RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
INF304

Issue/Revisi	: A0	Tanggal	: 2 Januari 2018
Mata Kuliah	: Pemrograman Mobile Lanjut	Kode MK	: INF304
Rumpun MK	: Mata Kuliah Major	Semester	: 6
Dosen Pengampu	: Hendi Hermawan, S.T., M.T.I.	Bobot (sks)	: 6 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**	
	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;
	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.
	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.
	KK5	Mampu merancang dan membangun suatu sistem dengan menggunakan pemrograman procedural dan berorientasi objek untuk menyelesaikan masalah.
	KK7	Memiliki pengetahuan terhadap alat bantu, pre-processing, pemrosesan dan post-processing terhadap data dengan melakukan analisis, memodelkan masalah dan

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
INF304

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 akhiir semester.
Deskripsi Singkat MK	Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar tentang pemrograman aplikasi mobile dengan menggunakan teknologi web.	
Materi Pemebelajaran/Pokok Bahasan	1. Pengenalan Aplikasi Mobile 2. Review: Javascript untuk Pemrograman Mobile 3. Pengenalan React Native 4. Pengenalan Cordova 5. Project Mobile	
Pustaka	**Utama**	
	https://developers.google.com/training/courses/android-fundamentals	
	Pendukung	
	https://www.twoh.co/mudengdroid-belajar-android-bersama-twohs-engineering/ Panduan Project Mobile	
Media Pembelajaran	**Perangkat Lunak:**	**Perangkat Keras:**
	Android Studio	LCD Projector, Komputer
Team Teaching	-	
Mata Kuliah Prasyarat	Pemrograman Aplikasi Mobile	

Universitas Pembangunan Jaya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
INF304

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	1. Mahasiswa mampu menjelaskan aplikasi mobile web 2. Mahasiswa mampu membuat aplikasi mobile Hello World	• Ketepatan dalam menjelasan aplikasi mobile web dan manfaatnya • Kesuksesan dalam membuat aplikasi Hello World	Kriteria: Ketepatan Bentuk Penilaian: • Praktikum • Presentasi	Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (2x50")] Tugas 1: Membuat aplikasi sederhana. BT+BM (1+1)x(3x60")	Pengenalan Aplikasi Mobile	10
2,3,4,5, 6,7	1. Mahasiswa mampu membuat Layout dan Intent; 2. Mahasiswa mampu membuat Form; 3. Mahasiswa Alert Dialog; 4. Mahasiswa mampu membuat aplikasi sederhana; 5. Mahasiswa mampu merancang spesifikasi kebutuhan user untuk kebutuhan project apliksi mobile;	• Kesuksesan dalam membuat aplikasi mobile	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: • Praktikum • Presentasi	Kuliah dan Diskusi [TM: 6x (2x50")] Tugas 1-6: Membuat aplikasi sederhana. BT+BM (6+6)x(3x60")	Built Your First App; Activities; User Interaction; User Requirement.	20

Universitas Pembangunan Jaya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
INF304

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)*
8	**Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya**					
9,10,11,12,13	1. Mahasiswa mampu melakukan analisis dan perancangan system; 2. Mahasiswa mampu membuat aplikasi menyelesaikan project sesuai dengan studi kasus yang telah dipilih.	• Kesuksesan dalam membuat aplikasi mobile	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: • Praktikum • Presentasi	Kuliah dan Diskusi [TM: 5x (2x50")] Tugas 7-10: Membuat aplikasi sesuai dengan studi kasus yang telah dipilih. BT+BM (6+6)x(3x60")	Panduan Project Mobile	30
14,15	1. Mahasiswa mampu melakukan testing dan implementasi project akhir semester	• Kesuksesan dalam melakukan testing dan implementasi proyek akhir semester	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: • Praktikum • Presentasi	Kuliah dan Diskusi [TM: 2x (3x50")] Tugas 11: Melakukan testing dan implementasi proyek akhir semester. BT+BM (3+1)x(3x60")	Panduan 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;

Universitas Pembangunan Jaya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
INF304

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
INF304

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Pemrograman Mobile Lanjut				
Kode MK	INF304	sks:	6	Semester:	6
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

a. Obyek Garapan: Penyusunan Laporan Project dan Aplikasi
b. Bentuk luaran:
    1. Laporan Project
    2. Aplikasi

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

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

Universitas Pembangunan Jaya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
INF304

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA
https://developers.google.com/training/courses/android-fundamentals https://www.twoh.co/mudengdroid-belajar-android-bersama-twohs-engineering/ Panduan Project Mobile