



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SPMI-UNDIP	RPS	S1.SK-FT-UNDIP	035
-------------------	------------	-----------------------	------------

Revisi ke	1
Tanggal	5 Juli 2022
Dikaji Ulang Oleh	Ketua Program Studi Teknik Komputer
Dikendalikan Oleh	GPM Teknik Komputer
Disetujui Oleh	Dekan Fakultas Teknik

UNIVERSITAS DIPONEGORO		SPMI-UNDIP/RPS/S1.SK-FT-UNDIP/035	Disetujui Oleh Dekan Fak. Teknik
Revisi ke 1	Tanggal 5 Juli 2022	Rencana Pembelajaran Semester	



UNIVERSITAS DIPONEGORO
FAKULTAS TEKNIK
DEPARTEMEN TEKNIK KOMPUTER
PROGRAM SARJANA

SPMI-
UNDIP/RPS/S1.SK-
FT-UNDIP/035

RENCANA PEMBELAJARAN
SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	RUMPUN MK	BOBOT		SEMESTER	TANGGAL PENYUSUNAN
Pemrograman Perangkat Bergerak	PTSK6409	Umum	T=2	P=0	4	5 Juli 2022
OTORISASI/PENGESAHAN	DOSEN PENGEMBANG RPS		Koordinator RMK		KaPRODI	
CAPAIAN PEMBELAJARAN	CPL yang dibebankan pada MK					
	CPL 3	Memiliki pemahaman keilmuan dan penguasaan keterampilan di bidang teknik komputer, meliputi sistem tertanam dan robotika, jaringan dan keamanan komputer, rekayasa perangkat lunak, multimedia, game, dan kecerdasan buatan yang ditopang oleh profesionalitas, pengetahuan sains dasar dan rekayasa yang kuat.				
	CPL 5	Mampu menganalisis permasalahan yang dihadapi secara kritis serta mampu merancang solusi dengan menerapkan metode dan alat yang tepat untuk menghasilkan solusi sistem yang andal berdasarkan eksperimen baku dengan memperhatikan aspek kebutuhan teknis, ekonomis, sosial, hukum, dan kelestarian lingkungan.				
	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)					
	CPL 3-1	Mahasiswa mampu membuat aplikasi mobile dan publikasi ke Google Play.				
	CPL 3-2	Menguasai teknik integrasi dan pengujian aplikasi mobile baik dalam mode standalone, client-server dan interfacing dengan perangkat keras lainnya.				
	CPL 5-1	Menguasai pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah aplikasi /perangkat yang mempunyai fungsi-fungsi yang kompleks dan tergabung dalam satu kesatuan system.				
Deskripsi Singkat						

Bahan Kajian Materi Pembelajaran		1. Teknologi perangkat mobile 2. Pembuatan program sederhana pada android 3. Layout desain 4. Pengenalan widget view 5. Studi kasus mengatur layout aplikasi mobile dengan Layout Manager 6. Perancangan dialog pada aplikasi perangkat bergerak 7. Teknik pembuatan menu 8. Penyimpanan data 9. Location base service programming 10. Project Akhir				
Pustaka		1.				
Pengampu		Team Pengajar Pemrograman Perangkat Bergerak				
Prasyarat		-				
Media Pembelajaran		Papan Tulis, LCD Projector, Laptop, dan Power Point				
Mg ke-	Sub-CPMK (sebagai kemampuan akhir yang diharapkan)	Penilaian	Bentuk pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan; [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot (%)
		Indikator, Kriteria, dan Bentuk	Tatap Muka/Luring	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1			2x50"		Teknologi Perangkat Mobile a. Sejarah Telekomunikasi b. Teknologi Java c. Aplikasi & Komputasi Mobile d. Konvergensi Teknologi Switch ke IP Based e. Konvergensi Teknologi PC/Notebook, Kamera/Video Recorder, dan Mobile phone	

					menjadi satu perangkat (Ipad/Tab/Gadget)	
2			•		Pembuatan program sederhana pada Android a. 2. Pemaketan dan percobaan Instalasi b. 3. Komponen UI c. 4. Androidmanifest.xml d. 5. Konsep activity e. 6. Siklus activity	
			2x50"		Layout Desain a. Component Types b. Hierarchy of screen elements c. Komponen Aplikasi d. service dan activity e. Package, project structure, manifest f. Struktur XML g. Mendesain Layout h. Pengenalan Widget View Text View, Button i. Toast j. Menjalankan aplikasi di virtual dan physical device	
4					Pengenalan	

					Widget View a. Dasar pembuatan widget b. TextView c. EditText d. Button e. RadioButton f. RatingBar g. GridView h. ImageButton	
5					Pengenalan Widget View a. Dasar pembuatan widget b. TextView c. EditText d. Button e. RadioButton f. RatingBar g. GridView h. ImageButton	
6					Studi Kasus mengatur layout pada aplikasi mobile dengan Layout manager : Linear Layout, Absolute Layout, Relative Layout, Table Layout, Frame Layout, Scroll Layout, TableRow, Ticker dan Kombinasi layar	
7					Perancangan Dialog pada Aplikasi Perangkat Bergerak : 1. Dialog 2. Progress Dialog 3. Notifikasi 4. Membuat	

					aplikasi dengan dialog standar dan dialog modifikasi, progress dialog dan notifikasi	
8	UTS					
9					Teknik Pembuatan Menu - Menu dengan ListView - Membuat Menu dengan XML - Membuat Menu Dinamik - Membuat Menu dengan TabHost - Membuat berbagai jenis menu	
10					Penyimpanan Data - Macam macam penyimpanan data, kelebihan dan kekurangannya - Memilih media penyimpanan yang tepat untuk aplikasi yang dibuat Mengenalkan - Shared Preference - File - SQLite - Mysql - Firebase Membuat aplikasi CRUD sederhana dengan SQLite dengan satu table	

11					Penyimpanan Data - Macam macam penyimpanan data, kelebihan dan kekurangannya - Memilih media penyimpanan yang tepat untuk aplikasi yang dibuat Mengenalkan - Shared Preference - File - SQLite - Mysql - Firebase - Membuat aplikasi CRUD sederhana dengan SQLite dengan operasi 2 table atau lebih yang saling berhubungan	
12					Location Base Service Programming - Dasar pemanfaatan pemrograman GPS - Dasar pemrograman Google Map API Membuat aplikasi untuk mencari lokasi perangkat yang digunakan, menandai lokasi menyimpan lokasi ke database	
13					Tugas Project Akhir	

14					Tugas Project Akhir	
15					Presentasi Project Akhir dari setiap kelompok	
16	UAS					

