

SILABUS MATAKULIAH

Revisi : 2
Tanggal Berlaku : September 2012

A. Identitas

1. Nama Matakuliah : - / Desain web
2. Program Studi : Desain Komunikasi Visual-S1
3. Fakultas : Ilmu Komputer
4. Bobot sks : 2 SKS
5. Elemen Kompetensi : MKK
6. Jenis Kompetensi : Desain Grafis
7. Alokasi waktu total : 14 X 100 Menit

B. Unsur-unsur Silabus

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Introduction, pengenalan Kontrak kuliah dan system penilaian serta pengenalan Computer Graphic I, dan pengenalan software yang digunakan.	Mahasiswa dapat memahami system perkuliahan pada mata kuliah Desain web.	<ol style="list-style-type: none"> a. Pembahasan kontrak kuliah dan system penilaian b. Pembahasan tatacara pengerjaan pengumpulan tugas/karya c. Sosialisasi software yang akan digunakan dalam mata kuliah desain web (pembuatan desain menggunakan photoshop, 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-1. 2. Menjelaskan pembahasan kontrak kuliah dan system penilaian 3. Menjelaskan pembahasan tatacara pengerjaan pengumpulan tugas/karya 4. Sosialisasi software yang akan digunakan dalam mata kuliah desain web (pembuatan desain 	100 menit	1	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa tentang cakupan materi pertemuan 1 Desain web

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
		pembuatan website menggunakan dreamweaver)	menggunakan photoshop, pembuatan website menggunakan dreamweaver) 5. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.			
Web Hierarchy / site map	Mahasiswa dapat membuat web hierarchy dan menentukan tingkatan menu yang akan dipakai pada sebuah website	a. Apa itu web hierarchy/ site map b. Apa kegunaan hierarchy/ site map dalam sebuah web dan pengaruhnya untuk sebuah desain web. c. Bagaimana membuat web hierarchy/ sitemap untuk sebuah web	1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-2 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-2 3. Menjelaskan apa itu hierarchy/ site map 4. Menjelaskan apa kegunaan hierarchy/ site map dalam sebuah web dan pengaruhnya untuk sebuah desain web 5. Menjelaskan bagaimana membuat web hierarchy/ site map untuk sebuah web 6. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	100 menit	1	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Web Concept and Layout	Mahasiswa dapat membuat konsep yang baik untuk sebuah web dan dapat	a. Menentukan konsep yang akan dipakai dalam desain sebuah	1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-3. 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-3.	100 menit	1	a. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa b. Memberi latihan di kelas.

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
	memaksimalkan layout desain web.	web b. Menentukan layout yang akan dipakai didalam sebuah web	3. Menjelaskan konsep yang akan dipakai dalam desain sebuah web 4. Menjelaskan layout yang akan dipakai didalam sebuah web 5. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.			
Mendesain web 1	Mahasiswa dapat mulai mendesain web dengan konsep yang ada (bagian satu).	Dengan konsep yang telah ada mahasiswa mulai mendesain website.	1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-4. 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-4. 3. Menjelaskan konsep yang telah ada mahasiswa mulai mendesain web 4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	100 menit	1	a. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa b. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.
Mendesain Web II	Mahasiswa dapat mulai mendesain web dengan konsep yang ada (bagian dua).	Penyempurnaan desain yang ada.	1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-6. 2. Menjelaskan penyempurnaan desain yang ada 3. Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah 4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya	100 menit	1	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Mendesain web III	Mahasiswa mulai dapat memotong dan menentukan setiap bagian dalam desain yang akan dipindahkan kedalam dream weaver.	<ul style="list-style-type: none"> a. Menentukan bagian-bagian pada desain yang akan dijadikan image dan text b. Menyimpan hasil potongan dengan baik sehingga sesuai dengan format dan memiliki besar file yang ringan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-7 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-7 3. Menjelaskan bagian-bagian pada desain yang akan dijadikan image dan text 4. Menjelaskan cara menyimpan hasil potongan dengan baik sehingga sesuai dengan format dan memiliki besar file yang ringan 5. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya 	100 menit	1	Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah
<p>UTS (Ujian Tengah Semester)</p>						

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Mendesain Web IV	Mahasiswa mulai dapat menata potongan-potongan yang sudah dibuat di Pothoshop kedalam Dreamweaver	<ul style="list-style-type: none"> a. Menentukan layout table yang akan digunakan untuk menempatkan potongan gambar b. Memasukkan potongan gambar pada bidang layout sesuai dengan bentuk desain yang sudah ada. 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-8 2. Menjelaskan layout table yang akan digunakan untuk menempatkan potongan gambar 3. Menjelaskan cara Memasukkan potongan gambar pada bidang layout sesuai dengan bentuk desain yang sudah ada. 4. Tanya jawab mengenai materi 5. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya. 	100 menit	1	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa dan memberikan tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan dirumah
Mendesain web V	Mahasiswa mulai dapat membuat style dengan CSS untuk mengatur bentuk font dan desain yang diinginkan	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengatur teks dengan CSS b. Mengatur bentuk layout dengan CSS sesuai dengan bentuk desain yang diinginkan 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-9 2. Menjelaskan cara mengatur teks dengan CSS 3. Menjelaskan cara mengatur bentuk layout dengan CSS sesuai dengan bentuk desain yang diinginkan 4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya 	100 menit	1	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Mendesain Web VI	Mahasiswa mulai dapat membuat desain halaman web baru dengan format HTML	Membuat desain halaman web format HTML dengan dreamweaver	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-10 2. Menjelaskan cara mendesain halaman web format HTML dengan dreamweaver 3. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya. 	100 menit	1	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Mendesain Web VII	Mahasiswa mulai dapat membuat link untuk navigasi	Menentukan link untuk navigasi web agar dapat menghubungkan halaman web yang sudah dibuat sesuai dengan site map yang sudah dibuat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan materi pertemuan ke-11 2. Menjelaskan cara menentukan link untuk navigasi web agar dapat menghubungkan halaman web yang sudah dibuat sesuai dengan site map yang sudah dibuat 3. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya 	100 menit	1	Melakukan tanya jawab dan memberikan tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan dirumah

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Mendesain Web VIII	Mahasiswa mulai dapat menggunakan script sederhana dan animasi untuk memperindah tampilan web	a. Menggunakan script sederhana untuk memperindah tampilan web b. Menggunakan animasi untuk memperindah tampilan web c. Finishing desain web.	1. Menjelaskan materi pertemuan ke-12 2. Menjelaskan cara Menggunakan script sederhana untuk memperindah tampilan web 3. Menjelaskan cara Menggunakan animasi untuk memperindah tampilan web 4. Finishing desain web 5. Menginformasikan materi selanjutnya	100 menit	1	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Upload Desain web ke server	Mahasiswa dapat mengupload web yang sudah jadi ke server	a. Mengecek desain web yang sudah jadi sehingga tidak ada kesalahan b. Menguploada desain web yang sudah jadi ke server	1. Menjelaskan cara mengecek desain web yang sudah jadi sehingga tidak ada kesalahan 2. Menjelaskan cara mengupload desain web yang sudah jadi ke server 3. Menginformasikan materi selanjutnya 4. Menginformasikan sosialisasi Ujian tengah semester			
UAS (Ujian Akhir Semester)						



Daftar Referensi

Wajib :

1. Hendratman, H, ST. Desember 2012. The Magic of Adobe Photoshop edisi revisi, Bandung, INFORMATIKA Bandung

Disusun oleh :	Diperiksa oleh :		Disahkan oleh :
Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Program Studi	Dekan
Ahmad Akrom, S.Sn, M.Kom		Ir. Siti Hadiati Nugrahani, M.Kom, Ph.D	Dr. Abdul Syukur