahami Konsep Transfer File Dan Konfigurasi WEB dari Jarak jauh melalui Media Remote.	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami cara transfer aplikasi melalui Media Remote. 	2,3,4
9	Ujian Tengah Semester						-	
10, 11, 12,13	Tugas / Project Berkelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat WEB Kampus yang interaktif • Membuat User Friendly Interface 	3		3	Masing – Masing kelompok harus mampu membuat aplikasi WEB untuk Kampus dengan Tampilan Inteface yang menarik.	<ul style="list-style-type: none"> - Program yang dibuat harus berbeda dengan kelompok yang lain. - Program Harus Bejalan dengan Sempurna 	2,3,4
14,15	Tugas Besar Kelompok 1 Kelas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menyelesaikan tugas besar untuk 1 kelas, yaitu dengan membuat aplikasi Web Kampus dengan menampilkan interface yang mudah dipahami secara UserFriendly. 	3		3	Menjelaskan proposal hingga akhir program dengan membagi beberapa bagian kelompok yang memiliki tugas. <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat Proposal 2. Membuat aplikasi di Server 3. Membuat Design yang menarik 	<ul style="list-style-type: none"> - Program harus bisa dijalankan dengan sempurna. 	2,3,4
16	Ujian Akhir Semester							

Tingkat Kemampuan Kognitif : 1= Pengetahuan, 2 = Pemahaman, 3 = Penerapan

Referensi:

1. R Dimas Adityo, 2005, ITS Teknik Elektro – System Komputer, Design Implementation J2ME mobile for controlling and monitoring Network,
2. Sun Microsystem Inc.Core J2ME Technology and MIDP, Sun Microsystem Press and Prentice – Hall, 2002