







**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/03/BP/POB-01/F-02

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Komputasi Berbasis Mobile	Tanggal	: 19 Oktober 2023
Kode MK	: INF210	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2 P (Praktik/Praktikum) : 1	Semester	: 4
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,	Kepala Program Studi,	Dekan
			
(Hendi Hermawan)	(Nur Uddin)	(Dr. Ida Nurhaida, M.T.)	(Lukas Beladi Sihombing)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	23-INF-CPL-03	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer dan mampu merancang, mengembangkan dan menerapkan/menggunakan berbagai algoritma /metode untuk memecahkan masalah
	23-INF-CPL-04	Kemampuan menganalisis persoalan computing yang kompleks serta menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi, dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin
	23-INF-CPL-05	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam serta kemampuan mendesain, mengembangkan, dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri
	23-INF-CPL-06	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

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	23-INF-CPL-10	Mampu merancang dan mengembangkan algoritma untuk berbagai keperluan seperti Network Security, Data Compression, Multimedia Technologies, Mobile Computing Intelligent Systems, Information Management, Algorithms and Complexity, Human Computer Interaction, Graphics and Visual Computing
	23-INF-CPL-11	Kemampuan merancang dan menganalisis algoritma untuk menyelesaikan permasalahan organisasi secara optimal, serta memilih dan menerapkannya pada bahasa pemrograman tertentu
	23-INF-CPL-12	Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan dan pengalaman pengguna, mengelola data dan informasi dengan pendekatan model data dan sistem basis data yang tepat untuk kebutuhan organisasi dengan memperhatikan aspek keamanan data, memecahkan masalah di dunia industri dengan pendekatan sistem cerdas menggunakan algoritma kompleks, mendesain, mengembangkan, dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
	23-INF-CPMK-031	Mampu memahami cara kerja sistem komputer
	23-INF-CPMK-032	Mampu merancang, mengembangkan dan menerapkan/menggunakan berbagai algoritma /metode untuk memecahkan masalah
	23-INF-CPMK-041	Mampu menganalisis persoalan computing yang kompleks
	23-INF-CPMK-042	Mampu menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi, dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin
	23-INF-CPMK-051	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam
	23-INF-CPMK-052	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika dalam mendesain, mengembangkan, dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri
	23-INF-CPMK-061	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi
	23-INF-CPMK-101	Mampu merancang algoritma untuk berbagai keperluan seperti Network Security, Data Compression, Multimedia Technologies, Mobile Computing Intelligent Systems, Information Management, Algorithms and Complexity, Human Computer Interaction, Graphics and Visual Computing
	23-INF-CPMK-102	Mampu mengembangkan algoritma untuk berbagai keperluan seperti Network Security, Data Compression, Multimedia Technologies, Mobile Computing Intelligent Systems, Information Management, Algorithms and Complexity, Human Computer Interaction, Graphics and Visual Computing
	23-INF-CPMK-111	Mampu merancang dan menganalisis algoritma untuk menyelesaikan permasalahan organisasi secara optimal
	23-INF-CPMK-112	Mampu menerapkan hasil rancangan dan analisis algoritma pada bahasa pemrograman tertentu
	23-INF-CPMK-121	Mampu menganalisis, merancang dan mengevaluasi kebutuhan pengguna

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	23-INF-CPMK-122	Mampu mengelola data dan informasi
	23-INF-CPMK-123	Mampu mempertimbangkan aspek keamanan data
	23-INF-CPMK-125	Mampu mengembangkan aplikasi teknologi multi-platform menggunakan algoritma kompleks yang relevan dengan kebutuhan industri
	Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)	
	23-INF-SCPMK-0311	Kemampuan memahami cara kerja sistem komputer
	23-INF-SCPMK-0321	Kemampuan merancang algoritma untuk memecahkan masalah
	23-INF-SCPMK-0322	Kemampuan mengembangkan algoritma untuk memecahkan masalah
	23-INF-SCPMK-0323	Kemampuan menerapkan berbagai algoritma untuk memecahkan masalah
	23-INF-SCPMK-0411	Kemampuan menganalisis persoalan computing yang kompleks
	23-INF-SCPMK-0421	Kemampuan menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi, dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin
	23-INF-SCPMK-0511	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam
	23-INF-SCPMK-0521	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika dalam mendesain aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri
	23-INF-SCPMK-0522	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika dalam mengembangkan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri
	23-INF-SCPMK-0523	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika dalam mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri
	23-INF-SCPMK-0611	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi
	23-INF-SCPMK-1011	Kemampuan merancang algoritma untuk berbagai keperluan seperti Network Security, Data Compression, Multimedia Technologies, Mobile Computing Intelligent Systems, Information Management, Algorithms and Complexity, Human Computer Interaction, Graphics and Visual Computing
	23-INF-SCPMK-1021	Kemampuan mengembangkan algoritma untuk berbagai keperluan seperti Network Security, Data Compression, Multimedia Technologies, Mobile Computing Intelligent Systems, Information Management, Algorithms and Complexity, Human Computer Interaction, Graphics and Visual Computing
	23-INF-SCPMK-1111	Kemampuan merancang algoritma untuk menyelesaikan permasalahan organisasi secara optimal
	23-INF-SCPMK-1112	Kemampuan menganalisis algoritma untuk menyelesaikan permasalahan organisasi secara optimal
	23-INF-SCPMK-1121	Kemampuan menerapkan hasil rancangan dan analisis algoritma pada bahasa pemrograman tertentu

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

	23-INF-CPMK-101		√								
	23-INF-CPMK-102			√							
	23-INF-CPMK-111				√	√					
	23-INF-CPMK-112						√				
	23-INF-CPMK-121							√	√	√	
	23-INF-CPMK-122										√
			23-INF-SCPMK-1231	23-INF-SCPMK-1251	23-INF-SCPMK-1252						
	23-INF-CPMK-123	√									
	23-INF-CPMK-125		√	√							

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-INF-CPL-03	23-INF-CPMK-031	23-INF-SCPMK-0311	Kemampuan memahami cara kerja sistem komputer	Partisipasi (Kemampuan literasi)	4,3%
		23-INF-SCPMK-0321	Kemampuan merancang algoritma untuk memecahkan masalah	Partisipasi (Kemampuan literasi)	4,3%
	23-INF-CPMK-032	23-INF-SCPMK-0322	Kemampuan mengembangkan algoritma untuk memecahkan masalah	Observasi (Praktikum)	4,3%
		23-INF-SCPMK-0323	Kemampuan menerapkan berbagai algoritma untuk memecahkan masalah	Observasi (Praktikum)	4,3%
23-INF-CPL-04	23-INF-CPMK-041	23-INF-SCPMK-0411	Kemampuan menganalisis persoalan computing yang kompleks	Observasi (Praktikum)	4,3%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
	23-INF-CPMK-042	23-INF-SCPMK-0421	Kemampuan menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi, dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin	Observasi (Studi Kasus)	4,3%
23-INF-CPL-05	23-INF-CPMK-051	23-INF-SCPMK-0511	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam	Observasi (Studi Kasus)	4,3%
		23-INF-SCPMK-0521	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika dalam mendesain aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri	Observasi (Studi Kasus)	4,3%
	23-INF-CPMK-052	23-INF-SCPMK-0522	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika dalam mengembangkan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri	Observasi (Studi Kasus)	4,3%
		23-INF-SCPMK-0523	Kemampuan menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika dalam mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri	Observasi (Studi Kasus)	4,3%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
23-INF-CPL-06	23-INF-CPMK-061	23-INF-SCPMK-0611	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi	Observasi (Studi Kasus)	4,3%
23-INF-CPL-10	23-INF-CPMK-101	23-INF-SCPMK-1011	Kemampuan merancang algoritma untuk berbagai keperluan seperti Network Security, Data Compression, Multimedia Technologies, Mobile Computing Intelligent Systems, Information Management, Algorithms and Complexity, Human Computer Interaction, Graphics and Visual Computing	Observasi (Studi Kasus)	4,3%
	23-INF-CPMK-102	23-INF-SCPMK-1021	Kemampuan mengembangkan algoritma untuk berbagai keperluan seperti Network Security, Data Compression, Multimedia Technologies, Mobile Computing Intelligent Systems, Information Management, Algorithms and Complexity, Human Computer Interaction, Graphics and Visual Computing	Observasi (Studi Kasus)	4,3%
23-INF-CPL-11	23-INF-CPMK-111	23-INF-SCPMK-1111	Kemampuan merancang algoritma untuk menyelesaikan permasalahan organisasi secara optimal	Observasi (Proyek)	4,3%
		23-INF-SCPMK-1112	Kemampuan menganalisis algoritma untuk menyelesaikan permasalahan organisasi secara optimal	Observasi (Proyek)	4,3%
	23-INF-CPMK-112	23-INF-SCPMK-1121	Kemampuan menerapkan hasil rancangan dan analisis algoritma pada bahasa pemrograman tertentu	Observasi (Proyek)	4,3%
		23-INF-SCPMK-1211	Kemampuan menganalisis kebutuhan pengguna	Observasi (Proyek)	4,3%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
23-INF-CPL-12	23-INF-CPMK-121	23-INF-SCPMK-1212	Kemampuan merancang kebutuhan pengguna	Observasi (Proyek)	4,3%
		23-INF-SCPMK-1213	Kemampuan mengevaluasi kebutuhan pengguna	Observasi (Proyek)	4,3%
	23-INF-CPMK-122	23-INF-SCPMK-1221	Kemampuan mengelola data dan informasi	Observasi (Proyek)	4%
	23-INF-CPMK-123	23-INF-SCPMK-1231	Kemampuan mempertimbangkan aspek keamanan data	Observasi (Proyek)	4,3%
	23-INF-CPMK-125	23-INF-SCPMK-1251	Kemampuan mengembangkan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri	Unjuk Kerja (Presentasi)	5%
		23-INF-SCPMK-1252	Kemampuan mengembangkan aplikasi teknologi multi-platform menggunakan algoritma kompleks yang relevan dengan kebutuhan industri	Unjuk Kerja (Presentasi)	5%
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan penguasaan kepada mahasiswa mengenai dasar pemrograman perangkat bergerak dimulai dari pengenalan <i>tool</i> dan bahasa pemrograman yang digunakan, siklus hidup aplikasi di perangkat bergerak, antarmuka standar, antarmuka buatan sendiri dengan Canvas, database lokal, <i>deployment</i> aplikasi ke perangkat bergerak, dan berbagai kemampuan Bahasa pemrograman yang digunakan terkait aplikasi bergerak, membahas perkembangan teknologi bergerak, <i>platform</i> dan ragam perangkat bergerak, pengetahuan produk dan inovasi aplikasi bergerak di Indonesia dan di luar Indonesia, arsitektur layanan seluler standar, proposal konsep aplikasi bergerak, dan demo implementasi aplikasi bergerak. Setelah mengikuti perkuliahan ini, mahasiswa diharapkan dapat memahami dan dapat mengimplementasikan aplikasi berbasis android.			
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan React Native 2. Dasar-dasar React Native 3. Navigasi dalam React Native 4. Integrasi dengan API 5. Pengenalan DB di React Native 6. CRUD Database di React Native 7. Integrasi CRUD dengan Aplikasi React Native 8. Proyek Akhir 			

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
Pustaka	Utama						
	bin Uzayr, S. (Ed.). (2022). Mastering React Native: A Beginner's Guide (1st ed.). CRC Press. https://doi.org/10.1201/9781003310440						
	Pendukung						
	https://reactnative.dev/docs/getting-started						
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:			Perangkat Keras:			
	LMS Collabor Power point React Native			Komputer/Laptop			
Dosen Pengampu	Hendi Hermawan						
Mata Kuliah Prasyarat	-						
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	Penilaian dan Bobot						
	SCPMK	Latihan 1	Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Proyek 1	Total Bobot Penilaian
		Partisipasi (Kemampuan literasi)	Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	Observasi (Studi Kasus)	Observasi (Studi Kasus)	Observasi (Proyek)	
	23-INF-SCPMK-0231	10%					10%
	23-INF-SCPMK-0232		10%				10%
23-INF-SCPMK-0234		10%				10%	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
	23-INF-SCPMK-0411			15%			15%
	23-INF-SCPMK-0421				15%		15%
	23-INF-SCPMK-0611					20%	20%
	23-INF-SCPMK-0612					20%	20%
	Total per penilaian	10%	20%	15%	15%	40%	100%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa dapat menjelaskan perbedaan antara React Native dan platform pengembangan aplikasi lainnya. Mahasiswa berhasil menginstal React Native dan dapat membuat proyek React Native sederhana. 	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan memahami konsep dasar React Native. Kemampuan menginstal dan mengkonfigurasi lingkungan kerja React Native. 	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Praktikum Tanya Jawab 	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah Partisipasi (Keaktifan) <u>Estimasi waktu:</u> TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		Pengenalan React Native	2.7%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
				Praktikum : TM : 1 x 100' BM : 1 x 70'			
2-3	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa dapat menjelaskan perbedaan antara React Native dan platform pengembangan aplikasi lainnya. Mahasiswa berhasil menginstal React Native dan dapat membuat proyek React Native sederhana. 	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan memahami struktur dasar aplikasi React Native. Kemampuan membuat komponen dasar React Native dan mengelola props dan state. 	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Praktikum Tanya Jawab 	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah Partisipasi (Keaktifan) <u>Estimasi waktu:</u> TM = 2 x (2 x 50') BM = 2 x (2 x 60') BS = 2 x (2 x 60') <u>Praktikum :</u> TM : 2 x (1 x 100') BM : 2 x (1 x 70')		Dasar-dasar React Native	5.4%
4,5	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa dapat membuat stack navigator dan menavigasi antar layar dengan benar. Mahasiswa berhasil mengirim dan menerima parameter antar layar menggunakan React Navigation. 	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan menguasai penggunaan React Navigation untuk navigasi antar layar. Kemampuan mengirim dan menerima 	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Praktikum Tanya Jawab 	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah Partisipasi (Keaktifan)		Navigasi dalam React Native	5.4%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
		parameter antar layar.		<u>Estimasi waktu:</u> TM = 2 x (2 x 50') BM = 2 x (2 x 60') BS = 2 x (2 x 60') <u>Praktikum :</u> TM : 2 x (1 x 100') BM : 2 x (1 x 70')			
6,7	1. Mahasiswa dapat mengintegrasikan Fetch API dalam proyek React Native dan menampilkan data yang diambil ke dalam komponen aplikasi. 2. Mahasiswa berhasil mengatasi masalah CORS dan mengatur header HTTP dengan benar.	1. Kemampuan memahami penggunaan Fetch API untuk mengambil data dari server. 2. Kemampuan menampilkan data yang diambil dari API ke dalam aplikasi React Native.	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: • Praktikum • Tanya Jawab	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah Partisipasi (Keaktifan) <u>Estimasi waktu:</u> TM = 2 x (2 x 50') BM = 2 x (2 x 60') BS = 2 x (2 x 60') <u>Praktikum :</u> TM : 2 x (1 x 100') BM : 2 x (1 x 70')		Format Tanggal dan Waktu	5.4 %
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						
9,10	1. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dasar database lokal	1. Memahami konsep dasar database	Kriteria: Penguasaan	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas		Pengenalan DB di React Native	5.4%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
	<p>SQLite dan perbedaannya dengan database server.</p> <p>2. Mahasiswa berhasil membuat database dan tabel di SQLite dan dapat melakukan operasi dasar seperti CREATE, READ, UPDATE, DELETE.</p>	<p>lokal SQLite di React Native.</p> <p>2. Mampu membuat database dan tabel di SQLite.</p>	<p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Praktikum Tanya Jawab 	<p>Metode pembelajaran: Ceramah Partisipasi (Keaktifan)</p> <p>Estimasi waktu: TM = 2 x (2 x 50') BM = 2 x (2 x 60') BS = 2 x (2 x 60')</p> <p>Praktikum : TM : 2 x (1 x 100') BM : 2 x (1 x 70')</p>			
11,12	<p>1. Mahasiswa dapat mengimplementasikan operasi CRUD pada database SQLite dalam proyek React Native.</p> <p>2. Mahasiswa berhasil menggunakan perintah SQL untuk menjalankan operasi CRUD dan menyimpan/mengambil data dari database.</p>	<p>1. Kemampuan membuat operasi Create, Read, Update, dan Delete pada database lokal.</p> <p>2. Kemampuan menggunakan perintah SQL untuk menjalankan operasi CRUD.</p>	<p>Kriteria: Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Praktikum Tanya Jawab 	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah Partisipasi (Keaktifan)</p> <p>Estimasi waktu: TM = 2 x (2 x 50') BM = 2 x (2 x 60') BS = 2 x (2 x 60')</p> <p>Praktikum : TM : 2 x (1 x 100')</p>		<p><i>CRUD Database di React Native</i></p>	5.4%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
				BM : 2 x (1 x 70')			
13-14	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa dapat mengintegrasikan operasi CRUD dengan komponen React Native dan menampilkan data dari database dalam aplikasi. Mahasiswa berhasil menambahkan fungsi tambah, edit, dan hapus pada tampilan aplikasi dan data berhasil disimpan/diupdate/dihapus dari database. 	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan menghubungkan operasi CRUD dengan komponen React Native. Kemampuan menambahkan fungsi tambah, edit, dan hapus pada tampilan aplikasi. 	Kriteria: Penguasaan Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Praktikum Tanya Jawab 	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah Partisipasi (Keaktifan) <u>Estimasi waktu:</u> TM = 2 x (2 x 50') BM = 2 x (2 x 60') BS = 2 x (2 x 60') <u>Praktikum :</u> TM : 2 x (1 x 100') BM : 2 x (1 x 70')		Integrasi CRUD dengan Aplikasi React Native	5.4 %
15	<ol style="list-style-type: none"> Presentasi proyek akhir dilakukan dengan baik, menjelaskan konsep dan implementasi proyek dengan jelas. Mahasiswa dapat menerima umpan balik dari teman sekelas dan melakukan evaluasi terhadap proyek akhirnya. 	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan menyajikan proyek akhir kepada kelas. Kemampuan menerima umpan balik dan mengevaluasi proyek. 	Kriteria: Keberhasilan Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Praktikum Tanya Jawab 	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah Partisipasi (Keaktifan) <u>Estimasi waktu:</u> TM = 2 x 50'		Java Database Connectivity (JDBC)	2.9%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)			(7)	
				BM = 2 x 60' BS = 2 x 60' Praktikum : TM : 1 x 100' BM : 1 x 70'			
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						