

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

SURAT PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

Jl. Dr. Setiabudhi Nomor 229 Bandung 40154
Telepon/Faks. (022) 2001108, 2013163 Ext 4632
Laman: fpmipa.upi.edu; surel/e-mail: fpmipa@upi.edu

Nomor : 6764/UN40.F4.D1/KM/2022

Lampiran : 1 berkas

Perihal : *Permohonan Izin Penelitian*

Yth.

Kepala Sekolah SMKN 2 Cimahi

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia,

Nama : AHMAD AHYA RAIHANSYAH

NIM : 1805094

Program Studi : PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER/S1

Dosen Pembimbing : Jajang Kusnendar, M.T.
Dr. Budi Laksono Putro, M.T.

bermaksud untuk melaksanakan penelitian di tempat yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul "**Pengembangan Ebook Interaktif untuk Meningkatkan Kognitif Pemrograman Siswa SMK pada Mata Pelajaran Pemrograman Web**". Sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu, bersama ini kami sampaikan,

1. Proposal penelitian/deskripsi penelitian 1 eksemplar;
2. Fotokopi KTM 1 lembar

Besar harapan kami, Bapak/Ibu dapat memberikan izin kepada mahasiswa bersangkutan untuk melakukan kegiatan tersebut.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih

Bandung, 10 Juli 2022

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. rer.nat. Adi Rahmat, M.Si.
NIP. 196512301992021001

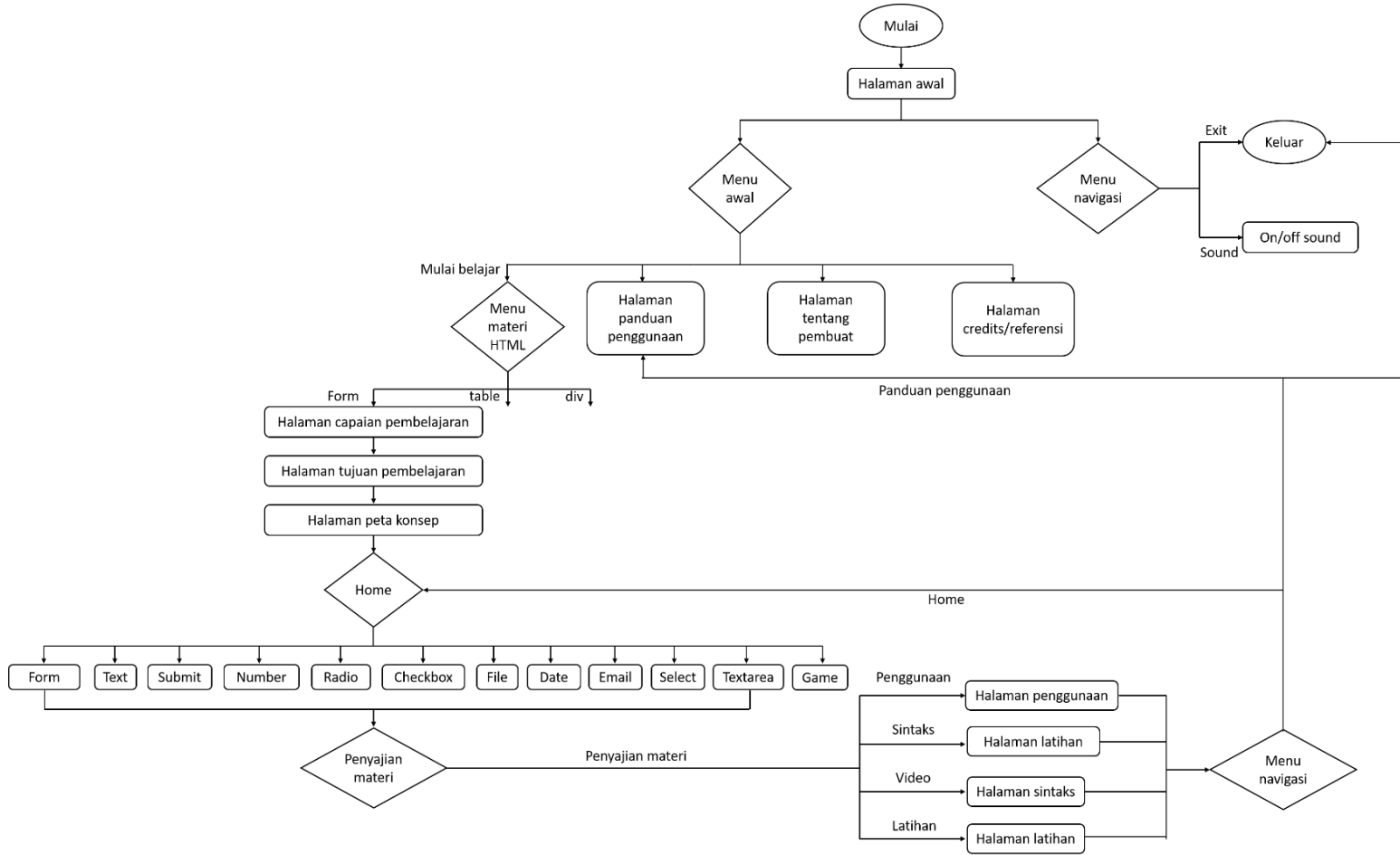
Ahmad Ahya Raihansyah, 2023

PENGEMBANGAN EBOOK INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL KOGNITIF PEMROGRAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LAMPIRAN 2

FLOWCHART EBOOK INTERAKTIF



LAMPIRAN 3

SCRIPTING EBOOK INTERAKTIF

No	Bagian	Script
1	Pindah antar halaman	<pre>using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine; using UnityEngine.SceneManagement; public class pindahscene : MonoBehaviour { void start() { Cursor.visible = false; } public void LoadToScene(string sceneName){ SceneManager.LoadScene(sceneName); } }</pre>
2	Mengaktifkan/menonaktifkan suara backsound	<pre>using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine; using UnityEngine.SceneManagement; public class mus : MonoBehaviour { public static mus Instance {get; set; } private void Awake() { DontDestroyOnLoad(this); if(Instance == null) { Instance = this; } } }</pre>

		<pre> } else { Destroy(gameObject); } } void Start () { } // Update is called once per frame void Update () { } public void ButtonInGame() { SceneManager.LoadScene(1); } } </pre>
3	Menampilkan video	<pre> using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine; using UnityEngine.SceneManagement; public class pindahscene : MonoBehaviour { void start() { Cursor.visible = false; } public void LoadToScene(string sceneName){ SceneManager.LoadScene(sceneName); } } </pre>

		<pre> } } </pre>
4	Play/pause/stop video	<pre> using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine; using UnityEngine.SceneManagement; public class pindahscene : MonoBehaviour { void start() { Cursor.visible = false; } public void LoadToScene(string sceneName){ SceneManager.LoadScene(sceneName); } } </pre>
5	Memunculkan/menutup pop up	<pre> using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine; using UnityEngine.SceneManagement; public class pindahscene : MonoBehaviour { void start() { Cursor.visible = false; } public void LoadToScene(string sceneName){ SceneManager.LoadScene(sceneName); } } </pre>
6	Pergerakan karakter 3d game	<pre> using System.Collections; </pre>

		<pre> using System.Collections.Generic; using UnityEngine; public class CameraFollow : MonoBehaviour { [SerializeField] Transform player; Vector3 offset; private void Start () { offset = transform.position - player.position; } private void Update () { Vector3 targetPos = player.position + offset; targetPos.x = 0; transform.position = targetPos; } } </pre>
7	Karakter 3d gagal/berhasil di level	<pre> using UnityEngine; using System.Collections; using System.Collections.Generic; public class Obstacle : MonoBehaviour { PlayerMovement playerMovement; private void Start () { playerMovement = GameObject.FindObjectOfType<PlayerMovement>(); } } </pre>

		<pre>private void OnCollisionEnter (Collision collision) { if (collision.gameObject.name == "player") { // Kill the player playerMovement.Die(); } } private void Update () { } }</pre>
--	--	---

LAMPIRAN 4

LEMBAR HASIL UJI COBA INSTRUMEN SOAL

No. Soal	Validitas			Reliabilitas		Tingkat Kesukaran		Daya Pembeda	
	Korelasi	Interpretasi	Hasil	Korelasi	Interpretasi	Taraf	Interpretasi	Daya	Interpretasi
1	0.364	Valid	Rendah	0.995	Sangat tinggi	0.625	Sedang	0.013	Jelek
2	0.034	Tidak Valid	Sangat rendah	0.995	Sangat tinggi	0.656	Sedang	0.004	Jelek
3	0.407	Valid	Cukup	0.995	Sangat tinggi	0.750	Mudah	0.013	Jelek
4	0.464	Valid	Cukup	0.995	Sangat tinggi	0.875	Mudah	0.018	Jelek
5	0.556	Valid	Cukup	0.995	Sangat tinggi	0.906	Mudah	0.013	Jelek
6	0.156	Tidak Valid	Sangat rendah	0.995	Sangat tinggi	0.594	Sedang	0.009	Jelek
7	0.449	Valid	Cukup	0.995	Sangat tinggi	0.375	Sedang	0.018	Jelek
8	0.404	Valid	Cukup	0.995	Sangat tinggi	0.531	Sedang	0.018	Jelek
9	0.055	Tidak Valid	Sangat rendah	0.995	Sangat tinggi	0.844	Mudah	0.000	Jelek
10	0.155	Tidak Valid	Sangat rendah	0.995	Sangat tinggi	0.875	Mudah	0.004	Jelek
11	0.367	Valid	Rendah	0.995	Sangat tinggi	0.750	Mudah	0.018	Jelek
12	0.282	Tidak Valid	Rendah	0.995	Sangat tinggi	0.938	Mudah	0.004	Jelek

13	0.610	Valid	Tinggi	0.995	Sangat tinggi	0.625	Sedang	0.036	Jelek
14	0.082	Tidak Valid	Sangat rendah	0.995	Sangat tinggi	0.781	Mudah	0.000	Tidak baik
15	0.224	Tidak Valid	Rendah	0.995	Sangat tinggi	0.906	Mudah	0.004	Jelek
16	-0.045	Tidak Valid	Sangat rendah	0.995	Sangat tinggi	0.625	Mudah	0.000	Jelek
17	0.515	Valid	Cukup	0.995	Sangat tinggi	0.781	Mudah	0.018	Jelek
18	0.515	Valid	Cukup	0.995	Sangat tinggi	0.688	Mudah	0.031	Jelek
19	0.237	Tidak Valid	Rendah	0.995	Sangat tinggi	0.406	Sedang	0.013	Jelek
20	0.634	Valid	Tinggi	0.995	Sangat tinggi	0.625	Sedang	0.031	Jelek
21	-0.082	Tidak Valid	Sangat rendah	0.995	Sangat tinggi	0.969	Mudah	0.000	Jelek
22	0.103	Tidak Valid	Sangat rendah	0.995	Sangat tinggi	0.781	Mudah	-0.004	Tidak baik
23	0.651	Valid	Tinggi	0.995	Sangat tinggi	0.719	Mudah	0.031	Jelek
24	0.166	Tidak Valid	Sangat rendah	0.995	Sangat tinggi	0.906	Mudah	0.004	Jelek
25	0.103	Tidak Valid	Sangat rendah	0.995	Sangat tinggi	0.875	Mudah	0.000	Jelek
26	0.441	Valid	Cukup	0.995	Sangat tinggi	0.969	Mudah	0.004	Jelek
27	0.613	Valid	Cukup	0.995	Sangat tinggi	0.719	Mudah	0.027	Jelek

28	0.332	Valid	Rendah	0.995	Sangat tinggi	0.563	Sedang	0.022	Jelek
29	0.355	Valid	Rendah	0.995	Sangat tinggi	0.438	Sedang	0.013	Jelek
30	0.283	Tidak Valid	Rendah	0.995	Sangat tinggi	0.906	Mudah	0.009	Jelek
31	0.283	Tidak Valid	Rendah	0.995	Sangat tinggi	0.906	Mudah	0.009	Jelek
32	0.335	Valid	Rendah	0.995	Sangat tinggi	0.813	Mudah	0.013	Jelek
33	0.441	Valid	Cukup	0.995	Sangat tinggi	0.969	Mudah	0.004	Jelek
34	0.000	Tidak Valid	Sangat rendah	0.995	Sangat tinggi	0.938	Mudah	0.000	Jelek
35	0.069	Tidak Valid	Sangat rendah	0.995	Sangat tinggi	0.875	Mudah	0.000	Jelek
36	0.016	Tidak Valid	Sangat rendah	0.995	Sangat tinggi	0.969	Mudah	0.000	Jelek
37	0.310	Valid	Rendah	0.995	Sangat tinggi	0.969	Mudah	0.004	Jelek
38	-0.147	Tidak Valid	Sangat rendah	0.995	Sangat tinggi	0.969	Mudah	-0.004	Tidak baik
39	0.470	Valid	Sangat rendah	0.995	Sangat tinggi	0.563	Sedang	0.022	Jelek
40	0.395	Valid	Cukup	0.995	Sangat tinggi	0.875	Mudah	0.009	Jelek
41	0.376	Valid	Cukup	0.995	Sangat tinggi	0.969	Mudah	0.004	Jelek
42	0.068	Tidak Valid	Sangat rendah	0.995	Sangat tinggi	0.906	Mudah	0.004	Jelek

43	-0.164	Tidak Valid	Sangat rendah	0.995	Sangat tinggi	0.938	Mudah	-0.004	Tidak baik
44	0.395	Valid	Cukup	0.995	Sangat tinggi	0.875	Mudah	0.013	jelek
45	0.318	Valid	Cukup	0.995	Sangat tinggi	0.594	Sedang	0.018	jelek
46	0.496	Valid	Cukup	0.995	Sangat tinggi	0.656	Sedang	0.022	jelek
47	0.141	Tidak Valid	Sangat rendah	0.995	Sangat tinggi	0.938	Mudah	0.004	jelek
48	0.117	Tidak Valid	Sangat rendah	0.995	Sangat tinggi	0.781	Mudah	0.000	jelek
49	0.427	Valid	Cukup	0.995	Sangat tinggi	0.531	Sedang	0.022	jelek
50	0.102	Tidak Valid	Sangat rendah	0.995	Sangat tinggi	0.875	Mudah	0.004	jelek

LAMPIRAN 5

NILAI PRETEST DAN POSTTEST SISWA

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Siswa 1	60	72
2	Siswa 2	92	100
3	Siswa 3	76	88
4	Siswa 4	84	88
5	Siswa 5	48	68
6	Siswa 6	80	80
7	Siswa 7	64	72
8	Siswa 8	36	72
9	Siswa 9	48	52
10	Siswa 10	80	88
11	Siswa 11	72	80
12	Siswa 12	60	80
13	Siswa 13	56	80
14	Siswa 14	68	80
15	Siswa 15	68	88
16	Siswa 16	84	88
17	Siswa 17	76	68
18	Siswa 18	80	68
19	Siswa 19	84	84
20	Siswa 20	72	88
21	Siswa 21	68	84
22	Siswa 22	72	88
23	Siswa 23	88	100
24	Siswa 24	84	96
25	Siswa 25	76	84
26	Siswa 26	68	88

27	Siswa 27	88	88
28	Siswa 28	80	96
29	Siswa 29	88	84
30	Siswa 30	76	76
31	Siswa 31	80	88
32	Siswa 32	52	64

LAMPIRAN 6

PERHITUNGAN PENINGKATAN HASIL KOGNITIF PEMROGRAMAN SISWA

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Gain	Kategori
1	Siswa 1	60	72	0.300	Sedang
2	Siswa 2	92	100	1.000	Tinggi
3	Siswa 3	76	88	0.500	Sedang
4	Siswa 4	84	88	0.250	Rendah
5	Siswa 5	48	68	0.385	Sedang
6	Siswa 6	80	80	0.000	Rendah
7	Siswa 7	64	72	0.222	Rendah
8	Siswa 8	36	72	0.563	Sedang
9	Siswa 9	48	52	0.077	Rendah
10	Siswa 10	80	88	0.400	Sedang
11	Siswa 11	72	80	0.286	Rendah
12	Siswa 12	60	80	0.500	Sedang
13	Siswa 13	56	80	0.545	Sedang
14	Siswa 14	68	80	0.375	Rendah
15	Siswa 15	68	88	0.625	Sedang
16	Siswa 16	84	88	0.250	Rendah
17	Siswa 17	76	68	-0.333	Rendah
18	Siswa 18	80	68	-0.600	Rendah
19	Siswa 19	84	84	0.000	Rendah
20	Siswa 20	72	88	0.571	Sedang
21	Siswa 21	68	84	0.500	Sedang
22	Siswa 22	72	88	0.571	Sedang
23	Siswa 23	88	100	1.000	Tinggi
24	Siswa 24	84	96	0.750	Tinggi
25	Siswa 25	76	84	0.333	Rendah

26	Siswa 26	68	88	0.625	Sedang
27	Siswa 27	88	88	0.000	Rendah
28	Siswa 28	80	96	0.800	Tinggi
29	Siswa 29	88	84	-0.333	Rendah
30	Siswa 30	76	76	0.000	Rendah
31	Siswa 31	80	88	0.400	Rendah
32	Siswa 32	52	64	0.250	Rendah

LAMPIRAN 7

JUDGEMENT MATERI

Nama : Ahmad Ahya Raihansyah
NIM : 1805094
Judul Penelitian : Pengembangan Ebook Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Kognitif Pemrograman Siswa pada Mata Pelajaran Pemrograman Web
Dosen Pembimbing : Jajang Kusnendar, M.T.
Dr. Budi Laksono Putro M.T.

Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu ahli materi dimohon untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai, dengan memberikan tanda checklist (✓) pada salah satu kolom jawaban yang telah tersedia
2. Gunakan indikator penilaian berikut sebagai pedoman penilaian :
Sangat baik : 5
Baik : 4
Cukup : 3
Kurang : 2
Sangat kurang : 1
3. Apabila Bapak/Ibu memberikan nilai Cukup, Kurang, dan Sangat kurang, dimohon untuk berkenan memberikan saran serta masukan pada lembar yang disediakan

Kriteria Penilaian	Penilaian				
	1	2	3	4	5
Kualitas isi materi (<i>Content Quality</i>)					
Ketelitian materi					✓
Ketepatan materi					✓
Keteraturan dalam penyajian materi					✓
Keteraturan dalam tingkatan detail materi					✓

Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)					
Sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
Sesuai dengan aktifitas pembelajaran					✓
Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran					✓
Sesuai dengan karakteristik siswa					✓
Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)					
Dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda				✓	
Motivasi (<i>Motivation</i>)					
Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar				✓	
Isinya relevan dengan tujuan pribadi dan minat peserta didik yang dituju				✓	

Saran/masukan :

- Resolusi untuk media untuk lebih responsive lagi di semua device

Keterangan :

Kesimpulan penilaian ebook interaktif formulir HTML secara keseluruhan :

✓	Layak digunakan
	Belum layak digunakan

Bandung, 20 Agustus 2022

Ahli Materi,



Mariam Komalawati, S.Kom
NIP. 198109182010012007

		Skor	Total	Persentase	Persentase rata-rata	Rata-rata total	Kategori
Kualitas isi materi (Content Quality)	Ketelitian materi	5	5	100%	100%	90%	Baik Sekali
	Ketepatan materi	5	5	100%			
	Keteraturan dalam penyajian materi	5	5	100%			
	Keteraturan dalam tingkatan detail materi	5	5	100%			
Pembelajaran (Learning Goal Alignment)	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5	100%	100%		
	Sesuai dengan aktifitas pembelajaran	5	5	100%			
	Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran	5	5	100%			
	Sesuai dengan karakteristik siswa	5	5	100%			
Umpan Balik dan Adaptasi	Dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda	4	5	80%	80%		
Motivasi (Motivation)	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar	4	5	80%	80%		
	Isinya relevan dengan tujuan pribadi dan minat peserta didik yang dituju	4	5	80%			

LAMPIRAN 8
JUDGEMENT MEDIA

Nama : Ahmad Ahya Raihansyah
 NIM : 1805094
 Judul Penelitian : Pengembangan Ebook Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Kognitif Pemrograman Siswa pada Mata Pelajaran Pemrograman Web
 Dosen Pembimbing : Jajang Kusnendar, M.T.
 Dr. Budi Laksono Putro M.T.

Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu ahli materi dimohon untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai, dengan memberikan tanda checklist (✓) pada salah satu kolom jawaban yang telah tersedia
2. Gunakan indikator penilaian berikut sebagai pedoman penilaian :
 - Sangat baik : 5
 - Baik : 4
 - Cukup : 3
 - Kurang : 2
 - Sangat kurang : 1
3. Apabila Bapak/Ibu memberikan nilai Cukup, Kurang, dan Sangat kurang, dimohon untuk berkenan memberikan saran serta masukan pada lembar yang disediakan

Kriteria Penilaian	Penilaian				
	1	2	3	4	5
Desain Presentasi (Presentation Design)					
Fitur warna, musik, dan dekorasi lainnya menyenangkan secara estetika dan tidak mengganggu tujuan pembelajaran					✓
Interaksi Penggunaan (Interaction Usability)					
Kemudahan navigasi/tombol pada setiap halaman				✓	
Perilaku antarmuka pada setiap halaman konsisten dan dapat diprediksi					✓

Ada instruksi yang jelas memandu penggunaan media pembelajaran					✓
Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)					
Kemudahan dalam mengakses lewat device				✓	
Desain kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajar					✓
Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)					
Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda					✓
Standar Kepatuhan (<i>Standards Compliance</i>)					
Ketaatan terhadap standar dan spesifikasi internasional					✓

Saran/masukan :

- Home button diganti halaman tujuannya
- Button game ditambahkan di halaman materi
- Button “Formulir pada HTML” diganti warna saat hover

Keterangan :

Kesimpulan penilaian ebook interaktif formulir HTML secara keseluruhan :

	Layak untuk diujicobakan secara terbatas tanpa revisi
✓	Layak untuk diujicobakan secara terbatas dengan revisi sesuai saran

Bandung, 29 Agustus 2022

Ahli Media,



Andini Setya Arianti, S.Ds., M.Ds.

		Skor	Total	Persentase	Persentase rata-rata	Rata-rata total	Kategori
Desain Presentasi (Presentation Design)	Fitur warna, musik, dan dekorasi lainnya menyenangkan secara estetika dan tidak mengganggu tujuan pembelajaran	5	5	100%	100%	97%	Baik Sekali
Interaksi Penggunaan (Interaction Usability)	Kemudahan navigasi/tombol pada setiap halaman	4	5	80%	93%		
	Perilaku antarmuka pada setiap halaman konsisten dan dapat diprediksi	5	5	100%			
	Ada instruksi yang jelas memandu penggunaan media pembelajaran	5	5	100%			
Aksesibilitas (Accessibility)	Kemudahan dalam mengakses lewat device	4	5	80%	90%		
	Desain kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajar	5	5	100%			
Penggunaan Kembali (Reusability)	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda	5	5	100%	100%		
Standar Kepatuhan (Standards Compliance)	Ketaatan terhadap standar dan spesifikasi internasional	5	5	100%	100%		

LAMPIRAN 9

HASIL JUDGEMENT VALIDASI MEDIA DAN MATERI

Aspek penilaian		Skor	Total	Persentase	Persentase rata-rata	Rata-rata total	Kategori
Kualitas isi materi (Content Quality)	Ketelitian materi	5	5	100%	100%	93.5%	Baik Sekali
	Ketepatan materi	5	5	100%			
	Keteraturan dalam penyajian materi	5	5	100%			
	Keteraturan dalam tingkatan detail materi	5	5	100%			
Pembelajaran (Learning Goal Alignment)	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5	100%	100%		
	Sesuai dengan aktifitas pembelajaran	5	5	100%			
	Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran	5	5	100%			
	Sesuai dengan karakteristik siswa	5	5	100%			
Umpan Balik dan Adaptasi	Dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda	4	5	80%	80%		
Motivasi (Motivation)	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar	4	5	80%	80%		
	Isinya relevan dengan tujuan pribadi dan minat peserta didik yang dituju	4	5	80%			

Desain Presentasi (Presentation Design)	Fitur warna, musik, dan dekorasi lainnya menyenangkan secara estetika dan tidak mengganggu tujuan pembelajaran	5	5	100%	100%
Interaksi Penggunaan (Interaction Usability)	Kemudahan navigasi/tombol pada setiap halaman	4	5	80%	93%
	Perilaku antarmuka pada setiap halaman konsisten dan dapat diprediksi	5	5	100%	
	Ada instruksi yang jelas memandu penggunaan media pembelajaran	5	5	100%	
Aksesibilitas (Accessibility)	Kemudahan dalam mengakses lewat device	4	5	80%	90%
	Desain kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajar	5	5	100%	
Penggunaan Kembali (Reusability)	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda	5	5	100%	100%
Standar Kepatuhan (Standards Compliance)	Ketaatan terhadap standar dan spesifikasi internasional	5	5	100%	100%



LAMPIRAN 10

JUDGEMENT INSTRUMEN SOAL

Nama : Ahmad Ahya Raihansyah
NIM : 1805094
Judul : Pengembangan *Ebook* Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Kognitif Pemrograman Siswa SMK pada Mata Pelajaran Pemrograman *Web*
Kelas : XI RPL
Pelajaran : Pemrograman Web
Dosen Pembimbing : Jajang Kusnendar, M.T.
Dr. Budi Laksono Putro, M.T.

Soal Pre test

No	Kognitif Pemrograman	Rumusan Soal
1	Sintaksis	Berikut ini adalah tag yang benar untuk membuat formulir pada HTML yaitu a. <code><forms></code> , <code></forms></code> b. <code><formulir></code> , <code></formulir></code> c. <code><form></code> , <code></form></code> d. <code><from></code> , <code></from></code> e. <code><froms></code> , <code></froms></code>
2	Konseptual	Atribut pada tag form HTML yang digunakan untuk menentukan link tujuan form setelah mengisi inputan yang hendak diisi adalah a. method b. destination c. name d. style e. action
3	Strategis	Penulisan sintaks kode yang benar apabila ingin memberi nama form dengan nama "biodata" adalah a. <code><form action="biodata.php" value="biodata"></form></code> b. <code><form name="biodata" action="biodata.php"></form></code>

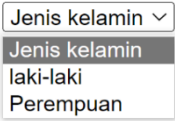
		<p>c. <code><form values="biodata" action="biodata.php"></form></code></p> <p>d. <code><formulir names="biodata" value="biodata"></formulir></code></p> <p>e. <code><forms name="biodata" action="biodata.php"></forms></code></p>
4	Strategis	<p>Perhatikan gambar berikut :</p>  <p>Untuk memberi warna biru seperti gambar di atas sebagai latar belakang form menggunakan atribut</p> <ol style="list-style-type: none"> Method Action Background Destination Style
5	Sintaksis	<p>Penulisan sintaks tag yang digunakan untuk membuat inputan berjenis teks pada formulir yang benar adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> <code><input type="text"/></code> <code><input text/></code> <code><text/></code> <code><input type="teks"/></code> <code><teksarea></teksarea></code>
6	Strategis	<p>Perhatikan inputan berikut :</p>  <p>Sintaks inputan tersebut yang benar adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> Nama lengkap <code><input type="teks" name="nama_lengkap" values="Ketikkan nama..."></code> Nama lengkap <code><input type="text" name="nama_lengkap" values="Ketikkan nama..."></code> Nama lengkap <code><text name="nama_lengkap" placeholder="Ketikkan nama..."></code> Nama lengkap <code><input type="text" name="nama_lengkap" placeholder="Ketikkan nama..."></code> Nama lengkap <code><input types="nama" placeholder="Ketikkan nama..." name="text"></code>

7	Konseptual	<p>Tag input pada formulir HTML yang digunakan untuk mengirimkan nilai/value semua inputan yang telah diisi kepada file yang lain yaitu</p> <ol style="list-style-type: none"> <code><input type="action"/></code> <code><input type="submit"/></code> <code><input type="send"/></code> <code><input type="file"/></code> <code><input type="link"/></code>
8	Konseptual	<p>Terdapat pendataan siswa yang ingin mendaftar ekstrakuriler Pramuka dan siswa melakukan pendaftaran melalui website dengan salah satu inputannya adalah seperti di bawah ini :</p> <div data-bbox="539 712 1002 887" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Nama lengkap <input type="text"/></p> <p>Jurusan</p> <p><input type="checkbox"/> RPL</p> <p><input type="checkbox"/> Multimedia</p> <p><input type="checkbox"/> Jaringan Komputer</p> </div> <p>Dari gambar di atas apakah penggunaan inputan sudah benar? Dan apa alasannya?</p> <ol style="list-style-type: none"> Salah, karena jurusan seharusnya menggunakan input type radio karena setiap siswa hanya mempunyai satu jurusan Benar, karena pada gambar tersebut jurusan sudah menggunakan input type checkbox untuk memberikan pilihan kepada siswa Benar, karena pada gambar tersebut sudah menggunakan input type radio yang setiap siswa tentu hanya mempunyai satu jurusan Salah, karena pada gambar tersebut untuk jurusan seharusnya menggunakan input type checkbox dimana siswa hanya mempunyai satu jurusan Salah, karena pada gambar tersebut untuk jurusan seharusnya menggunakan input type radio dimana siswa ada yang berasal dari lebih dari satu jurusan
9	Konseptual	<p>Perhatikan gambar di bawah ini :</p> <div data-bbox="544 1469 850 1529" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Tinggi badan <input type="text"/> cm</p> </div> <p>Penulisan sintaks yang benar apabila kita ingin membuat inputan seperti gambar di atas yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> <code><input name="number" type="tinggi_badan" style="width:50px"/></code> <code><input type="num" placeholder="number" style="width:50px"/></code> <code><input type="number" name="tinggi_badan" style="width:50px"/></code> <code><input name="tinggi_badan" types="number" style="width:50px"/></code> <code><input types="number" placeholder="tinggi_badan" style="width:50px"/></code>


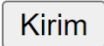
10	Strategis	<p>Perhatikan inputan berikut :</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> Id Pengunjung <input style="width: 150px;" type="text" value="0002003"/> </div> <p>Sintaks yang benar dalam pembuatan inputan seperti gambar di atas adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Id pengunjung <code><input types="number" name="id"/></code> Id pengunjung <code><input type="text" name="id"/></code> Id pengunjung <code><input type="number" name="id"/></code> Id pengunjung <code><input types="text" name="id"/></code> Id pengunjung <code><input type="id" name="text"/></code>
11	Konseptual	<p>Tag masukan dimana Ketika kita mengisi inputan tersebut dapat memilih lebih dari satu option yaitu</p> <ol style="list-style-type: none"> <code><input type="checkbox"/></code> <code><input type="radio"/></code> <code><input type="combobox"/></code> <code><select><option></option></select></code> <code><input type="radiobutton"/></code>
12	Strategis	<p>Perhatikan inputan berikut ini :</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> Pendidikan terakhir <input type="radio"/> SMP <input type="radio"/> SMA/SMK <input type="radio"/> S1 <input type="radio"/> S2 <input type="radio"/> S3 </div> <p>Sintaks yang tepat untuk membuat inputan seperti gambar di atas adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Pendidikan terakhir
 <code><input type="checkbox" name="pendidikan" value="smp"/>SMP
</code> <code><input type="checkbox" name="pendidikan"</code> <code>value="sma_smk"/>SMA/SMK
</code> <code><input type="checkbox" name="pendidikan" value="s1"/>S1
</code> <code><input type="checkbox" name="pendidikan" value="s2"/>S2
</code> <code><input type="checkbox" name="pendidikan" value="s3"/>S3</code> Pendidikan terakhir
 <code><input types="checkbox" name="pendidikan" value="smp"/>SMP
</code> <code><input types="checkbox" name="pendidikan"</code> <code>value="sma_smk"/>SMA/SMK
</code> <code><input types="checkbox" name="pendidikan" value="s1"/>S1
</code>

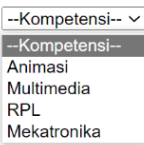
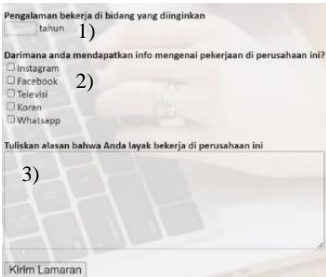
		<pre> <input types="checkbox" name="pendidikan" value="s2"/>S2
 <input types="checkbox" name="pendidikan" value="s3"/>S3 c. Pendidikan terakhir
 <input type="pendidikan" name="radio" value="smp"/>SMP
 <input type="pendidikan" name=" radio" value="sma_smk"/>SMA/SMK
 <input type="pendidikan" name=" radio" value="s1"/>S1
 <input type="pendidikan" name=" radio" value="s2"/>S2
 <input type="pendidikan" name=" radio" value="s3"/>S3 d. Pendidikan terakhir
 <input type="radio" name="pendidikan" value="smp"/>SMP
 <input type="radio" name=" pendidikan" value="sma_smk"/>SMA/SMK
 <input type="radio" name=" pendidikan" value="s1"/>S1
 <input type="radio" name=" pendidikan" value="s2"/>S2
 <input type="radio" name=" pendidikan" value="s3"/>S3 e. Pendidikan terakhir
 <input type="select" name="pendidikan" value="smp"/>SMP
 <input type="select" name="pendidikan" value="sma_smk"/>SMA/SMK
 <input type="select" name="pendidikan" value="s1"/>S1
 <input type="select" name="pendidikan" value="s2"/>S2
 <input type="select" name="pendidikan" value="s3"/>S3 </pre>
--	--	---


13		<p>Perhatikan sintaks kode berikut :</p> <pre> <form action=#> Jenis kelamin
 <input type='radio' name='gender' value='laki-laki'/>Laki-laki
 <input type='radio' name='gender' value='perempuan'/>Perempuan </form> </pre> <p>Hasil dari sintaks kode di atas adalah</p> <p>a. Jenis kelamin <input type="radio"/> Laki-laki <input type="radio"/> Perempuan</p> <p>b. Jenis kelamin <input type="checkbox"/> Laki-laki <input type="checkbox"/> Perempuan</p>
----	--	---

	Strategis	<p>c. </p> <p>d. Jenis kelamin - Laki-laki - Perempuan</p> <p>e. Jenis kelamin <input type="checkbox"/> Laki-laki <input type="checkbox"/> Perempuan</p>
14	Konseptual	<p>Atribut value pada inputan berjenis radio dan checkbox berfungsi untuk</p> <ol style="list-style-type: none"> Memberikan nama pada inputan Memberikan warna dan hiasan untuk mempercantik tampilan input Memberikan kalimat yang berfungsi sebagai pemandu dalam inputan untuk user Menyimpan nilai yang dipilih oleh user Memberikan keleluasaan kepada user untuk memilih nilai yang user inginkan
15	Strategis	<p>Terdapat contoh formulir pekerjaan yang salah satu isinya mengenai media social yang digunakan berupa Whatsapp, Instagram, Facebook, dan Twitter. Pilihan tersebut dapat diisi lebih dari satu. Jenis inputan dan penulisannya yang tepat adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Media sosial yang digunakan
 <input >facebook
="" >instagram
="" >twitter<="" >whatsapp
="" <input="" li="" type="select" value="twitter"/> Media sosial yang digunakan
 <input >facebook
="" >instagram
="" >twitter<="" >whatsapp
="" <input="" li="" name="medsos" type="radio" value="twitter"/> Media sosial yang digunakan

		<pre> <input type="checkbox" name="medsos1" value="whatsapp"/>Whatsapp
 <input type="checkbox" name="medsos2" value="instagram"/>Instagram
 <input type="checkbox" name="medsos3" value="facebook"/>Facebook
 <input type="checkbox" name="medsos4" value="twitter"/>Twitter d. <select name="medsos"> <option value="whatsapp">Whatsapp</option> <option value="instagram">Instagram</option> <option value="facebook">Facebook</option> <option value="twitter">Twitter</option> </select> e. <option name="medsos"> <option value="whatsapp">Whatsapp</option> <option value="instagram">Instagram</option> <option value="facebook">Facebook</option> <option value="twitter">Twitter</option> </option> </pre>
16	Konseptual	<p>Perhatikan gambar inputan berikut :</p> <div data-bbox="531 1402 1037 1487" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> Tanggal lahir <input type="text" value="mm/dd/yyyy"/> </div> <p>Jenis inputan tersebut menggunakan input type</p> <ol style="list-style-type: none"> Datetime Time Day Date Timestamp
17		<p>Perhatikan gambar berikut :</p> <div data-bbox="539 1854 887 1906" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> Berat badan <input type="text"/> kg </div>

	Strategis	<p>Tampilan input di atas terlalu lebar yaitu selebar 150px, bagaimana sintaks untuk mengatur lebar inputan tersebut menjadi lebih pendek yaitu selebar 50px?</p> <ol style="list-style-type: none"> Berat badan <code><input type="number" name="berat_badan" placeholder="width:50px"/></code> kg Berat badan <code><input type="num" name="berat_badan" value="width:50px"/></code> kg Berat badan <code><input type="num" name="berat_badan" style="width:50px"/></code> kg Berat badan <code><input type="number" name="berat_badan" value="width:50px"/></code> kg Berat badan <code><input type="number" name="berat_badan" style="width:50px"/></code> kg
18	Strategis	<p>Perhatikan gambar berikut :</p>  <p>Penulisan jenis inputan yang sesuai dengan gambar di atas yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> Masukkan email <code><input type="email" name="alamat_email" placeholder="Masukkan email."/></code> Masukkan email <code><input types="email" name="alamat_email" placeholder="Masukkan email."/></code> Masukkan email <code><input type="emails" name="alamat_email" placeholder="Masukkan email."/></code> Masukkan email <code><input="email" name="email" placeholder="Masukkan email."/></code> Masukkan email <code><input style="email" name="alamat_email" placeholder="Masukkan email."/></code>
19	Konseptual	<p>Input type yang berfungsi untuk melakukan upload berkas dari komputer adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Submit File Upload Button Files
20		<p>Perhatikan gambar di bawah ini :</p> 

	Strategis	<p>Untuk mengatur penulisan “Kirim” pada tombol di atas menggunakan atribut</p> <ol style="list-style-type: none"> name value placeholder text caption
21	Strategis	<p>Jika kita ingin mendapat masukan dari user berupa teks yang berukuran panjang lebih dari satu baris maka tag yang dipakai adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> <code><input type="text"/></code> <code><textarea></textarea></code> <code><input type="textarea"/></code> <code><input type="plaintext"/></code> <code><input type="longtext"/></code>
22	Konseptual	<p>Berikut adalah contoh masukan pada form :</p>  <p>Masukan tersebut menggunakan tag...</p> <ol style="list-style-type: none"> <code><input type="radio"/></code> <code><input type="radiobutton"/></code> <code><input type="checkbox"/></code> <code><select><option></option></select></code> <code><input type="combobox"/></code>
23	Strategis	<p>Perhatikan gambar berikut :</p> 

		<p>Untuk membuat inputan seperti gambar di atas berdasarkan nomor 1, 2, 3 berturut-turut menggunakan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Text, checkbox, textarea Number, radio, longtext Number, checkbox, textarea Number, checkbox, longtext Number, radio, text
24	Strategis	<p>Perhatikan gambar berikut :</p>  <p>Sintaks untuk membuat inputan seperti gambar di atas adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Nama <code><input type="shorttext" name="nama"/></code> Alamat lengkap <code><input type="longtext" name="alamat_lengkap" style="width:250px; height:70px"/></code> Nama <code><input type="text" name="nama"/></code> Alamat lengkap <code><input type="longtext" name="alamat_lengkap" style="width:250px; height:70px"/></code> Nama <code><input type="shorttext" name="nama"/></code> Alamat lengkap <code><textarea name="alamat_lengkap" style="width:250px; height:70px"></textarea></code> Nama <code><input type="text" name="nama"/></code> Alamat lengkap <code><textarea name="alamat_lengkap" style="width:250px; height:70px"></textarea></code> Nama <code><input type="text" name="nama"/></code> Alamat lengkap <code><input type="textarea" name="alamat_lengkap" style="width:250px; height:70px"/></code>

25	Strategis	<p>Perhatikan gambar berikut :</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Nama lengkap <input type="text"/></p> <p>Nomor Induk Siswa <input type="text"/></p> </div> <p>Penulisan kode yang benar untuk membuat seperti inputan di atas adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Nama lengkap <code><input type="text" name="nama_lengkap"/>

</code> Nomor Induk Siswa <code><input type="number" name="nis"/></code> Nama lengkap <code><input type="text" name="nama_lengkap"/>

</code> Nomor Induk Siswa <code><input type="text" name="nis"/></code> Nama lengkap <code><input type="nama_lengkap" name="text"/>

</code> Nomor Induk Siswa <code><input type="nis" name="number"/></code> Nama lengkap <code><input type="shorttext" name="nama_lengkap"/>

</code> Nomor Induk Siswa <code><input type="number" name="nis"/></code> Nama lengkap <code><input type="text" name="nama_lengkap"/>

</code> Nomor Induk Siswa <code><input type="number" name="nis"/></code>

Soal Posttest

No	Kognitif Pemrograman	Rumusan Soal
1	Konseptual	<p>Sintaks yang benar apabila kita ingin memberi nama formulir itu dengan nama "form_pendaftaran" adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> <code><form value="form_pendaftaran" action="form_pendaftaran.php"></form></code> <code><form action="form_pendaftaran.php" name="form_pendaftaran"> </form></code> <code><form name="form_pendaftaran.php" action="form_pendaftaran"></form></code> <code><form id="form_pendaftaran" name="form_pendaftaran.php"></form></code> <code><form action="form_pendaftaran.php" id="form_pendaftaran"></form></code>
2		<p>Sintaks yang benar untuk memberi warna latar belakang tag form dengan warna merah adalah</p>

	Konseptual	<p>a. <code><form background="red" action="#"></form></code></p> <p>b. <code><form action="biodata_siswa.php" bgcolor="red"></form></code></p> <p>c. <code><form name="biodata_siswa.php" background="red"></form></code></p> <p>d. <code><form action="biodata_siswa.php" style="background:red"></form></code></p> <p>e. <code><form name="biodata_siswa" action="background:red"></form></code></p>
3	Konseptual	<p>Atribut action pada tag form berfungsi untuk</p> <p>a. Memberikan warna dan hiasan untuk mempercantik tampilan form</p> <p>b. Memberikan nama tag form dengan nama yang ditentukan</p> <p>c. Menentukan link tujuan form setelah mengisi inputan yang hendak diisi adalah</p> <p>d. Memberikan nilai yang ditentukan pada tag form</p> <p>e. Memungkinkan aksi untuk menampilkan teks panduan pada form</p>
4	Strategis	<p>Perhatikan gambar berikut :</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Nama ayah kandung <input type="text"/></p> </div> <p>Sintaks untuk membuat inputan seperti gambar di atas adalah</p> <p>a. Nama ayah kandung <code><input type="name" value="nama ayah kandung"/></code></p> <p>b. Nama ayah kandung <code><input name="nama_ayah" type="textarea"/></code></p> <p>c. Nama ayah kandung <code><input value="nama_ayah" type="longtext"/></code></p> <p>d. Nama ayah kandung <code><input type="text" name="nama_ayah"/></code></p> <p>e. Nama ayah kandung <code><input name="nama_ayah" textarea="nama ayah kandung"/></code></p>
5	Konseptual	<p>Atribut yang digunakan untuk memberikan teks petunjuk terhadap isi inputan yang diharapkan adalah</p> <p>a. value</p> <p>b. placeholder</p> <p>c. target</p> <p>d. name</p> <p>e. style</p>
6	Strategis	<p>Perhatikan gambar berikut :</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>Update</p> </div> <p>Sintaks untuk membuat inputan seperti gambar di atas adalah</p> <p>a. <code><input type="file" name="update" value="Update"/></code></p> <p>b. <code><input name="update" type="send" value="Update"/></code></p> <p>c. <code><input type="text" name="update" value="Update"/></code></p>

		<p>d. <code><input name="update" type="button" value="Update"/></code> e. <code><input value="Update" type="submit" name="update"/></code></p>
7	Strategis	<p>Perhatikan gambar berikut :</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Jenis kelamin</p> <p><input checked="" type="radio"/> Laki-laki</p> <p><input checked="" type="radio"/> Perempuan</p> </div> <p>Untuk memperbaiki pemilihan option pada inputan di atas maka pada sintaks harus diberikan aksi yaitu</p> <ol style="list-style-type: none"> Menambahkan atribut name pada tag Menghapus atribut value dari tag Menghapus atribut name dari tag Menambahkan atribut value pada tag Menambahkan atribut style untuk memberikan efek yang sesuai
8	Konseptual	<p>Berikut hal yang benar mengenai inputan berjenis number yaitu</p> <ol style="list-style-type: none"> Dapat diisi dengan bilangan decimal Dapat diisi dengan bilangan persen Dapat diisi dengan bilangan bulat Dapat diisi dengan bilangan pecahan Jawaban a, b, c, dan d benar
9	Strategis	<p>Terdapat pengunjung perpustakaan yang ingin melengkapi data secara online di website perpustakaan tersebut dan salah satu inputannya yaitu diminta untuk memasukkan id pengunjung, pengunjung perpustakaan itu lalu mengisi id pengunjungnya yaitu "092002". Sintaks untuk pembuatan inputan id pengunjung perpustakaan pada website perpustakaan tersebut yang benar yaitu</p> <ol style="list-style-type: none"> Id pengunjung <code><input type="text" name="id_pengunjung"/></code> Id pengunjung <code><input type="number" name="id_pengunjung"/></code> Id pengunjung <code><input type="shorttext" name="id_pengunjung"/></code> Id pengunjung <code><input type="id" name="id_pengunjung"/></code> <p>Id pengunjung <code><input type="num" name="id_pengunjung"/></code></p>
10	Konseptual	<p>Berikut hal yang benar mengenai input type text yaitu</p> <ol style="list-style-type: none"> Hanya dapat diisi dengan huruf sedangkan angka tidak bisa Dapat diisi dengan angka, spasi, huruf dan tanda baca Hanya dapat diisi dengan huruf dan angka saja Tidak dapat diisi dengan spasi Tidak dapat diisi dengan tanda baca

11	Konseptual	<p>Tag masukan dimana ketika kita mengisi inputan tersebut hanya dapat memilih satu option saja yaitu</p> <ol style="list-style-type: none"> <code><input type="checkbox"/></code> <code><input type="radio"/></code> <code><input type="radiobutton"/></code> <code><input type="combobox"/></code> <code><input type="select"/></code>
12	Strategis	<p>Perhatikan gambar berikut :</p> <div data-bbox="560 591 928 853" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Topik berita yang disukai</p> <p><input type="checkbox"/> Olahraga</p> <p><input type="checkbox"/> Kesehatan</p> <p><input type="checkbox"/> Gaya hidup</p> <p><input type="checkbox"/> Makanan</p> <p><input type="checkbox"/> Film</p> </div> <p>Sintaks yang benar untuk membuat inputan seperti gambar di atas adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> <p>Topik berita yang disukai
</p> <pre><input type="select" name="topik_berita" value="olahraga"/>Olahraga
</pre> <pre><input type="select" name="topik_berita" value="kesehatan"/>Kesehatan
</pre> <pre><input type="select" name="topik_berita" value="gaya hidup"/>Gaya hidup
</pre> <pre><input type="select" name="topik_berita" value="makanan"/>Makanan
</pre> <pre><input type="select" name="topik_berita" value="film"/>Film</pre> <p>Topik berita yang disukai
</p> <pre><input type="radio" name="topik_berita" value="olahraga"/>Olahraga
</pre> <pre><input type="radio" name="topik_berita" value="kesehatan"/>Kesehatan
</pre> <pre><input type="radio" name="topik_berita" value="gaya hidup"/>Gaya hidup
</pre> <pre><input type="radio" name="topik_berita" value="makanan"/>Makanan
</pre>

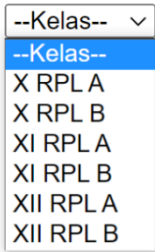
		<pre> <input type="radio" name="topik_berita" value="film"/>Film c. Topik berita yang disukai
 <input type="checkbox" name="topik_berita1" value="olahraga"/>Olahraga
 <input type="checkbox" name="topik_berita2" value="kesehatan"/>Kesehatan
 <input type="checkbox" name="topik_berita3" value="gaya hidup"/>Gaya hidup
 <input type="checkbox" name="topik_berita4" value="makanan"/>Makanan
 <input type="checkbox" name="topik_berita5" value="film"/>Film d. Topik berita yang disukai
 <input type="radiobutton" name="topik_berita" value="olahraga"/>Olahraga
 <input type="radiobutton" name="topik_berita" value="kesehatan"/>Kesehatan
 <input type="radiobutton" name="topik_berita" value="gaya hidup"/>Gaya hidup
 <input type="radiobutton" name="topik_berita" value="makanan"/>Makanan
 <input type="radiobutton" name="topik_berita" value="film"/>Film e. Topik berita yang disukai
 <input type="combobox" name="topik_berita1" value="olahraga"/>Olahraga
 <input type="combobox" name="topik_berita2" value="kesehatan"/>Kesehatan
 <input type="combobox" name="topik_berita3" value="gaya hidup"/>Gaya hidup
 <input type="combobox" name="topik_berita4" value="makanan"/>Makanan
 <input type="combobox" name="topik_berita5" value="film"/>Film </pre>
--	--	--

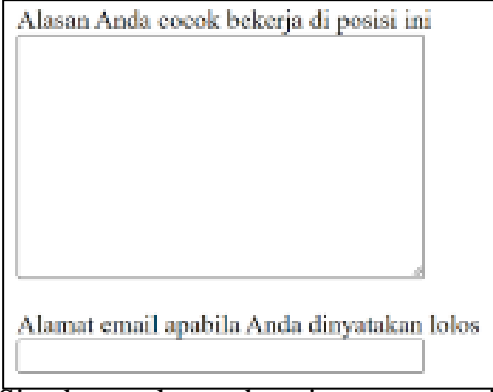
13	Strategis	<p>Terdapat metode pembayaran oleh user melalui website. Metode pembayaran tersebut tersedia melalui kartu kredit, kartu debit, internet banking, dan cash di tempat. Sintaks yang benar pada inputan metode pembayaran tersebut adalah</p> <p>a. Pilih metode pembayaran
 <input >kartu="" kredit
<br="" name="metode_pembayaran" type="radiobutton" value="kredit"/> <input >kartu="" debit
<br="" name="metode_pembayaran" type="radiobutton" value="debit"/> <input >i-banking
<br="" name="metode_pembayaran" type="radiobutton" value="ibanking"/> <input >cash="" di="" name="metode_pembayaran" p="" tempat<="" type="radiobutton" value="cash"/> <p>b. Pilih metode pembayaran
 <input >kartu="" kredit
<br="" name="metode_pembayaran1" type="checkbox" value="kredit"/> <input >kartu="" debit
<br="" name="metode_pembayaran2" type="checkbox" value="debit"/> <input >i-banking
<br="" name="metode_pembayaran3" type="checkbox" value="ibanking"/> <input >cash="" di="" name="metode_pembayaran4" p="" tempat<="" type="checkbox" value="cash"/> <p>c. Pilih metode pembayaran
 <input >kartu="" kredit
<br="" name="metode_pembayaran1" type="combobox" value="kredit"> <input >kartu="" debit
<br="" name="metode_pembayaran2" type="combobox" value="debit"/> <input >i-banking
<br="" name="metode_pembayaran3" type="combobox" value="ibanking"/> <input >cash="" di="" name="metode_pembayaran4" p="" tempat<="" type="combobox" value="cash"/> <p>d. Pilih metode pembayaran
</p> </input></p></p></p>
----	-----------	---

		<pre> <input type="radio" name="metode_pembayaran" value="kredit"/>Kartu kredit
 <input type="radio" name="metode_pembayaran" value="debet"/>Kartu debet
 <input type="radio" name="metode_pembayaran" value="ibanking"/>I-Banking
 <input type="radio" name="metode_pembayaran" value="cash"/>Cash di tempat e. Pilih metode pembayaran
 <input type="select" name="pilih"> <input type="option" name="metode_pembayaran" value="kredit"/>Kartu kredit
 <input type="option" name="metode_pembayaran" value="debet"/>Kartu debet
 <input type="option" name="metode_pembayaran" value="ibanking"/>I- banking
 <input type="option" name="metode_pembayaran" value="cash"/>Cash di tempat </input> </pre>
14	Konseptual	<p>Pada tag input berjenis radio dan checkbox terdapat option dimana user dapat memilih option yang tersedia. Pada option tersebut menampilkan teks yang merupakan pilihan yang hendak dipilih oleh user. Option tersebut ditentukan oleh atribut</p> <ol style="list-style-type: none"> Name Text Placeholder Style value
15		<p>Jenis inputan untuk memasukkan tanggal, bulan, dan tahun dalam satu inputan tersebut menggunakan jenis inputan</p>

	Konseptual	<p>a. timestamp b. datetime c. date d. time e. day, month, year</p>
16	Strategis	<p>Perhatikan gambar berikut :</p> <div data-bbox="571 506 871 580" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> Asal kota <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/> </div> <p>Lebar inputan di atas terlalu kecil yaitu 50px, untuk memperlebar inputan di atas menjadi 150px maka sintaksnya adalah</p> <p>a. Asal kota <code><input name="asal_kota" type="text" style="width:150px"/></code> b. Asal kota <code><input type="text" name="asal_kota" width="150px"/></code> c. Asal kota <code><input value="width:150px" type="text" name="asal_kota"/></code> d. Asal kota <code><input type="text" style="width" value="150px"/></code> e. Asal kota <code><input name="asal_kota" style="150px" type="text"/></code></p>
17	Strategis	<p>Terdapat di antaranya dua inputan untuk mendaftar akun seperti gambar di bawah ini :</p> <div data-bbox="571 1093 1027 1301" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Daftar Akun</p> <p>Alamat email <input style="width: 150px; height: 20px;" type="text"/></p> <p>Buat username <input style="width: 150px; height: 20px;" type="text"/></p> </div> <p>Sintaks untuk membuat inputan seperti gambar di atas yang benar adalah</p> <p>a. <code><h2>Daftar Akun</h2></code> Alamat email <code><input type="text" name="alamat_email"/>
</code> Buat username <code><input type="text" name="username"/></code></p> <p>b. <code><h2>Daftar Akun</h2></code> Alamat email <code><input type="shorttext" name="alamat_email"/>
</code> Buat username <code><input type="longtext" name="username"/></code></p> <p>c. <code><h2>Daftar Akun</h2></code> Alamat email <code><input type="email" name="alamat_email"/>
</code> Buat username <code><input type="longtext" name="username"/></code></p> <p>d. <code><h2>Daftar Akun</h2></code> Alamat email <code><input type="text" name="alamat_email"/>
</code></p>

		<p>Buat username <code><input type="number" name="username"/></code></p> <p>e. <code><h2>Daftar Akun</h2></code> Alamat email <code><input type="email" name="alamat_email"/>
</code> Buat username <code><input type="text" name="username"/></code></p>
18	Strategis	<p>Perhatikan gambar berikut :</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Unggah berkas .pdf</p> <p><input type="button" value="Choose File"/> No file chosen</p> </div> <p>Sintaks untuk membuat inputan seperti gambar di atas yang bertujuan untuk melakukan unggah berkas adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Unggah berkas .pdf <code><input type="submit" name="unggah"/> No file Chosen</code> Unggah berkas .pdf <code><input type="upload" name="unggah" value="Choose File"/> No file chosen</code> Unggah berkas .pdf <code><input type="file" name="unggah"/></code> Unggah berkas .pdf <code><input type="submit" name="unggah" value="Choose File"/></code> Unggah berkas .pdf <code><input type="file" name="unggah"/></code>
19	Strategis	<p>Perhatikan gambar di bawah ini :</p> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 10px; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Kirim lamaran</p> </div> <p>Untuk membuat inputan seperti gambar dengan teks “Kirim lamaran” di atas berturut-turut jenis inputan dan atribut yang diatur adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> file, value file, placeholder submit, name submit, value file, name
20		<p>Perhatikan ciri-ciri jenis inputan berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dapat diisi dengan teks, tanda baca, spasi, dan angka

	Konseptual	<ul style="list-style-type: none"> - Memungkinkan adanya spasi ke bawah sehingga dapat lebih dari satu baris - Dapat diisi lebih dari satu kata <p>Tag dari jenis inputan dengan ciri-ciri di atas adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> a. <code><input type="text"/></code> b. <code><input type="textarea"/></code> c. <code><text></text></code> d. <code><textarea></textarea></code> e. <code><input type="longtext"/></code>
21	Konseptual	<p>Perhatikan gambar berikut :</p>  <p>Tag untuk membuat inputan seperti gambar di atas yang benar adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> a. <code><select><option></option></select></code> b. <code><input type="radio"/></code> c. <code><input type="select"/></code> <code><input type="option"></input></code> <code></input></code> d. <code><input type="radiobutton"/></code> e. <code><input select></code> <code><input option></input></code> <code></input</code>
22	Strategis	<p>Terdapat undian berhadiah baju dimana pemenang dari undian tersebut diharuskan untuk melakukan konfirmasi mengenai hadiah yang diterima secara online. Pemenang hanya mendapatkan satu ukuran dan satu warna pada baju tersebut. Salah satu pemenang dengan id pemenang yaitu "09091001" mendapatkan baju berukuran L dengan warna hitam. Penggunaan jenis inputan yang benar pada id pemenang, ukuran baju, dan warna baju berturut turut adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> a. number, radio, radio b. text, radio, radio c. number, checkbox, checkbox d. text, checkbox, radio

		e. number, radio, checkbox
23	Strategis	<p>Terdapat contoh dua inputan pada formulir mengenai lowongan pekerjaan di sebuah perusahaan seperti gambar di bawah ini :</p>  <p>Sintaks untuk membuat inputan seperti gambar di atas yang benar adalah</p> <p>a. Alasan Anda cocok bekerja di posisi ini
 <input type="text" name="alasan" style="width:250px; height:150px"></input>

 Alamat email apabila Anda dinyatakan lolos
 <input type="email" name="email" style="width:250px"/>
</p> <p>b. Alasan Anda cocok bekerja di posisi ini
 <input type="longtext" name="alasan" style="width:250px; height:150px"></input>

 Alamat email apabila Anda dinyatakan lolos
 <input type="text" name="email" style="width:250px"/>
</p> <p>c. Alasan Anda cocok bekerja di posisi ini
 <input type="text" name="alasan" style="width:250px; height:150px"></textarea>

 Alamat email apabila Anda dinyatakan lolos
 <input type="text" name="email" style="width:250px"/>
</p> <p>d. Alasan Anda cocok bekerja di posisi ini
 <input type="text" name="alasan" style="width:250px; height:150px"></input>

 Alamat email apabila Anda dinyatakan lolos
 <input type="email" name="email" style="width:250px"/>
</p> <p>e. Alasan Anda cocok bekerja di posisi ini
</p>

		<pre><textarea name="alasan" style="width:250px; height:150px"></textarea>

 Alamat email apabila Anda dinyatakan lolos
 <input type="email" name="email" style="width:250px"/>
</pre>
24	Konseptual	<p>Perbedaan tag <code><select><option></option></select></code> dengan <code><input type="radio"/></code> yang benar adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> <code><select><option></option></select></code> berbentuk dropdown menu sedangkan <code><input type="radio"/></code> berbentuk lingkaran dalam pemilihan option <code><input type="radio"/></code> hanya dapat memilih satu pilihan sedangkan <code><select><option></option></select></code> dapat memilih lebih dari satu pilihan <code><select><option></option></select></code> hanya dapat memilih satu pilihan sedangkan <code><input type="radio"/></code> dapat memilih lebih dari satu pilihan <code><input type="radio"/></code> berbentuk dropdown menu sedangkan <code><select><option></option></select></code> berbentuk lingkaran dalam pemilihan option <code><input type="radio"/></code> tidak memerlukan atribut name dan value sedangkan <code><select><option></option></select></code> memerlukan atribut name dan value
25	Konseptual	<p>Penulisan CSS pada tag input untuk mengatur jenis teks sesuai keinginan dapat ditulis pada atribut</p> <ol style="list-style-type: none"> Name Value Style Text placeholder

Saran dan Rekomendasi :

- Perbaiki kalimat soal nomor 2 pretest dan no 3 posttest

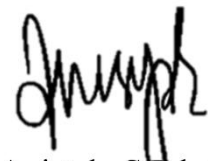
Kesimpulan Penilaian

Layak digunakan

Belum Layak

Bandung, 7 September 2022

Ahli Materi



Ani Anistah, S.Ed., M.T.

LAMPIRAN 11

RPP PERTEMUAN PERTAMA

Mata Pelajaran	: Pemrograman Web
Kelas/Semester	: XI RPL / 3
Pokok Bahasan	: Pretest Form HTML
Alokasi Waktu	: 75 Menit

A. Alat atau media yang digunakan

1. Proyektor
2. Laptop
3. Google Chrome
4. Google Drive
5. Ebook interaktif berformat .exe
6. YouTube

B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami konsep dan menerapkan perintah HTML, CSS, pemrograman Javascript, bahasa pemrograman server-side serta implementasi framework pada pembuatan web statis dan dinamis untuk beragam kebutuhan yang kontekstual. Selain itu, peserta didik juga mampu mendokumentasikan serta mempresentasikan web statis dan dinamis yang telah dikembangkan.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Merancang program untuk menampilkan formulir dalam halaman web
2. Membuat program tampilan formulir dalam halaman web

D. Sumber Belajar

1. Situs internet : w3schools.com
2. Ebook interaktif formulir HTML

Ahmad Ahya Raihansyah, 2023

PENGEMBANGAN EBOOK INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL KOGNITIF PEMROGRAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

E. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (5 menit)

- Peneliti melakukan pembukaan dengan salam serta menyapa peserta didik
- Peneliti menjelaskan tujuan akan dilakukannya pretest mengenai formulir HTML

2. Kegiatan Inti (60 menit)

- Peneliti menjelaskan teknis pengerjaan mengenai pretest formulir HTML
- Peneliti memberikan link soal pretest dalam google form yang berjumlah 25 soal dan mempersilakan siswa untuk segera mengerjakan soal tersebut
- Peneliti memberikan instruksi kepada peserta didik untuk menanyakan apabila ada yang belum dipahami oleh peserta didik mengenai teknis
- Peneliti mengawasi jalannya pretest mengenai formulir HTML kepada peserta didik

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Peneliti menutup link google form yang sudah dikerjakan siswa untuk soal pretest
- Peneliti memperlihatkan penggunaan ebook interaktif sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk meningkatkan kognitif pemrogramannya beserta video materi dari YouTube
- Peserta didik diberi file berisi ebook interaktif mengenai formulir HTML tersebut beserta link video materi dari YouTube yang mendukung pembelajaran formulir HTML

Mengetahui

Guru Pengajar



Mariam Komalawati, S.Kom.

NIP. 198109182010012007

Bandung, 13 September 2022

Peneliti



Ahmad Ahya Raihansyah

NIM. 1805094

LAMPIRAN 12

RPP PERTEMUAN KEDUA

Mata Pelajaran	: Pemrograman Web
Kelas/Semester	: XI RPL / 3
Pokok Bahasan	: Pembahasan soal pretest formulir HTML
Alokasi Waktu	: 60 Menit

A. Alat atau media yang digunakan

1. Proyektor
2. Laptop
3. Google Chrome
4. Google Drive
5. Ebook interaktif berformat .exe
6. YouTube

B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami konsep dan menerapkan perintah HTML, CSS, pemrograman Javascript, bahasa pemrograman server-side serta implementasi framework pada pembuatan web statis dan dinamis untuk beragam kebutuhan yang kontekstual. Selain itu, peserta didik juga mampu mendokumentasikan serta mempresentasikan web statis dan dinamis yang telah dikembangkan.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Merancang program untuk menampilkan formulir dalam halaman web
2. Membuat program tampilan formulir dalam halaman web

D. Sumber Belajar

1. Situs internet : w3schools.com
2. Ebook interaktif formulir HTML

E. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Peneliti melakukan pembukaan dengan salam serta menyapa peserta didik
- Peneliti membagikan link google drive mengenai ebook interaktif untuk diunduh pada komputer laboratorium
- Peneliti memandu siswa melakukan instalasi ebook interaktif berformat .exe pada komputer laboratorium
- Peneliti menampilkan hasil pretest siswa mengenai formulir HTML yang minggu lalu dilakukan

2. Kegiatan Inti (40 menit)

- Peneliti membahas soal pretest bersama siswa dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*
- Guru membantu membagi siswa ke dalam 4 kelompok dengan 8 orang per kelompok
- Guru mendorong setiap kelompok untuk berdiskusi memberikan jawaban dan alasannya pada setiap soal yang diberikan pada setiap kelompok secara bergiliran
- Peneliti membantu siswa dalam memperlihatkan jawaban yang benar dan mencobanya dalam proses compiling
- Peneliti mempersilakan siswa untuk bertanya mengenai hal yang siswa belum pahami tentang soal pre test formulir HTML
- Peneliti membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil pembahasan soal pretest
- Setelah proses penginstalan ebook interaktif di komputer selesai, peneliti menjelaskan mengenai penggunaan ebook interaktif tersebut yang dapat digunakan siswa melalui perangkat pc atau laptop
- Peneliti mempersilakan siswa untuk bertanya mengenai hal yang siswa belum pahami tentang penggunaan ebook interaktif tersebut

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Peneliti membagikan link google drive mengenai ebook interaktif tersebut yang dapat diunduh oleh siswa di laptopnya masing-masing
- Peneliti mengingatkan siswa bahwa pertemuan selanjutnya akan dilakukan post test mengenai formulir HTML
- Peneliti melakukan penutupan mengenai pertemuan pembelajaran kali ini dan mengucapkan salam penutup

Mengetahui

Guru Pengajar



Mariam Komalawati, S.Kom.

NIP. 198109182010012007

Bandung, 19 September 2022

Peneliti



Ahmad Ahya Raihansyah

NIM. 1805094

LAMPIRAN 13

RPP PERTEMUAN KETIGA

Mata Pelajaran	: Pemrograman Web
Kelas/Semester	: XI RPL / 3
Pokok Bahasan	: Post test Form HTML dan Tanggapan Penggunaan
Alokasi Waktu	: 90 Menit

A. Alat atau media yang digunakan

1. Proyektor
2. Laptop
3. Google Chrome
4. Google Drive
5. Ebook interaktif berformat .exe
6. YouTube

B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami konsep dan menerapkan perintah HTML, CSS, pemrograman Javascript, bahasa pemrograman server-side serta implementasi framework pada pembuatan web statis dan dinamis untuk beragam kebutuhan yang kontekstual. Selain itu, peserta didik juga mampu mendokumentasikan serta mempresentasikan web statis dan dinamis yang telah dikembangkan.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Merancang program untuk menampilkan formulir dalam halaman web
2. Membuat program tampilan formulir dalam halaman web

D. Sumber Belajar

1. Situs internet : w3schools.com
2. Ebook interaktif formulir HTML

E. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Peneliti melakukan pembukaan dengan salam serta menyapa peserta didik

Ahmad Ahya Raihansyah, 2023

PENGEMBANGAN EBOOK INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL KOGNITIF PEMROGRAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Peneliti menjelaskan tujuan akan dilakukannya post test mengenai formulir HTML
- Peneliti memberikan waktu kepada siswa untuk melihat media pembelajaran yaitu ebook interaktif untuk melakukan review materi selama 10 menit
- Peneliti mempersilakan siswa untuk bertanya hal yang masih belum dipahami siswa sebelum post test dimulai

1. Kegiatan Inti (60 menit)

- Peneliti menjelaskan teknis pengerjaan mengenai post test formulir HTML
- Peneliti memberikan link soal post test dalam google form yang berjumlah 25 soal dan mempersilakan siswa untuk segera mengerjakan soal tersebut
- Peneliti memberikan instruksi kepada peserta didik untuk menanyakan apabila ada yang belum dipahami oleh peserta didik mengenai teknis
- Peneliti mengawasi jalannya post test mengenai formulir HTML kepada peserta didik

2. Kegiatan Penutup (15 menit)

- Peneliti menutup link google form yang sudah dikerjakan siswa untuk soal post test
- Peneliti membagikan link google form untuk meminta tanggapan siswa mengenai ebook interaktif yang menjadi media pembelajaran di kelas
- Peneliti mengucapkan terimakasih atas partisipasi siswa dalam penelitian mengenai pengembangan ebook interaktif untuk meningkatkan kognitif pemrograman siswa pada mata pelajaran pemrograman web materi formulir HTML
- Peneliti memberikan kesan dan pesan yang positif bagi siswa untuk pembelajaran kedepannya bagi mereka sehingga mereka tetap semangat dalam pembelajaran di kelas

Mengetahui

Guru Pengajar



Bandung, 20 September 2022

Peneliti



Ahmad Ahya Raihansyah, 2023

PENGEMBANGAN EBOOK INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL KOGNITIF PEMROGRAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Mariam Komalawati, S.Kom.
NIP. 198109182010012007

Ahmad Ahya Raihansyah
NIM. 1805094

LAMPIRAN 14

CAPAIAN PEMBELAJARAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA

No	Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1	Basis Data	Peserta didik mampu memahami, menerapkan, dan mengomunikasikan pengertian, konsep struktur, hierarki, aturan, komponen, instalasi, dan dasar administrasi basis data baik secara mandiri atau berkelompok serta memahami dan menerapkan Data Definition Language, Data Manipulation Language, Data Control Language, perintah bertingkat, function and stored procedure, trigger, backup, restore, dan replikasi pada pengelolaan basis data sesuai permasalahan yang kontekstual.	1.1 Memahami struktur, hierarki, aturan, komponen, instalasi, dan administrasi basis data
			1.2 Memahami dan menerapkan Data Definition Language
			1.3 Memahami dan menerapkan Data Manipulation Language
			1.4 Memahami dan menerapkan Data Control Language, perintah bertingkat, function and stored procedure dan trigger
			1.5 Memahami dan menerapkan backup, restore, dan replikasi pada pengelolaan basis data sesuai permasalahan yang kontekstual.
2	Pemrograman Berbasis Teks, Grafis, dan Multimedia	Peserta didik mampu melakukan pemrograman terstruktur dan pemrograman berorientasi objek tingkat lanjut, menunjukkan dasar pemodelan perangkat lunak berorientasi objek dengan memahami konsep, menerapkan alur kerja sistem, menunjukkan model, menerapkan relasi antar kelas, menerapkan interaksi antar objek, menerapkan	2.1 Menerapkan alur kerja sistem
			2.2 Menunjukkan model
			2.3 Menerapkan relasi antar kelas
			2.4 Menerapkan interaksi antar objek

		<p>objek multimedia dalam aplikasi dengan menunjukkan aplikasi yang dapat menampilkan gambar, audio, dan video, melakukan pemrograman antar muka grafis (Graphical User Interface) dengan memanfaatkan pustaka (library) pada proyek yang lebih kompleks melalui interpretasi model perangkat lunak secara kolaboratif pada proyek pengembangan perangkat lunak.</p>	<p>2.5 Menerapkan objek multimedia dalam aplikasi</p> <p>2.6 Melakukan pemrograman antar muka grafis dengan memanfaatkan pustaka dalam pengembangan perangkat lunak</p>
3	Pemrograman Web	<p>Peserta didik mampu memahami konsep dan menerapkan perintah HTML, CSS, pemrograman Javascript, bahasa pemrograman server-side serta implementasi framework pada pembuatan web statis dan dinamis untuk beragam kebutuhan yang kontekstual. Selain itu, peserta didik juga mampu mendokumentasikan serta mempresentasikan web statis dan dinamis yang telah dikembangkan.</p>	<p>3.1 Memahami konsep dan menerapkan perintah HTML.</p> <p>3.2 Memahami konsep dan menerapkan perintah CSS</p> <p>3.3 Memahami konsep dan menerapkan perintah pemrograman Javascript</p> <p>3.4 Memahami konsep dan menerapkan perintah bahasa pemrograman server-side</p> <p>3.5 Mengimplementasikan framework pada pembuatan web statis dan dinamis</p> <p>3.6 Mendokumentasikan web statis dan dinamis yang telah dikembangkan</p> <p>3.7 Mempresentasikan web statis dan dinamis yang telah dikembangkan</p>

--	--	--	--