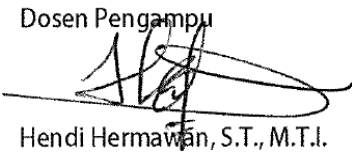
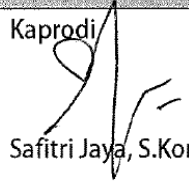
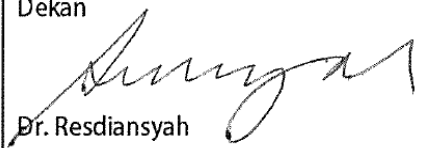




RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

INF207

Issue/Revisi	: A0	Tanggal	: 22 Agustus 2018
Mata Kuliah	: Pemrograman Aplikasi Mobile	Kode MK	: INF207
Rumpun MK	: Mata Kuliah Major	Semester	: 5
Dosen Pengampu	: Hendi Hermawan, S.T., M.T.I.	Bobot (sks)	: 3 sks
Dosen Pengampu	Kaprodi	Dekan	
 Hendi Hermawan, S.T., M.T.I.	 Safitri Jaya, S.Kom., M.T.I.	 Dr. Resdiansyah	

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 TEKNIK INFORMATIKA

INF207

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. Javascript untuk Pemrograman Mobile 3. Framework7 4. Studi Kasus 5. Project Mobile 	
Pustaka	Utama	
	http://framework7.io/docs/ https://www.w3schools.com/js/default.asp	
	Pendukung	
	https://www.w3schools.com/html/default.asp https://www.w3schools.com/css/default.asp	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	Apache Cordova Framework7 Javascript Browser Simulator Android	LCD Projector, Komputer
Team Teaching	-	
Mata Kuliah Prasyarat	Desain Web	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

INF207

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 	Kriteria: Ketepatan Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Praktikum Presentasi 	Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (2x50")] Tugas 1: Membuat aplikasi sederhana. BT+BM (1+1)x(1x100")	Pengenalan Aplikasi Mobile	10
2,3,4	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu dan paham dasar-dasar pemrograman Javascript; Mahasiswa mampu menginstalasi cordova; Mahasiswa mampu membuat aplikasi mobile sederhana berbasis cordova; 	<ul style="list-style-type: none"> Kesuksesan dalam membuat aplikasi mobile 	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Praktikum 	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x (2x50")] Tugas 2 dan 3: Membuat aplikasi sederhana. BT+BM (2+2)x(1x100")	Javascript untuk Pemrograman Mobile	20
5,6,7	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengerjakan studi kasus yang diberikan Mahasiswa mampu mengerjakan QUIZ 	<ul style="list-style-type: none"> Kesuksesan dalam mengerjakan studi kasus 	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Praktikum 	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x (2x50")] Tugas 4 dan 5:	Javascript untuk Pemrograman Mobile, dan Studi Kasus	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

INF207

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)
			<ul style="list-style-type: none"> QUIZ 	Membuat aplikasi sederhana berdasarkan studi kasus. BT+BM (2+2)x(1x100") Tugas 6: Mengerjakan Quiz BT 1x100"		
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya					
9,10,11	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menentukan judul dan permasalahan yang diangkat untuk project akhir; Mahasiswa mampu melakukan analisis permasalahan yang direpresentasikan melalui use cases; Mahasiswa mengerti pembuatan proposal PKM yang diberikan pada kuliah umum. 	<ul style="list-style-type: none"> Mampu dalam membuat dokumen analisis project 	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Pengumpulan tugas makalah 	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x (2x50")] Tugas 7-10: Membuat dokumen analisis project. BT+BM (3+3)x(3x60")	Project Mobile	30

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

INF207

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)
12,13,14	1. Mahasiswa mampu menggunakan Framework 7 untuk pembuatan aplikasi mobile	<ul style="list-style-type: none"> Kesuksesan dalam pembuatan aplikasi mobile dengan framework7 	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Praktikum 	Kuliah dan Diskusi [TM: 3x (2x50")] Tugas 11: Membuat proyek akhir semester. BT+BM (3+1)x(3x60")	Framework7, Project Mobile	20
15	1. 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 12: Finalisasi proyek akhir semester. BT+BM (3+1)x(3x60")	Project Mobile	20
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 TEKNIK INFORMATIKA
INF207

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Pemrograman Aplikasi Mobile				
Kode MK	INF-207	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 TEKNIK INFORMATIKA
INF207

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA

<http://framework7.io/docs/>

<https://www.w3schools.com/js/default.asp>