

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan Aplikasi Web Statefull
2. Peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan Session pada sisi server
3. Peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan Autentikasi user aplikasi server
4. Peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan Cookies pada sisi client
5. Peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan Autentikasi user aplikasi client

Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung.
3. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya.
4. Guru menyampaikan tata cara sistem penilaian dalam belajar.

Kegiatan Inti

1. Peserta didik mengamati dan memahami tentang konsep aplikasi web state full, session pada sisi server, autentikasi user aplikasi server, cookies pada sisi client, autentikasi user aplikasi client.
2. Peserta didik mendiskusikan tentang konsep aplikasi web state full, session pada sisi server, autentikasi user aplikasi server, cookies pada sisi client, autentikasi user aplikasi client.
3. Peserta didik menggali informasi tentang konsep aplikasi web state full, session pada sisi server, autentikasi user aplikasi server, cookies pada sisi client, autentikasi user aplikasi client.
4. Peserta didik menjawab dan mendiskusikan tentang konsep aplikasi web state full, session pada sisi server, autentikasi user aplikasi server, cookies pada sisi client, autentikasi user aplikasi client.
5. Peserta didik menerima tanggapan dari peserta didik lain dan guru tentang konsep aplikasi web state full, session pada sisi server, autentikasi user aplikasi server, cookies pada sisi client, autentikasi user aplikasi client.
6. Peserta didik mempraktikkan dan menyimpulkan materi tentang konsep aplikasi web state full, session pada sisi server, autentikasi user aplikasi server, cookies pada sisi client, autentikasi user aplikasi client.

Penutup

1. Guru menyimpulkan pelajaran yang sudah dibahas.
2. Guru melaksanakan penilaian pengetahuan melalui tes tertulis.
3. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya.
4. Peserta didik melakukan pembersihan peralatan, media dan ruangan.

Penilaian Pembelajaran

Jenis Penilaian : Tes Tertulis, Praktik dan Pengamatan
Bentuk : Terlampir

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Edy Mintarjo, ST
NIP. 19680318 200801 1 017

Batu, 1 Agustus 2021
Guru Mata Pelajaran

Abdul Aziz, S.Kom
NIP. –

RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah	: SMK Ma'arif Batu
Kompetensi Keahlian	: Rekayasa Perangkat Lunak
Mata Pelajaran	: Pemrograman Web & Perangkat Bergerak
Materi Pokok	: Keamanan Aplikasi Web
Kelas	: XII / Ganjil
Alokasi Waktu	: 2 Pertemuan (4 x 45 Menit / Pertemuan)

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan Penyandian Data (enkripsi, hashing)
2. Peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan Validasi Input Alfanumerik User
3. Peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan Validasi Input Numerik User

Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung.
3. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya.
4. Guru menyampaikan tata cara sistem penilaian dalam belajar.

Kegiatan Inti

1. Peserta didik mengamati dan memahami tentang konsep penyandian data (enkripsi, hasing), validasi input alfanumerik user, input numerik user.
2. Peserta didik mendiskusikan tentang konsep penyandian data (enkripsi, hasing), validasi input alfanumerik user, input numerik user.
3. Peserta didik menggali informasi tentang konsep penyandian data (enkripsi, hasing), validasi input alfanumerik user, input numerik user.
4. Peserta didik menjawab dan mendiskusikan tentang konsep penyandian data (enkripsi, hasing), validasi input alfanumerik user, input numerik user.
5. Peserta didik menerima tanggapan dari peserta didik lain dan guru tentang konsep penyandian data (enkripsi, hasing), validasi input alfanumerik user, input numerik user.
6. Peserta didik mempraktikkan dan menyimpulkan materi tentang konsep penyandian data (enkripsi, hasing), validasi input alfanumerik user, input numerik user.

Penutup

1. Guru menyimpulkan pelajaran yang sudah dibahas.
2. Guru melaksanakan penilaian pengetahuan melalui tes tertulis.
3. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya.
4. Peserta didik melakukan pembersihan peralatan, media dan ruangan.

Penilaian Pembelajaran

Jenis Penilaian : Tes Tertulis, Praktik dan Pengamatan
Bentuk : Terlampir

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Batu, 1 Agustus 2021
Guru Mata Pelajaran

Edy Mintarjo, ST
NIP. 19680318 200801 1 017

Abdul Aziz, S.Kom
NIP. –

RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah	: SMK Ma'arif Batu
Kompetensi Keahlian	: Rekayasa Perangkat Lunak
Mata Pelajaran	: Pemrograman Web & Perangkat Bergerak
Materi Pokok	: Pemrograman Berorientasi Objek
Kelas	: XII / Ganjil
Alokasi Waktu	: 5 Pertemuan (4 x 45 Menit / Pertemuan)

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan kelas dalam pemrograman berorientasi object
2. Peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan Fungsi dalam kelas dalam pemrograman berorientasi object
3. Peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan Variabel dalam kelas dalam pemrograman berorientasi object
4. Peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan Hak akses dalam pemrograman berorientasi object
5. Peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan Turunan dalam pemrograman berorientasi object

Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung.
3. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya.
4. Guru menyampaikan tata cara sistem penilaian dalam belajar.

Kegiatan Inti

1. Peserta didik mengamati dan memahami tentang kelas dalam pemrograman berorientasi objek berbasis website, fungsi dalam kelas dalam pemrograman berorientasi objek berbasis website, variabel dalam kelas pada pemrograman berorientasi objek berbasis website, hak akses dan turunan pada pemrograman berorientasi objek berbasis website.
2. Peserta didik mendiskusikan tentang kelas dalam pemrograman berorientasi objek berbasis website, fungsi dalam kelas dalam pemrograman berorientasi objek berbasis website, variabel dalam kelas pada pemrograman berorientasi objek berbasis website, hak akses dan turunan pada pemrograman berorientasi objek berbasis website.
3. Peserta didik menggali informasi tentang kelas dalam pemrograman berorientasi objek berbasis website, fungsi dalam kelas dalam pemrograman berorientasi objek berbasis website, variabel dalam kelas pada pemrograman berorientasi objek berbasis website, hak akses dan turunan pada pemrograman berorientasi objek berbasis website.
4. Peserta didik mempraktikkan dan menyimpulkan materi tentang kelas dalam pemrograman berorientasi objek berbasis website, fungsi dalam kelas dalam pemrograman berorientasi objek berbasis website, variabel dalam kelas pada pemrograman berorientasi objek berbasis website, hak akses dan turunan pada pemrograman berorientasi objek berbasis website.

Penutup

1. Guru menyimpulkan pelajaran yang sudah dibahas.
2. Guru melaksanakan penilaian pengetahuan melalui tes tertulis.
3. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya.
4. Peserta didik melakukan pembersihan peralatan, media dan ruangan.

RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Penilaian Pembelajaran

Jenis Penilaian : Tes Tertulis, Praktik dan Pengamatan
Bentuk : Terlampir

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Edy Mintarjo, ST
NIP. 19680318 200801 1 017

Batu, 1 Agustus 2021
Guru Mata Pelajaran

Abdul Aziz, S.Kom
NIP. –

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan prinsip pemilihan web hosting
2. Peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan pengelolaan aplikasi web dalam web hosting

Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung.
3. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya.
4. Guru menyampaikan tata cara sistem penilaian dalam belajar.

Kegiatan Inti

1. Peserta didik mengamati dan memahami tentang prinsip pemilihan web hosting, dan pengelolaan aplikasi web dalam web hosting.
2. Peserta didik mendiskusikan tentang konsep prinsip pemilihan web hosting, dan pengelolaan aplikasi web dalam web hosting.
3. Peserta didik membuat kelompok untuk menggali informasi dan mempresentasikan tentang prinsip pemilihan web hosting, dan pengelolaan aplikasi web dalam web hosting.
4. Peserta didik menjawab dan mendiskusikan tentang prinsip pemilihan web hosting, dan pengelolaan aplikasi web dalam web hosting.
5. Peserta didik menerima tanggapan dari peserta didik lain dan guru tentang prinsip pemilihan web hosting, dan pengelolaan aplikasi web dalam web hosting.
6. Peserta didik mempraktikkan dan menyimpulkan materi tentang konsep prinsip pemilihan web hosting, dan pengelolaan aplikasi web dalam web hosting.

Penutup

1. Guru menyimpulkan pelajaran yang sudah dibahas.
2. Guru melaksanakan penilaian pengetahuan melalui tes tertulis.
3. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya.
4. Peserta didik melakukan pembersihan peralatan, media dan ruangan.

Penilaian Pembelajaran

Jenis Penilaian : Tes Tertulis, Praktik dan Pengamatan
Bentuk : Terlampir

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Edy Mintarjo, ST
NIP. 19680318 200801 1 017

Batu, 1 Agustus 2021
Guru Mata Pelajaran

Abdul Aziz, S.Kom
NIP. –

RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah	: SMK Ma'arif Batu
Kompetensi Keahlian	: Rekayasa Perangkat Lunak
Mata Pelajaran	: Pemrograman Web & Perangkat Bergerak
Materi Pokok	: Desain Aplikasi Mobile Lanjutan
Kelas	: XII / Genap
Alokasi Waktu	: 2 Pertemuan (8 x 45 Menit / Pertemuan)

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menjelaskan pembuatan komponen UI dan visualisasi canvas
2. Dengan penjelasan guru peserta didik dapat menyajikan program menggunakan komponen UI dan visualisasi canvas

Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung.
3. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya.
4. Guru menyampaikan tata cara sistem penilaian dalam belajar.

Kegiatan Inti

1. Peserta didik mengamati dan memahami tentang komponen user interface aplikasi mobile dan visualisasi canvas pada aplikasi mobile
2. Peserta didik mendiskusikan tentang komponen user interface aplikasi mobile dan visualisasi canvas pada aplikasi mobile
3. Peserta didik membuat kelompok untuk menggali informasi dan mempresentasikan tentang komponen user interface aplikasi mobile dan visualisasi canvas pada aplikasi mobile
4. Peserta didik menjawab dan mendiskusikan tentang komponen user interface aplikasi mobile dan visualisasi canvas pada aplikasi mobile
5. Peserta didik menerima tanggapan dari peserta didik lain dan guru tentang konsep komponen user interface aplikasi mobile dan visualisasi canvas pada aplikasi mobile
6. Peserta didik mempraktikkan dan menyimpulkan materi tentang komponen user interface aplikasi mobile dan visualisasi canvas pada aplikasi mobile

Penutup

1. Guru menyimpulkan pelajaran yang sudah dibahas.
2. Guru melaksanakan penilaian pengetahuan melalui tes tertulis.
3. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya.
4. Peserta didik melakukan pembersihan peralatan, media dan ruangan.

Penilaian Pembelajaran

Jenis Penilaian : Tes Tertulis, Praktik dan Pengamatan
Bentuk : Terlampir

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Edy Mintarjo, ST
NIP. 19680318 200801 1 017

Batu, 1 Agustus 2021
Guru Mata Pelajaran

Abdul Aziz, S.Kom
NIP. –

RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah	: SMK Ma'arif Batu
Kompetensi Keahlian	: Rekayasa Perangkat Lunak
Mata Pelajaran	: Pemrograman Web & Perangkat Bergerak
Materi Pokok	: Pemrograman Basis Data Mobile
Kelas	: XII / Genap
Alokasi Waktu	: 5 Pertemuan (12 x 45 Menit / Pertemuan)

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan basisdata mobile
2. Dengan penjelasan guru siswa dapat menyajikan program basisdata mobile

Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung.
3. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya.
4. Guru menyampaikan tata cara sistem penilaian dalam belajar.

Kegiatan Inti

1. Peserta didik mengamati dan memahami tentang basis data mobile (operasi tambah, edit, hapus, dan baca basis data)
2. Peserta didik mendiskusikan tentang basis data mobile (operasi tambah, edit, hapus, dan baca basis data)
3. Peserta didik membuat kelompok untuk menggali informasi dan mempresentasikan tentang basis data mobile (operasi tambah, edit, hapus, dan baca basis data)
4. Peserta didik menjawab dan mendiskusikan tentang basis data mobile (operasi tambah, edit, hapus, dan baca basis data)
5. Peserta didik menerima tanggapan dari peserta didik lain dan guru tentang basis data mobile (operasi tambah, edit, hapus, dan baca basis data).
6. Peserta didik mempraktikkan dan menyimpulkan materi tentang basis data mobile (operasi tambah, edit, hapus, dan baca basis data)

Penutup

1. Guru menyimpulkan pelajaran yang sudah dibahas.
2. Guru melaksanakan penilaian pengetahuan melalui tes tertulis.
3. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya.
4. Peserta didik melakukan pembersihan peralatan, media dan ruangan.

Penilaian Pembelajaran

Jenis Penilaian : Tes Tertulis, Praktik dan Pengamatan
Bentuk : Terlampir

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Edy Mintarjo, ST
NIP. 19680318 200801 1 017

Batu, 1 Agustus 2021
Guru Mata Pelajaran

Abdul Aziz, S.Kom
NIP. –

RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah	: SMK Ma'arif Batu
Kompetensi Keahlian	: Rekayasa Perangkat Lunak
Mata Pelajaran	: Pemrograman Web & Perangkat Bergerak
Materi Pokok	: Pemrograman Web Client
Kelas	: XII / Genap
Alokasi Waktu	: 3 Pertemuan (12 x 45 Menit / Pertemuan)

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan teknik pemrograman web client pada mobile
2. Dengan penjelasan guru siswa dapat menyajikan program teknik pemrograman web client pada mobile

Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung.
3. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya.
4. Guru menyampaikan tata cara sistem penilaian dalam belajar.

Kegiatan Inti

1. Peserta didik mengamati dan memahami tentang konsep teknik pemrograman web client pada aplikasi mobile.
2. Peserta didik mendiskusikan tentang konsep teknik pemrograman web client pada aplikasi mobile.
3. Peserta didik membuat kelompok untuk menggali informasi dan mempresentasikan tentang konsep teknik pemrograman web client pada aplikasi mobile.
4. Peserta didik menjawab dan mendiskusikan tentang konsep teknik pemrograman web client pada aplikasi mobile.
5. Peserta didik menerima tanggapan dari peserta didik lain dan guru tentang konsep teknik pemrograman web client pada aplikasi mobile.
6. Peserta didik mempraktikan dan menyimpulkan materi tentang konsep teknik pemrograman web client pada aplikasi mobile.

Penutup

1. Guru menyimpulkan pelajaran yang sudah dibahas.
2. Guru melaksanakan penilaian pengetahuan melalui tes tertulis.
3. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya.
4. Peserta didik melakukan pembersihan peralatan, media dan ruangan.

Penilaian Pembelajaran

Jenis Penilaian : Tes Tertulis, Praktik dan Pengamatan
Bentuk : Terlampir

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Batu, 1 Agustus 2021
Guru Mata Pelajaran

Edy Mintarjo, ST
NIP. 19680318 200801 1 017

Abdul Aziz, S.Kom
NIP. –

RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah	: SMK Ma'arif Batu
Kompetensi Keahlian	: Rekayasa Perangkat Lunak
Mata Pelajaran	: Pemrograman Web & Perangkat Bergerak
Materi Pokok	: Deployment Aplikasi
Kelas	: XII / Genap
Alokasi Waktu	: 5 Pertemuan (12 x 45 Menit / Pertemuan)

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan Pembuatan paket installer dan publikasi aplikasi
2. Dengan penjelasan guru siswa dapat menyajikan program Pembuatan paket installer dan publikasi aplikasi

Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung.
3. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya.
4. Guru menyampaikan tata cara sistem penilaian dalam belajar.

Kegiatan Inti

1. Peserta didik mengamati dan memahami tentang teknik pembuatan paket installer dan publikasi aplikasi berbasis mobile.
2. Peserta didik mendiskusikan tentang teknik pembuatan paket installer dan publikasi aplikasi berbasis mobile.
3. Peserta didik membuat kelompok untuk menggali informasi dan mempresentasikan tentang teknik pembuatan paket installer dan publikasi aplikasi berbasis mobile.
4. Peserta didik menjawab dan mendiskusikan tentang teknik pembuatan paket installer dan publikasi aplikasi berbasis mobile.
5. Peserta didik menerima tanggapan dari peserta didik lain dan guru tentang teknik pembuatan paket installer dan publikasi aplikasi berbasis mobile.
6. Peserta didik mempraktikan dan menyimpulkan materi tentang teknik pembuatan paket installer dan publikasi aplikasi berbasis mobile.

Penutup

1. Guru menyimpulkan pelajaran yang sudah dibahas.
2. Guru melaksanakan penilaian pengetahuan melalui tes tertulis.
3. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya.
4. Peserta didik melakukan pembersihan peralatan, media dan ruangan.

Penilaian Pembelajaran

Jenis Penilaian	: Tes Tertulis, Praktik dan Pengamatan
Bentuk	: Terlampir

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Batu, 1 Agustus 2021
Guru Mata Pelajaran

Edy Mintarjo, ST
NIP. 19680318 200801 1 017

Abdul Aziz, S.Kom
NIP. –