






UNIVERSITAS NAHDHATUL ULAMA SUNAN GIRI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI S1 SISTEM KOMPUTER

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

| MATA KULIAH | KODE MATA KULIAH | BOBOT (SKS) | SEMESTER | TANGGAL PENGESAHAN |
|--|--|---|--|---------------------------|
| Pemrograman Perangkat Bergerak Lanjut | MKB 301 | 3 (tiga) | Genab 2021/2022 | 12 Februari 2022 |
| Otoritas /Pengesahan | Dosen Pengembang RPS  Guruh Putro Dirgantoro, M.Kom. | Ketua Program Studi  Rahmat Irsyada, M. Pd. | Unit Kendali Mutu Prodi  Roihatur Rohmah, M. Si. | |
| 8. Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK) | Mahasiswa dapat memahami arsitektur Google Android Mahasiswa dapat memahami antarmuka sensor pada perangkat bergerak Mahasiswa mampu mengetahui perkembangan teknologi aplikasi perangkat bergerak terkini Mahasiswa mampu memahami macam-macam perangkat keras yang dibutuhkan | | | |
| 9. Bahan Kajian | <ol style="list-style-type: none">1. Pengenalan aplikasi perangkat bergerak2. Konsep pengembangan aplikasi bergerak3. Pengembangan aplikasi perangkat bergerak native4. Pengembangan aplikasi perangkat bergerak berbasis web | | | |

ACARA PEMBELAJARAN

| Minggu Ke | Kemampuan Akhir Yang Diharapkan | Bahan Kajian (Materi Ajar) | Metode Pembelajaran | Alokasi Waktu | Kriteria (Indikator) Capaian | Penilaian | | Referensi |
|-----------|--|--|--|--|---------------------------------------|----------------------|-------|-----------|
| | | | | | | Instrumen | Bobot | |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 1 | Mahasiswa mampu memahami aplikasi bergerak terkini | Pendahuluan Aplikasi bergerak terkini | <ul style="list-style-type: none"> • Kontrak kuliah • Ceramah • Latihan soal • Diskusi kelas | 2 x 50 menit 2 x 60 menit 2 x 60 menit | Menjawab pertanyaan kuis dengan benar | Pemberian tugas | | [1] |
| 2 | Mahasiswa mampu menjelaskan mobile devices | Jenis dan karakteristik mobile devices Konsep pengembangan mobile devices | <ul style="list-style-type: none"> • Kontrak kuliah • Ceramah • Latihan soal • Diskusi kelas | 2 x 50 menit 2 x 60 menit 2 x 60 menit | Menjawab pertanyaan kuis dengan benar | Pemberian tugas Kuis | 10% | [1] |
| 3 | Mahasiswa mampu mendeskripsikan cross platform framework | Cross platform framework | <ul style="list-style-type: none"> • Kontrak kuliah • Ceramah • Latihan soal • Diskusi kelas | 2 x 50 menit 2 x 60 menit 2 x 60 menit | Menjawab pertanyaan kuis dengan benar | Pemberian tugas Kuis | 10% | [1] |

| 4 | Mahasiswa mampu mendeskripsikan platform dan tools | Pemilihan platform dan tools | <ul style="list-style-type: none"> • Kontrak kuliah • Ceramah • Latihan soal • Diskusi kelas | 2 x 50 menit 2 x 60 menit 2 x 60 menit | Menjawab pertanyaan kuis dengan benar | Pemberian tugas | | [1] |
|-----------|---|----------------------------------|--|--|---|--------------------------|-------|-----------|
| 5 | Mahasiswa mampu mendeskripsikan | Arsitektur Google Android | <ul style="list-style-type: none"> • Kontrak kuliah • Ceramah | 2 x 50 menit | Menjawab pertanyaan kuis dengan benar | Pemberian tugas | 10% | |
| Minggu Ke | Kemampuan Akhir Yang Diharapkan | Bahan Kajian (Materi Ajar) | Metode Pembelajaran | Alokasi Waktu | Kriteria (Indikator) Capaian | Penilaian | | Referensi |
| | | | | | | Instrumen | Bobot | |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| | arsitektur Google Android | | <ul style="list-style-type: none"> • Latihan soal • Diskusi kelas | 2 x 60 menit 2 x 60 menit | | Kuis | | |
| 6 | Mahasiswa mampu memahami lingkungan pengembangan mobile devices | Lingkungan pengembangan Emulator | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Mengerjakan latihan • Memberi tugas | 2 x 50 menit 2 x 60 menit 2 x 60 menit | Mahasiswa mendengarkan dan berdiskusi mengerjakan latihan | Latihan Tugas Rumah | | [1] |
| 7 | Mahasiswa memahami event based programming | Event based programming | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Mengerjakan latihan • Memberi tugas | 2 x 50 menit 2 x 60 menit 2 x 60 menit | Mahasiswa mendengarkan dan berdiskusi mengerjakan latihan | Quiz Latihan Tugas Rumah | 10% | [1] |

UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)

| 8 | Mahasiswa memahami antarmuka sensor perangkat | Antarmuka sensor perangkat | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Mengerjakan latihan | 2 x 50 menit 2 x 60 menit 2 x 60 menit | Mahasiswa mendengarkan dan berdiskusi mengerjakan latihan | Quiz Latihan Tugas Rumah | 10% | [2] |
|-----------|---|-----------------------------|--|--|---|---|-------|-----------|
| 9 & 10 | Mahasiswa mampu memahami penggunaan HTML5, CSS3, Javascript | HTML5 CSS3 Javascript | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Mengerjakan latihan • Memberi tugas | 2 x 50 menit 2 x 60 menit | Mahasiswa mendengarkan dan berdiskusi mengerjakan latihan | Latihan Kuis | 20% | [2] |
| Minggu Ke | Kemampuan Akhir Yang Diharapkan | Bahan Kajian (Materi Ajar) | Metode Pembelajaran | Alokasi Waktu | Kriteria (Indikator) Capaian | Penilaian | | Referensi |
| | | | | | | Instrumen | Bobot | |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| | | | | 2 x 60 menit | | | | |
| 11 | Mahasiswa mampu memahami JQuery | Jquery Animasi | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Mengerjakan latihan • Memberi tugas | 2 x 50 menit 2 x 60 menit 2 x 60 menit | Mahasiswa mendengarkan dan berdiskusi mengerjakan latihan | Latihan Kuis Tugas Rumah | 10% | [2] |
| 12 | Mahasiswa mampu memahami client side storage | Client side storage | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Mengerjakan latihan • Memberi tugas | 2 x 50 menit 2 x 60 menit 2 x 60 menit | Mahasiswa mendengarkan dan berdiskusi mengerjakan latihan | Tugas Rumah | | [2] |

| | | | | | | | | |
|-----------------------------------|--|--|---|--|---|-----------------------------|------------|------------|
| 13 & 14 | Mahasiswa mampu menjelaskan aplikasi native dan distribusi | Menjadikan aplikasi native dan distribusi aplikasi | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Mengerjakan latihan | 2 x 50 menit 2 x 60 menit 2 x 60 menit | Mahasiswa mampu membedakan efek perubahan suhu pada suatu benda atau sistem | Pemberian tugas Kuis | 20% | [2] |
| UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS) | | | | | | | | |

REFERENSI

- [1] Fling, Brian. 2009. Mobile design and development. O'Reilly Media
- [2] Stark, Jonathan. 2010. Building android apps with HTML, CSS, and JavaScript. O'Reilly