



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 2 PADANG



Bidang Studi Keahlian: Bisnis Manajemen, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Seni Kerajinan dan Pariwisata
Jln. Dr. Sutomo No. 5 Telp. 0751-21930, e-mail: smkn2_padang@yahoo.co.id, Web: smkn2padang.sch.id

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

I. IDENTITAS

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 2 Padang
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Kelas/Semester : XII/Ganjil
Materi Pokok : **User Interface**
Alokasi Waktu : 2 x 13 x 45 (26 JP)
Tahun Pelajaran : 2020/2021

II. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah melaksanakan pembelajaran melalui model pembelajaran **Project Base Learning**. Peserta didik dapat **Menjelaskan** (a) konsep dan fungsi UI, **Membuat** (b) kode program UI, **Menguji** (c) kode program UI serta memiliki sikap **rasa ingin tahu, bertanggung jawab, kerjasama dan komunikatif**.

III. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan :

Guru memeriksa kondisi kelas dan peserta didik, kemudian mengajak peserta didik berdoa' sebelum memulai pelajaran. Guru memberikan motivasi dengan secara kontekstual tentang manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan nyata. Guru mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, menjelaskan tujuan pembelajaran dan cakupan materi serta uraian kegiatan pembelajaran.

Inti :

Pertemuan-1 :

- Guru menayangkan video tentang konsep dan fungsi UI, peserta didik memperhatikan. Kemudian peserta didik merumuskan pertanyaan tentang konsep dan fungsi UI berpikir kritis dan bekerjasama (4C).
- Selanjutnya, setiap peserta didik mencari informasi tentang konsep dan fungsi UI melalui modul, buku pegangan peserta didik, dan internet.
- Setelah itu peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk membahas tentang konsep dan fungsi UI.
- Terakhir setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok masing-masing.

Pertemuan-2 :

- Guru menayangkan video tentang membuat dan menguji kode UI peserta didik memperhatikan. Kemudian peserta didik merumuskan pertanyaan tentang membuat dan menguji kode UI berpikir kritis dan bekerjasama (4C).
- Selanjutnya, setiap peserta didik mencari informasi tentang membuat dan menguji kode UI, buku pegangan peserta didik, dan internet.
- Setelah itu peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk membahas tentang membuat dan menguji kode UI
- Terakhir setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok masing-masing.

Penutup :

Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, menjelaskan kegiatan tindak lanjut serta menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya

IV. PENILAIAN

Ranah	Teknik	Bentuk	SKM	Ket
Sikap	Observasi	Jurnal	B	
Pengetahuan	Tertulis	Pilihan ganda dan essay	75	Tujuan 1-2
Keterampilan	Proyek	Penugasan	75	Tujuan 3-4

Padang, Juni 2020

Mengetahui :
Kepala SMKN 2 Padang,

Guru Mata Pelajaran,

Drs. Rusmadi, M.Pd
NIP. 19640207 199103 1 012

Hidayati, S.Kom
NIP. 19810520 200803 2 001



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 2 PADANG



Bidang Studi Keahlian: Bisnis Manajemen, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Seni Kerajinan dan Pariwisata
Jln. Dr. Sutomo No. 5 Telp. 0751-21930, e-mail: smkn2_padang@yahoo.co.id, Web: smkn2padang.sch.id

Lampiran 1 : Penilaian

INTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Nama Satuan pendidikan : SMK Negeri 2 Padang
Tahun pelajaran : 2020 / 2021
Kelas/Semester : XII /5
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak

NO	WAKTU	NAMA	KEJADIAN/ PERILAKU	BUTIR SIKAP	POS/ NEG	TINDAK LANJUT
1						
2						
3						

INTRUMEN PENILAIAN KOMPETENSI PENGETAHUAN

Satuan Pendidikan	:	SMK Negeri 2 Padang
Tahun pelajaran	:	2020 / 2021
Kelas/Semester	:	XII /5
Mata Pelajaran	:	Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak

KISI-KISI dan SOAL :

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.18 Menerapkan <i>user interface</i> basis data pada halaman web	3.18.1 Menjelaskan konsep antar muka pengguna (<i>user interface</i>) dalam aplikasi web. 3.18.2 Menjelaskan fungsi UI untuk mengakses basis data dalam aplikasi web. 3.18.3 Menerapkan UI dalam aplikasi web.	1.peserta didik dapat memahami konsep User Interface dalam program aplikasi 2. peserta didik dapat menjelaskan fungsi UI untuk mengakses basis data dalam aplikasi web 3. peserta didik dapat menerapkan UI dalam aplikasi web	Uraian	1. Jabarkan yang anda ketahui tentang media yang dapat digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan situs web! 2. Tuliskan tentang kualitas-kualitas yang diperhatikan dalam desain user interface! 3. Tuliskan hubungan aplikasi user interface dengan pengelolaan basis data!

Kunci Jawaban soal :

1. Mac OS X----→ Aqua, windows XP--→ lunar, windows vista----→ aero
2. Concission, kejelasan interface, familiarity, estetika, responsivess, consitency, forgiveness, efficiency time.
3. Database merupakan komponen dasar dari sebuah sistem informasi dan pengembangan serta penggunaannya sebaiknya dipandang dari perspektif kebutuhan yang lebih besar.oleh karena itu, siklus hidup sebuah sebuah sitem informasi organisasi berhubungan dengan siklus hidup database yang mendukungnya.

INTRUMEN PENILAIAN KOMPETENSI KETERAMPILAN



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 2 PADANG



Bidang Studi Keahlian: Bisnis Manajemen, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Seni Kerajinan dan Pariwisata
Jln. Dr. Sutomo No. 5 Telp. 0751-21930, e-mail: smkn2_padang@yahoo.co.id, Web: smkn2padang.sch.id

Satuan Pendidikan	:	SMK Negeri 2 Padang
Tahun pelajaran	:	2020 / 2021
Kelas/Semester	:	XII / 5
Mata Pelajaran	:	Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak

Kompetensi Dasar	IPK	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal
4.18 Membuat <i>user interface</i> basis data pada halaman	4.18.1 Merancang program UI untuk akses basis data dalam aplikasi web.	1. Program user interface sederhana.	1.Peserta didik dapat membuat program user interface sederhana	Penugasan Praktik	1
	4.18.2 Membuat kode program UI akses basis data dalam halaman web.	2. Aplikasi user interface untuk mengelola basis data.	2.Peserta didik dapat menguji user interface untuk mengelola basis data		

SOAL :

- Bukalah program Netbeans IDE yang sudah terinstall di komputer anda!
- Buat project baru, kemudian lengkapi dialog wizard sampai selesai.
- Untuk memudahkan pengorganisasian source code, buatlah package dengan nama `identifier.percobaan1` (gantilah `identifier` dengan identitas anda, contoh penamaan package: `dhanifudin.percobaan1`).
- Buat class baru dengan nama `SimpleFrame`
- Kemudian tambahkan constructor ke dalam class `SimpleFrame`
- Tambahkan method dengan nama `initUI()` dengan akses modifier `private`
- Pada body method dari `initUI()` tambahkan perintah berikut.
- Tambahkan main program dalam class tersebut
- Jalankan program dengan menggunakan opsi `Run File`.
- Jika langkah-langkah dilakukan dengan benar, maka akan muncul sebuah frame window.
- Untuk menambahkan tombol pada frame, gunakan class `JButton` kemudian tambahkan ke frame dengan method `add()`.
- Jalankan program sekali lagi dengan opsi `Run File`. Ketika tombol ditekan, tombol masih tidak melakukan aksi tertentu.
- Tambahkan event handling ke tombol, dengan cara membuat class yang mengimplementasikan interface `ActionListener`. Buatlah sebuah class baru, dengan nama `ActionHello`.
- Untuk memunculkan pesan dialog, digunakan class `JOptionPane`. Tambahkan baris kode berikut dalam method `actionPerformed(ActionEvent e)`.
- Tambahkan event ke tombol, dengan menggunakan `addActionListener()`.
- Jalankan program dengan opsi `Run File`, jika langkah-langkah dilakukan dengan benar maka akan muncul sebuah dialog ketika tombol ditekan.



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 2 PADANG



Bidang Studi Keahlian: Bisnis Manajemen, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Seni Kerajinan dan Pariwisata
Jln. Dr. Sutomo No. 5 Telp. 0751-21930, e-mail: smkn2_padang@yahoo.co.id, Web: smkn2padang.sch.id

PEDOMAN PENSKORAN

<p>Jumlah Soal 3 : Jawab betul point : 1 (20), 2 (30), 3 (50) $Nilai = \frac{jumlah\ benar}{Jumlah\ soal} \times 100$ Skor maksimal = 100 (Pengetahuan)</p>	<p>Berdasarkan rubrik penilaian, jika peserta didik memenuhi semua aspek yang dinilai dengan skor 4 maka Skor maksimal 100 (Keterampilan)</p>
---	--

Rubrik Penilaian Pengamatan Praktik :

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Skor
A.	Persiapan Kerja		
1	Persiapan bahan dan alat	Membawa alat tulis menulis	1 - 4
2	Keselamatan kerja	Memenuhi standar keselamatan Kerja	1 - 4
B.	Proses Pekerjaan		
1	Membuat Flowchart luas lingkaran	Sesuai SOP	1 - 4
2	Membuat Psudocode luas lingkaran	Sesuai SOP	1-4
C.	Hasil Kerja		
1	Flowchart luas lingkaran	Sesuai SOP	1-4
2	Pseudocode luas lingkaran	Sesuai SOP	1-4
D.	Sikap Kerja		
5	Kerapian dan kebersihan alat dan lingkungan	Bersih dan rapi	1 - 4

Lampiran 2 : Bahan Ajar

BAHAN AJAR

Satuan Pendidikan	:	SMK Negeri 2 Padang
Tahun pelajaran	:	2020 / 2021
Kelas/Semester	:	XII / 5
Mata Pelajaran	:	Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Kompetensi Dasar	:	3.18 Menerapkan <i>user interface</i> basis data pada halaman web 4.18 Membuat <i>user interface</i> basis data pada halaman web

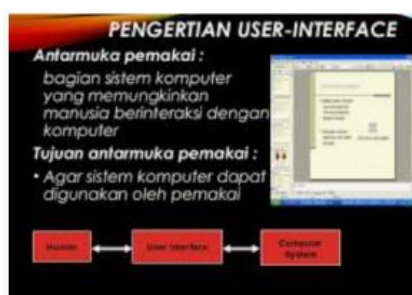
A. Materi Ajar
Pengertian UI

Secara singkat, User Interface adalah istilah yang mencakup semua bahasan tentang tampilan grafis di setiap alat digital atau program komputer. Tampilan grafis inilah yang digunakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan program tersebut.

Fungsi UI

Selain untuk mempercantik tampilan program atau aplikasi, fungsi utama UI adalah untuk memberi sistem navigasi and interaksi intuitif antara pengguna dan sistem yang digunakan. Saat pengguna berinteraksi dengan UI, ada dua hal yang terjadi: (1) pengguna memberi input kepada sistem, lalu (2) sistem memberi umpan balik relevan dengan input. Walaupun fungsi UI bisa dibidang sama terlepas dari program atau alat yang digunakan, bentuk komunikasi atau interaksi bisa sangat berbeda antara satu program dengan lainnya. Tujuan akhir dari sebuah UI adalah untuk menjamin kemudahan penggunaan, aksesibilitas fitur, dan **User Experience** yang memuaskan. Dengan kata lain, UI yang efektif memudahkan pengguna menikmati semua fitur dan fungsi yang ditawarkan oleh sebuah produk digital.

B. Media
a. Power point



b. Microsoft Teams (media pembelajaran online jika masih SFH)