



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Komputasi Berbasis Mobile	Tanggal	: 15 Oktober 2024
Kode MK	: INF210	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2 P (Praktik/Praktikum) : 1	Semester	: 3
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,	Kepala Program Studi,	Dekan
			
Hendi Hermawan, S.T., M.T.I.	Mohammad Nasucha, S.T., M.Sc., Ph.D.	Dr. Ida Nurhaida, M.T.	Danto Sukmajati, S.T., M.Sc., Ph.D

NOMOR TUGAS
1
BENTUK TUGAS
Proyek Akhir Mata Kuliah
JUDUL TUGAS
Pengembangan Aplikasi Dinamis dengan Sistem CRUD dan Autentikasi
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)
23-INF-SCPMK-1211 Kemampuan menganalisis kebutuhan pengguna



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : A0

23-INF-SCPMK-1221	Kemampuan mengelola data dan informasi
23-INF-SCPMK-1231	Kemampuan mempertimbangkan aspek keamanan data
DESKRIPSI TUGAS	
Mahasiswa diminta untuk mengembangkan sebuah aplikasi dinamis dengan fitur utama berupa sistem CRUD (Create, Read, Update, Delete) dan sistem autentikasi pengguna. Aplikasi ini harus dibangun menggunakan teknologi yang telah dipelajari. Mahasiswa harus membuat laporan tertulis yang mendokumentasikan seluruh proses pengembangan aplikasi, termasuk analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian.	
METODE Pengerjaan Tugas	
Tugas ini dikerjakan secara individu atau kelompok (maksimal 2 orang per kelompok). Proyek dimulai dengan penyusunan proposal yang berisi analisis kebutuhan dan desain sistem. Setelah proposal disetujui, mahasiswa dapat melanjutkan ke tahap implementasi. Setiap kelompok diharuskan untuk melakukan presentasi akhir untuk mendemonstrasikan aplikasi yang telah dibangun.	
BENTUK DAN FORMAT LUARAN	
Laporan Proyek: Berisi analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan kesimpulan. Laporan harus disusun dengan format yang jelas dan terstruktur, menggunakan gaya penulisan akademis.	
Aplikasi Web: Aplikasi web harus di-deploy pada server web dan dapat diakses melalui internet. Aplikasi harus mendukung fitur CRUD dan sistem autentikasi pengguna.	
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN	
Kesesuaian dengan Analisis Kebutuhan (20%): Kemampuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kebutuhan pengguna secara akurat.	
Desain Sistem (20%): Kemampuan untuk merancang arsitektur aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan prinsip MVC.	
Implementasi Teknologi (30%): Kemampuan untuk mengimplementasikan teknologi yang dipelajari dalam pengembangan aplikasi.	
Fungsionalitas dan Pengujian (20%): Aplikasi harus dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan dan harus bebas dari bug yang signifikan.	
Kualitas Laporan dan Presentasi (10%): Kualitas dokumentasi dan kemampuan dalam menyajikan proyek secara jelas dan terstruktur.	
JADWAL PELAKSANAAN	



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : A0

Pengumpulan Proposal: Minggu ke-9

Review dan Persetujuan Proposal: Minggu ke-10

Implementasi Proyek: Minggu ke-11 hingga Minggu ke-14

Pengumpulan Laporan dan Aplikasi: Minggu ke-15

Presentasi Akhir: Minggu ke-16

LAIN-LAIN

Revisi laporan dan aplikasi dapat dilakukan setelah feedback dari dosen pembimbing.

Banks, A., & Porcello, E. (2020). *Learning React: modern patterns for developing React apps*. O'Reilly Media.

bin Uzayr, S. (Ed.). (2022). *Mastering React Native: A Beginner's Guide (1st ed.)*. CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781003310440>