

A. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) BERDASARKAN PERMENRISTEKDIKTI NO. 44/2015 SNPT PASAL 12

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH : MOBILE PROGRAMMING + PRACTICUM
 SKS : 2 + 1
 KODE : 1565020 + 1565035
 PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA
 SEMESTER : 5
 NAMA DOSEN PENGAMPU :
 COURSE LEARNING OUTCOMES : 1. Students are able to explain mobile technology based on Android and iOS.
 (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah) 2. Students are able to develop & deploy mobile application based on Android & iOS.

Minggu Ke-	Kemampuan yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Pengalaman Belajar Mahasiswa (Deskripsi Tugas)	Kriteria, Indikator dan Bobot Penilaian	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
Ke-1	Mampu memahami Android vs iOS.	Android vs iOS.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	2 x 50 menit dan 1x 100 menit	memahami Android vs iOS..	6.25 %	
Ke-2	Mampu memahami Java micro edition.	Java micro edition.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	2 x 50 menit dan 1x 100 menit	memahami Java micro edition.	6.25 %	
Ke-3	Mampu mengimplementasikan Android application development: software specification (Android Studio)	Android application development: software specification (Android Studio)	Pertemuan di kelas dan Praktikum	2 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Android application development: software specification (Android Studio)	6.25 %	
Ke-4	Mampu mengimplementasikan Android application development: hardware type	Android application development: hardware type	Pertemuan di kelas dan Praktikum	2 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Android application development: hardware type	6.25 %	
Ke-5	Mampu mengimplementasikan Android application development: layout & XML	Android application development: layout & XML	Pertemuan di kelas dan Praktikum	2 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Android application development: layout & XML	6.25 %	
Ke-6	Mampu	Android application	Pertemuan di	2 x 50 menit	mengimplementasikan	6.25 %	

Minggu Ke-	Kemampuan yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Pengalaman Belajar Mahasiswa (Deskripsi Tugas)	Kriteria, Indikator dan Bobot Penilaian	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	mengimplementasikan Android application development: Internet application	development: Internet application	kelas dan Praktikum	dan 1x 100 menit	Android application development: Internet application		
Ke-7	Mampu mengimplementasikan Android application development: API	Android application development: API	Pertemuan di kelas dan Praktikum	2 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Android application development: API	6.25 %	
Ke-8	Mampu mengimplementasikan Android application development: Android library.	Android application development: Android library.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	2 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Android application development: Android library.	6.25 %	
Ke-9	Mampu mengimplementasikan iOS application development: software specification (Xcode IDE & compatible OS)	iOS application development: software specification (Xcode IDE & compatible OS)	Pertemuan di kelas dan Praktikum	2 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan iOS application development: software specification (Xcode IDE & compatible OS)	6.25 %	
Ke-10	Mampu mengimplementasikan iOS application development: hardware specification	iOS application development: hardware specification	Pertemuan di kelas dan Praktikum	2 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan iOS application development: hardware specification	6.25 %	
Ke-11	Mampu mengimplementasikan iOS application development: layout design	iOS application development: layout design	Pertemuan di kelas dan Praktikum	2 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan iOS application development: layout design	6.25 %	
Ke-12	Mampu mengimplementasikan iOS application development: coding	iOS application development: coding	Pertemuan di kelas dan Praktikum	2 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan iOS application development: coding	6.25 %	
Ke-13	Mampu mengimplementasikan iOS application	iOS application development: library.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	2 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan iOS application	6.25 %	

Minggu Ke-	Kemampuan yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Pengalaman Belajar Mahasiswa (Deskripsi Tugas)	Kriteria, Indikator dan Bobot Penilaian	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	development: library.						
Ke-14	Mampu mengimplementasikan Mobile applications deployment.	Mobile applications deployment.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	2 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Mobile applications deployment.	6.25 %	
Ke-15	Mampu mengimplementasikan Mobile applications deployment.	Mobile applications deployment.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	2 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Mobile applications deployment.	6.25 %	
Ke-16	Mampu mengimplementasikan Mobile applications deployment.	Mobile applications deployment.	Pertemuan di kelas dan Praktikum	2 x 50 menit dan 1x 100 menit	mengimplementasikan Mobile applications deployment.	6.25 %	

Malang, _____
Dosen Pengampu Mata Kuliah

A'la Syauqi, M.Kom
NIP. 19771201 1 200801 1 007