



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SPMI-UNDIP	RPS	S1.SK-FT-UNDIP	040
-------------------	------------	-----------------------	------------

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/040	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/040

RENCANA PEMBELAJARAN
SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	RUMPUN MK	BOBOT		SEMESTER	TANGGAL PENYUSUNAN
Prak. Pemrograman Perangkat Bergerak	PTSK6503	Umum	T=0	P=1	5	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.				
	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)					
	CPMK 3-3	Mampu mendesain dan mengimplementasikan arsitektur komputer, arsitektur jaringan komputer dan server sederhana, virtual, maupun kompleks baik nirkabel maupun kabel dengan berbagai platform komunikasi				
	CPMK 3-6	Mampu membuat perangkat lunak untuk keperluan <i>Internet of things</i> dengan menerapkan metode-metode pengembangan yang ada, terutama untuk aplikasi berbasis desktop, web, dan perangkat bergerak				
	CPMK 3-7	Mampu melakukan integrasi sistem aplikasi yang ada baik pada level data maupun logik melalui penerapan konsep-konsep <i>application programming interface</i> (PI) maupun <i>middleware</i>				
Deskripsi Singkat	Mahasiswa mampu menerapkan teori teori dasar serta aplikatif problem pada bidang pemrograman perangkat bergerak					

Bahan Kajian Materi Pembelajaran		1. Sistem operasi perangkat bergerak 2. Sistem operasi perangkat bergerak berbasis Android 3. Lingkungan pengembangan aplikasi berbasis android 4. Instalasi SDK Android 5. Model – View – Presenter 6. Perancangan Layout 7. Perancangan User Interface 8. Progressive Web App 9. Merancangan Basis Data 10. MVP 11. React Native					
Pustaka		Utama: 1. Pendukung: 1.					
Pengampu		Team Pengajar Multimedia					
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)	(8)
1	Sistem operasi perangkat bergerak	Mahasiswa mampu memahami teori sistem operasi perangkat bergerak	Kriteria: Ketepatan sesuai pedoman penilaian Bentuk non-test: Merangkum bahan ajar	Ceramah, Small Group Discussion, Problem Based Learning (TM;2x (3x50"))		Teori sistem operasi perangkat bergerak	

2	Sistem operasi perangkat bergerak Berbasis Android	Mahasiswa dapat memahami sistem operasi perangkat bergerak	Kriteria: Ketepatan sesuai pedoman penilaian Bentuk non-test: Merangkum bahan ajar	Ceramah, Small Group Discussion, Problem Based Learning (TM;2x (3x50"))		Teori sistem operasi perangkat bergerak berbasis android	10
3	Lingkungan pengembangan Aplikasi berbasis Android	Mahasiswa dapat memahami lingkungan pengembangan aplikasi berbasis android	Kriteria: Ketepatan sesuai pedoman penilaian Bentuk non-test: Merangkum bahan ajar	Ceramah, Small Group Discussion, Problem Based Learning (TM;2x (3x50"))		Teori pengembangan aplikasi berbasis android	
4	Instalasi SDK Android	Mahasiswa dapat melakukan praktek instalasi android sdk	Kriteria: Ketepatan sesuai pedoman penilaian Bentuk non-test:	Ceramah, Small Group Discussion, Problem Solving (TM;2x (3x50"))		Teori instalasi android SDK	10

			Merangkum bahan ajar				
5	Model - View - Presenter	Mahasiswa dapat memahami konsep model view presenter	Kriteria: Ketepatan sesuai pedoman penilaian Bentuk non-test: Merangkum bahan ajar	Ceramah, Small Group Discussion, Problem Based Learning (TM;2x (3x50"))		Teori model view presenter	
6	Perancangan Layout	Mahasiswa mampu memahami perancangan layout	Kriteria: Ketepatan sesuai pedoman penilaian Bentuk non-test: Merangkum bahan ajar	Ceramah, Small Group Discussion (TM;2x (3x50"))		Perancangan layout	10
7	Perancangan user interface	Mahasiswa memahami perancangan user interface	Kriteria: Ketepatan sesuai pedoman penilaian Bentuk non-test: Merangkum bahan ajar	Ceramah, Small Group Discussion (TM;2x (3x50"))		Teori perancangan user interface	10
UTS							40

8	Progressive Web App	Dapat menjelaskan konsep progressive web app	Kriteria: Ketepatan sesuai pedoman penilaian Bentuk non-test: Merangkum bahan ajar	Memperhatikan, Mengajukan Pertanyaan, Memberi Komentar, Mendiskusikan (TM;2x (3x50"))		Teori progressive web app	5
9	Progressive Web App	Dapat menjelaskan konsep progressive web app	Kriteria: Ketepatan sesuai pedoman penilaian Bentuk non-test: Merangkum bahan ajar	Memperhatikan, Mengajukan Pertanyaan, Memberi Komentar, Mendiskusikan (TM;2x (3x50"))		Teori progressive web app	5
10	Merancangan Basis Data	Mahasiswa Dapat merancang basis data	Kriteria: Ketepatan sesuai pedoman penilaian	Presentasi, Diskusi, Tanya Jawab (TM;2x (3x50"))		Teori basis data	10
11	Merancangan Basis Data	Mahasiswa dapat merancang basis data	Kriteria: Ketepatan sesuai pedoman penilaian Bentuk non-test:	Presentasi, Diskusi, Tanya Jawab		Teori basis data	5

			Merangkum bahan ajar	(TM;2x (3x50"))			
--	--	--	----------------------	-----------------	--	--	--

12	MVP	Dapat menjelaskan konsep MVP	Kriteria: Ketepatan sesuai pedoman penilaian Bentuk non-test: Merangkum bahan ajar	Memperhatikan, Mengajukan Pertanyaan, Memberi Komentar, Mendiskusikan (TM;2x (3x50")		Teori dan konsep MVP	10
13	MVP	Dapat menjelaskan konsep MVP	Kriteria: Ketepatan sesuai pedoman penilaian Bentuk non-test: Merangkum bahan ajar	Presentasi, Diskusi dan Tanya Jawab (TM;2x (3x50")		Teori konsep MVP	5
14	React Native	Dapat menjelaskan react native	Kriteria: Ketepatan sesuai pedoman penilaian Bentuk non-test: Merangkum bahan ajar	Memperhatikan, Mengajukan Pertanyaan, Memberi Komentar, Mendiskusikan (TM;2x (3x50")		Teori react native	5
UAS							40

