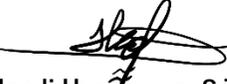




RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

IFA 304

Issue/Revisi	: A1	Tanggal	: 19 Januari 2020
Mata Kuliah	: Pemrograman Bergerak	Kode MK	: IFA 304
Rumpun MK	: Mata Kuliah Major	Semester	: 6
Dosen Pengampu	: Hendi Hermawan, S.T., M.T.I.	Bobot (sks)	: 4 sks
Dosen Pengampu	Kaprodi	Dekan	
 Hendi Hermawan, S.T., M.T.I.	 Safitri Jaya, S.T., M.T.I.	 Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., 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 TEKNIK INFORMATIKA

IFA 304

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
	<p>mengimplementasikan solusi yang tepat terkait dengan pemrosesan data berbasis sistem cerdas untuk menghasilkan sistem cerdas yang adaptable, efektif, efisien, aman, dan optimal.</p> <p>PP1 Menguasai pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah aplikasi / perangkat yang mempunyai fungsi-fungsi yang kompleks dan tergabung dalam sebuah satu kesatuan sistem</p>
	CP-MK
	<p>M1 Mahasiswa mampu membuat aplikasi mobile dengan menggunakan Component Class dan Function. (C6)</p> <p>M2 Mahasiswa mampu merancang UI. (C6)</p> <p>M3 Mahasiswa mampu membuat Form. (C6)</p> <p>M4 Mahasiswa mampu berpindah halaman dari satu halaman ke halaman lainnya. (C6)</p> <p>M5 Mahasiswa mampu mengakses API via HTTP Requests. (C6)</p> <p>M6 Mahasiswa mampu membuat CRUD. (C6)</p> <p>M7 Mahasiswa mampu membuat dan menyelesaikan proyek akhir semester. (C6)</p>
Deskripsi Singkat MK	Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar tentang pemrograman aplikasi mobile dengan menggunakan teknologi React Native.
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Basic Javascript 2. Pengenalan Aplikasi Mobile dengan React Native 3. Menjalankan Aplikasi di Emulator dan Real Device 4. Component 5. Styling 6. Siklus Hidup 7. Props dan State 8. HTTP Request & API Testing 9. Pemanggilan API 10. Pemanggilan API dengan AXIOS 11. CRUD
Pustaka	Utama
	Ward, Dan. (2019). React Native Cookbook - Second Edition. Packpub.



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

IFA 304

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	Pendukung	
	https://reactnative.dev/	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	Android Studio, Visual Studio Code	LCD Projector, Komputer
Team Teaching	-	
Mata Kuliah Prasyarat	Pemrograman Aplikasi Mobile	
Indikator, Kriteria dan Bobot Penilaian	Tugas/Kuis	: 20%
	Praktek / Latihan	: 20%
	UTS	: 30%
	UAS / Final Project	: 30%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

IFA 304

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	<p>Mahasiswa mampu menjelaskan apa itu javascript.</p> <p>Mahasiswa mampu menjelaskan keluaran ke layar monitor</p> <p>Mahasiswa mampu menjelaskan variabel dan operator</p> <p>Mahasiswa mampu menjelaskan percabangan dan loop pada javascript</p> <p>Mahasiswa mampu menggunakan array pada program.</p> <p>Mahasiswa mampu membuat program komputer sederhana.</p>	<p>Ketepatan dalam menjelaskan apa itu javascript.</p> <p>Ketepatan dalam menjelaskan keluaran ke layar monitor</p> <p>Ketepatan dalam menjelaskan variabel dan operator</p> <p>Ketepatan dalam menjelaskan percabangan dan loop pada javascript</p> <p>Ketepatan dalam menggunakan array pada program.</p> <p>Ketepatan dalam membuat program komputer sederhana.</p>	<p>Kriteria: Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tanya jawab Praktikum 	<p><u>Kuliah</u> :</p> <p>TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p> <p><u>Praktikum</u> :</p> <p>TM : 2 x 100' BM : 2 x 70'</p> <p>Lapangan: BM : 1 x 70'</p>	Basic Javascript	2,86% (1,43% logbook, 1,43% praktek)
2	<p>Mahasiswa mampu menjelaskan pemrograman modular.</p>	<p>Ketepatan dalam menjelaskan pemrograman modular.</p>	<p>Kriteria: Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p>	<p><u>Kuliah</u> :</p> <p>TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p>	Basic Javascript	2,86% (1,43% logbook,

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

IFA 304

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)
	<p>Mahasiswa mampu menjelaskan function.</p> <p>Mahasiswa mampu menjelaskan object dan class.</p> <p>Mahasiswa mampu membuat program sederhana.</p>	<p>Ketepatan dalam menjelaskan function.</p> <p>Ketepatan dalam menjelaskan object dan class.</p> <p>Ketepatan dalam membuat program sederhana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Tanya jawab Praktikum 	<p><u>Praktikum</u> :</p> <p>TM : 2 x 100'</p> <p>BM : 2 x 70'</p> <p>Lapangan:</p> <p>BM : 1 x 70'</p>		1,43% praktek)
3	<p>Mahasiswa mampu menjelaskan apa itu React Native.</p> <p>Mahasiswa mampu mempersiapkan lingkungan kerja untuk membuat aplikasi mobile.</p> <p>Mahasiswa mampu membuat aplikasi mobile "Hello World" pada react native.</p> <p>Mahasiswa mampu menentukan judul project mobile yang akan dikerjakan.</p>	<p>Ketepatan dalam menjelaskan apa itu React Native.</p> <p>Ketepatan dalam mempersiapkan lingkungan kerja untuk membuat aplikasi mobile.</p> <p>Ketepatan dalam membuat aplikasi mobile "Hello World" pada react native.</p> <p>Ketepatan dalam menentukan judul project mobile yang akan dikerjakan.</p>	<p>Kriteria: Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tanya jawab Praktikum 	<p><u>Kuliah</u> :</p> <p>TM : 3 x 50'</p> <p>BM : 3 x 60'</p> <p>BS : 3 x 60'</p> <p><u>Praktikum</u> :</p> <p>TM : 2 x 100'</p> <p>BM : 2 x 70'</p> <p>Lapangan:</p> <p>BM : 1 x 70'</p>	Pengenalan Aplikasi Mobile dengan React Native	2,86% (1,43% logbook, 1,43% praktek)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

IFA 304

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)
4	<p>Mahasiswa mampu menjalankan aplikasi mobile pada emulator dan real device.</p> <p>Mahasiswa mampu membuat custom script pada Package.json.</p> <p>Mahasiswa mampu menyimpan script aplikasi di repository online.</p> <p>Mahasiswa mampu membuat laporan bab 1 dari project yang dipilih.</p>	<p>Ketepatan dalam menjalankan aplikasi mobile pada emulator dan real device.</p> <p>Ketepatan dalam membuat custom script pada Package.json.</p> <p>Ketepatan dalam menyimpan script aplikasi di repository online.</p> <p>Ketepatan dalam membuat laporan bab 1 dari project yang dipilih.</p>	<p>Kriteria: Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tanya jawab Praktikum 	<p><u>Kuliah</u> :</p> <p>TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p> <p><u>Praktikum</u> :</p> <p>TM : 2 x 100' BM : 2 x 70'</p> <p>Lapangan: BM : 1 x 70'</p>	Menjalankan Aplikasi di Emulator dan Real Device	2,86% (1,43% logbook, 1,43% praktek)
5	<p>Mahasiswa mampu mengenal konsep dasar Component.</p> <p>Mahasiswa mampu membuat function component.</p> <p>Mahasiswa mampu membuat class component.</p> <p>Mahasiswa mampu membuat Component View, Text, Image, TextInput.</p>	<p>Ketepatan dalam mengenal konsep dasar Component.</p> <p>Ketepatan dalam membuat function component.</p> <p>Ketepatan dalam membuat class component.</p> <p>Ketepatan dalam membuat Component</p>	<p>Kriteria: Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tanya jawab Praktikum 	<p><u>Kuliah</u> :</p> <p>TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p> <p><u>Praktikum</u> :</p> <p>TM : 2 x 100' BM : 2 x 70'</p> <p>Lapangan: BM : 1 x 70'</p>	Component	2,86% (1,43% logbook, 1,43% praktek)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

IFA 304

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)
	<p>Mahasiswa mampu memilih algoritma yang akan dipakai untuk project.</p> <p>Mahasiswa mampu memahami alur jalannya algoritma yang telah dipilih.</p>	<p>View, Text, Image, TextInput.</p> <p>Ketepatan dalam memilih algoritma yang akan dipakai untuk project.</p> <p>Ketepatan dalam memahami alur jalannya algoritma yang telah dipilih.</p>				
6	<p>Mahasiswa mampu memahami konsep styling pada react native.</p> <p>Mahasiswa mampu menggunakan styling pada aplikasi mobile.</p> <p>Mahasiswa mampu memahami export dan import pada react native component.</p> <p>Mahasiswa mampu membuat basic layout dengan flexbox.</p> <p>Mahasiswa mampu memahami konsep position di dalam component.</p>	<p>Ketepatan dalam memahami konsep styling pada react native.</p> <p>Ketepatan dalam menggunakan styling pada aplikasi mobile.</p> <p>Ketepatan dalam memahami export dan import pada react native component.</p> <p>Ketepatan dalam membuat basic layout dengan flexbox.</p> <p>Ketepatan dalam memahami konsep</p>	<p>Kriteria: Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tanya jawab Praktikum 	<p><u>Kuliah</u> :</p> <p>TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p> <p><u>Praktikum</u> :</p> <p>TM : 2 x 100' BM : 2 x 70'</p> <p>Lapangan: BM : 1 x 70'</p>	<p>Studi Kasus Implementasi Algoritma pada Aplikasi Mobile</p>	<p>2,86% (1,43% logbook, 1,43% praktek)</p>

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

IFA 304

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)
	Mahasiswa mampu membuat program untuk mengimplementasikan algoritma yang telah dipilih.	position di dalam component. Ketepatan dalam membuat program untuk mengimplementasikan algoritma yang telah dipilih.				
7	Mahasiswa mampu merapihkan struktur program agar mudah dibaca. Mahasiswa mampu memahami siklus hidup class Component. Mahasiswa mampu memahami siklus hidup function component. Mahasiswa mampu membuat Bab Landasan Teori sesuai dengan project yang sedang dikerjakan.	Ketepatan dalam merapihkan struktur program agar mudah dibaca. Ketepatan dalam memahami siklus hidup class Component. Ketepatan dalam memahami siklus hidup function component. Ketepatan dalam membuat Bab Landasan Teori sesuai dengan project yang sedang dikerjakan.	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: • Tanya jawab • Praktikum	<u>Kuliah</u> : TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60' <u>Praktikum</u> : TM : 2 x 100' BM : 2 x 70' Lapangan: BM : 1 x 70'	Perancangan UI	2,86% (1,43% logbook, 1,43% praktek)
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya					

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

IFA 304

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)
9	<p>Mahasiswa mampu membuat component yang dinamis dengan menggunakan Props.</p> <p>Mahasiswa mampu membuat membuat Component yang dinamis dengan State.</p> <p>Mahasiswa mampu memahami Konsep Komunikasi Antar Komponen di React Native dengan menggunakan Props dan State.</p> <p>Mahasiswa mampu membuat analisis sistem berdasarkan project yang sedang dikerjakan.</p>	<p>Ketepatan dalam membuat component yang dinamis dengan menggunakan Props.</p> <p>Ketepatan dalam membuat membuat Component yang dinamis dengan State.</p> <p>Ketepatan dalam memahami Konsep Komunikasi Antar Komponen di React Native dengan menggunakan Props dan State.</p> <p>Ketepatan dalam membuat analisis sistem berdasarkan project yang sedang dikerjakan.</p>	<p>Kriteria: Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tanya jawab Praktikum 	<p><u>Kuliah</u> :</p> <p>TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p> <p><u>Praktikum</u> :</p> <p>TM : 2 x 100' BM : 2 x 70'</p> <p>Lapangan:</p> <p>BM : 1 x 70'</p>	Form	2,86% (1,43% logbook, 1,43% praktek)
10	<p>Mahasiswa mampu memahami basic Javascript.</p> <p>Mahasiswa mampu menggunakan image SVG di dalam Project React Native.</p>	<p>Ketepatan dalam memahami basic Javascript.</p> <p>Ketepatan dalam menggunakan image SVG di dalam Project React Native.</p>	<p>Kriteria: Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tanya jawab Praktikum 	<p><u>Kuliah</u> :</p> <p>TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p> <p><u>Praktikum</u> :</p> <p>TM : 2 x 100' BM : 2 x 70'</p>	Route dan Navigasi	2,86% (1,43% logbook, 1,43% praktek)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

IFA 304

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)
	<p>Mahasiswa mampu menjelaskan Aplikasi Statis dan Aplikasi Dinamis.</p> <p>Mahasiswa mampu menjelaskan Bagaimana Konsep Aplikasi Dinamis itu Bekerja.</p> <p>Mahasiswa mampu merevisi dari analisis sistem berdasarkan project yang sedang dikerjakan.</p>	<p>Ketepatan dalam menjelaskan Aplikasi Statis dan Aplikasi Dinamis.</p> <p>Ketepatan dalam menjelaskan Bagaimana Konsep Aplikasi Dinamis itu Bekerja.</p> <p>Ketepatan dalam merevisi dari analisis sistem berdasarkan project yang sedang dikerjakan.dikerjakan.</p>		Lapangan: BM : 1 x 70'		
11	<p>Mahasiswa mampu menggunakan Referensi Fake API atau Dummy API Online.</p> <p>Mahasiswa mampu menjelaskan Tentang HTTP Methods / HTTP Request.</p> <p>Mahasiswa mampu menggunakan Postman untuk API Testing.</p> <p>Mahasiswa mampu membuat interface sesuai</p>	<p>Ketepatan dalam menggunakan Referensi Fake API atau Dummy API Online.</p> <p>Ketepatan dalam menjelaskan Tentang HTTP Methods / HTTP Request.</p> <p>Ketepatan dalam menggunakan Postman untuk API Testing.</p> <p>Ketepatan dalam membuat interface sesuai</p>	<p>Kriteria: Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tanya jawab Praktikum 	<p><u>Kuliah</u> :</p> <p>TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p> <p><u>Praktikum</u> :</p> <p>TM : 2 x 100' BM : 2 x 70'</p> <p>Lapangan: BM : 1 x 70'</p>	Route dan Navigasi Lanjut	2,86% (1,43% logbook, 1,43% praktek)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

IFA 304

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 project yang sedang dikerjakan.	dengan project yang sedang dikerjakan.				
12	Mahasiswa mampu mengimplementasi Pemanggilan API di Aplikasi React Native dengan Vanilla JS. Mahasiswa mampu Memunculkan Hasil Call API ke Aplikasi React Native.	Ketepatan dalam mengimplementasi Pemanggilan API di Aplikasi React Native dengan Vanilla JS. Ketepatan dalam Memunculkan Hasil Call API ke Aplikasi React Native.	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: • Tanya jawab • Praktikum	<u>Kuliah</u> : TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60' <u>Praktikum</u> : TM : 2 x 100' BM : 2 x 70' Lapangan: BM : 1 x 70'	Pengenalan Database	2,86% (1,43% logbook, 1,43% praktek)
13	Mahasiswa mampu memanggil API dengan Third Party dan Installasi Axios. Mahasiswa mampu Membuat Fake API local dan Instalasi JSON Server.	Ketepatan dalam memanggil API dengan Third Party dan Installasi Axios. Ketepatan dalam Membuat Fake API local dan Instalasi JSON Server.	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: • Tanya jawab • Praktikum	<u>Kuliah</u> : TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60' <u>Praktikum</u> : TM : 2 x 100' BM : 2 x 70' Lapangan: BM : 1 x 70'	REST API: HTTP Request	2,86% (1,43% logbook, 1,43% praktek)
14, 15	Mahasiswa mampu menyiapkan UI Component	Ketepatan dalam menyiapkan UI Component untuk	Kriteria: Penguasaan	<u>Kuliah</u> : TM : 12 x 50' BM : 12 x 60'	Project Aplikasi	4 x 2,86% (1,43% logbook,

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

IFA 304

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)
	<p>untuk Implementasi Proses CRUD.</p> <p>Mahasiswa mampu implementasi CRUD di React Native (Create - Method POST).</p> <p>Mahasiswa mampu implementasi CRUD di React Native (Create - Method GET).</p> <p>Mahasiswa mampu implementasi CRUD di React Native (Create - Method PUT).</p> <p>Mahasiswa mampu implementasi CRUD di React Native (Create - Method DELETE).</p> <p>Mahasiswa mampu membuat laporan project.</p> <p>Mahasiswa mampu mengkonversi algoritma ke dalam react native.</p>	<p>Implementasi Proses CRUD.</p> <p>Ketepatan dalam implementasi CRUD di React Native (Create - Method POST).</p> <p>Ketepatan dalam implementasi CRUD di React Native (Create - Method GET).</p> <p>Ketepatan dalam implementasi CRUD di React Native (Create - Method PUT).</p> <p>Ketepatan dalam implementasi CRUD di React Native (Create - Method DELETE).</p> <p>Ketepatan dalam membuat laporan project.</p> <p>Ketepatan dalam mengkonversi algoritma ke dalam Bahasa dart.</p>	<p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab • Praktikum • Presentasi 	<p>BS : 12 x 60'</p> <p><u>Praktikum</u> :</p> <p>TM : 8 x 100'</p> <p>BM : 8 x 70'</p> <p>Lapangan:</p> <p>BM : 4 x 70'</p>		1,43% praktek)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

IFA 304

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)
	<p>Mahasiswa mampu menjelaskan mengenai alur algoritma yang dipakai yang disertai dengan contoh.</p> <p>Mahasiswa mampu mengimplementasikan algoritma ke dalam aplikasi yang dibuat.</p>	<p>Ketepatan dalam menjelaskan mengenai alur algoritma yang dipakai yang disertai dengan contoh.</p> <p>Ketepatan dalam mengimplementasikan algoritma ke dalam aplikasi yang dibuat.</p>				
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa					

Catatan:

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