

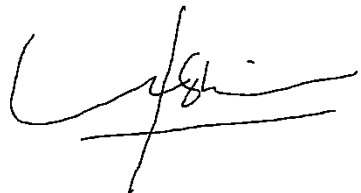

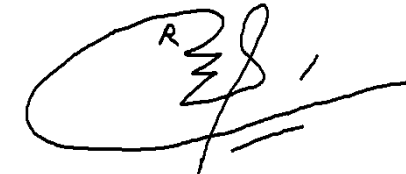


UNIVERSITAS NAHDHATUL ULAMA SUNAN GIRI

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

PROGRAM STUDI S1 SISTEM KOMPUTER

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE MATA KULIAH	BOBOT (SKS)	SEMESTER	TANGGAL PENGESAHAN
Pemrograman pada Perangkat Bergerak	MKP 301	3	Ganjil 2020/2021	08 september 2020/2021
Otoritas / Pengesahan	Dosen Pengembang RPS  Guruh Putro Dirgantoro, M.Kom.	Ketua Program Studi  Rahmat Issyada, M. Pd.	Unit Kendali Mutu Prodi  Roihatur Rohmah, M. Si.	
8. Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)		Mahasiswa mampu membuat aplikasi mobile Mahasiswa mampu menyelesaikan proyek akhir semester		
9. Bahan Kajian		1. Pengenalan aplikasi mobile 2. Javascript untuk pemrograman mobile 3. Framework 7 4. Studi kasus 5. Project mobile		

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 menjelaskan aplikasi mobile web	Pendahuluan Materi Kontrak kuliah	• Kontrak kuliah • Ceramah • Tanya jawab • Latihan soal	2 x 50 menit 2 x 60 menit 2 x 60 menit	Mahasiswa mendengarkan dan berdiskusi mengerjakan latihan	Latihan		[1]
2,3,4	Mahasiswa mampu memahami dasar pemrograman Javascript, cordova, dan membuat aplikasi mobile berbasis cordova	Pemrograman Javascript Cordova	• 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	15%	[1]
5,6,7	Mahasiswa mampu mengerjakan studi kasus yang diberikan	Studi kasus pemrograman Javascript	• 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	15%	[1]

UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)

8,9,10	Mahasiswa mampu menguasai menentukan judul dan permasalahan, mempresentasikannya, dan membuat laporan hasil ke dalam proposal PKM	Membuat proposal PKM	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Mengerjakan soal UTS 	2 x 50 menit 2 x 60 menit 2 x 60 menit	Mahasiswa mendengarkan dan berdiskusi mengerjakan latihan	Quiz Latihan Tugas Rumah	20%	[1]
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
11,12,13	Mahasiswa mampu menguasai Framework 7 untuk membuat aplikasi mobile	Membuat aplikasi mobile dengan Framework 7	<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	20%	[1]
14	Mahasiswa mampu menyelesaikan proyek akhir	Proyek akhir	<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	30%	[1]
UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)								

REFERENSI

[1] Website w3schools

