

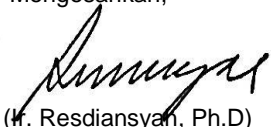




RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

IFA304

Issue/Revisi	: A0	Tanggal	: Maret 2019
Mata Kuliah	: Pemrograman Bergerak	Kode MK	: IFA304
Rumpun MK	: Mata Kuliah Major	Semester	: 6
Dosen Pengampu	: Hendi Hermawan, S.T., M.T.I.	Bobot (sks)	: 3 sks
Dosen Pengampu	Menyetujui,	Mengesahkan,	
 (Hendi Hermawan, S.T., M.T.I.)	 (Safitri Jaya, S.Kom, M.T.I.)	 (W. Resdiansyah, Ph.D)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI
	<p>KU1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;</p>
	<p>KK2 Mampu mengembangkan sistem dengan cara melakukan perencanaan, analisis, desain, penerapan, pengujian, dan pemeliharaan sistem untuk menghasilkan sebuah solusi yang relevan, akurat, dan tepat sesuai dengan kebutuhan pengguna.</p>
	<p>KK3 Mampu menguasai algoritma dan kompleksitas dengan cara mempelajari konsep-konsep sentral dan kecakapan yang dibutuhkan untuk merancang, menerapkan, dan menganalisis algoritma yang digunakan untuk pemodelan dan desain sistem berbasis komputer.</p>
	<p>KK5 Mampu merancang dan membangun suatu sistem dengan menggunakan pemrograman procedural dan berorientasi objek untuk menyelesaikan masalah.</p>
	<p>KK7 Memiliki pengetahuan terhadap alat bantu, pre-processing, pemrosesan dan post-processing terhadap data dengan melakukan analisis, memodelkan masalah dan</p>

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

IFA304

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
		mengimplementasikan solusi yang tepat terkait dengan pemrosesan data berbasis sistem cerdas untuk menghasilkan sistem cerdas yang adaptable, efektif, efisien, aman, dan optimal.
	PP1	Menguasai pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah aplikasi / perangkat yang mempunyai fungsi-fungsi yang kompleks dan tergabung dalam sebuah satu kesatuan sistem
	CP-MK	
	M1	Mahasiswa mampu membuat aplikasi mobile;
	M2	Mahasiswa mampu menyelesaikan proyek akhir semester.
Deskripsi Singkat MK	Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar tentang pemrograman aplikasi mobile dengan menggunakan teknologi web.	
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan Aplikasi Mobile 2. Review: Javascript untuk Pemrograman Mobile 3. Pengenalan React Native 4. Pengenalan Cordova 5. Project Mobile 	
Pustaka	Utama	
	https://www.tutorialspoint.com/cordova/index.htm	
	Pendukung	
	https://tutorial.onsen.io/	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	Apache Cordova React Native Intel XDK Javascript Browser Simulator Android	LCD Projector, Komputer
Team Teaching	-	
Mata Kuliah Prasyarat	Pemrograman Web	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

IFA304

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan aplikasi mobile web Mahasiswa mampu membuat aplikasi mobile Hello World 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam menjelaskan aplikasi mobile web dan manfaatnya Kesuksesan dalam membuat aplikasi Hello World 	<p>Kriteria: Ketepatan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Praktikum Presentasi 	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (2x50'')]</p> <p>Tugas 1: Membuat aplikasi sederhana. BT+BM (1+1)x(3x60'')</p>	Pengenalan Aplikasi Mobile	10
2,3,4,5,6,7	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu membuat aplikasi mobile Hello World dengan bahasa javascript; Mahasiswa mampu membuat aplikasi dengan function; Mahasiswa mampu setup react native; Mahasiswa mampu membuat aplikasi sederhana dengan react native; Mahasiswa mampu membuat aplikasi 	<ul style="list-style-type: none"> Kesuksesan dalam membuat aplikasi mobile 	<p>Kriteria: Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Praktikum Presentasi 	<p>Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (2x50'')]</p> <p>Tugas 2-6: Membuat aplikasi sederhana. BT+BM (6+6)x(3x60'')</p>	Review Bahasa Javascript untuk Pemrograman Mobile, dan Setup React Native	20

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

IFA304

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	dengan memanfaatkan state dan props; 6. Mahasiswa mampu membuat aplikasi dengan memanfaatkan stylesheet, text, textinput, button.					
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya					
9,10,11,12	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus Mahasiswa mampu membuat aplikasi dengan cordova Mahasiswa mampu menyelesaikan quiz Mahasiswa mampu membuat aplikasi dengan memanfaatkan plugin cordova 	<ul style="list-style-type: none"> Kesuksesan dalam membuat aplikasi mobile 	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Praktikum Presentasi 	Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (2x50")] Tugas 7-10: Membuat aplikasi sederhana. BT+BM (6+6)x(3x60")	Setup React Native	30
13,14,15	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menyelesaikan project akhir semester 	<ul style="list-style-type: none"> Kesuksesan dalam membuat proyek akhir semester 	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Praktikum Presentasi 	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x (3x50")] Tugas 11: Membuat proyek akhir semester. BT+BM (3+1)x(3x60")	Implementasi Session Handler	20



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
IFA304

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa					

Catatan:

(1) TM: Tatap Muka, BT: Belajar Terstruktur, BM: Belajar Mandiri;



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
IFA304

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Pemrograman Aplikasi Mobile				
Kode MK	IFA304	sks:	3	Semester:	5
Dosen Pengampu	Hendi Hermawan, S.T., M.T.I				
BENTUK TUGAS					
Final Project					
JUDUL TUGAS					
Final Project: Membuat Laporan Project, Aplikasi dan Mempresentasikannya					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu membuat laporan project, aplikasi dan mempresentasikannya (C6, A2, P2)					
DESKRIPSI TUGAS					
Membuat Laporan Project dan Aplikasi , serta Dapat Mempresentasikannya					
METODE Pengerjaan Tugas					
Mahasiswa melakukan analisis dan perancangan studi kasus yang dituliskan ke dalam laporan project, lalu mengimplementasikan analisis dan perancangan ke dalam bahasa program . Setelah semuanya selesai, mahasiswa mampu melakukan presentasi tugas yang telah dibuat.					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
<ul style="list-style-type: none"> a. Obyek Garapan: Penyusunan Laporan Project dan Aplikasi b. Bentuk luaran: <ul style="list-style-type: none"> 1. Laporan Project 2. Aplikasi 					
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
<ul style="list-style-type: none"> a. Laporan Project (bobot 35%) b. Aplikasi (bobot 35%) c. Presentasi (bobot 30%) 					
JADWAL PELAKSANAAN					
Laporan Project	Sebelum UTS				
Perancangan Aplikasi	Setelah UTS				
Presentasi Hasil	Pada saat UAS				
LAIN-LAIN					
DAFTAR RUJUKAN					



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
IFA304

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA

<https://www.tutorialspoint.com/cordova/index.htm>
<https://tutorial.onsen.io/>