
**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
MATA KULIAH PEMROGRAMAN
PERANGKAT BERGERAK**



Oleh
Hario Jati Setyadi , S.Kom., M.Kom
NIP 198612182019031007

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PROGAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MULAWARMAN
2020**

SILABUS KURIKULUM

Perguruan Tinggi	: Universitas Mulawarman
Fakultas	: Teknik
Jurusan / Program Studi	: Sistem Informasi
Mata Kuliah	: Pemrograman Perangkat Bergerak
Kode Mata Kuliah	: 19150353P009
SKS	: 3
Semester	: 3 (Tiga) / Ganjil
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	: <ol style="list-style-type: none">1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep pengembangan aplikasi mobile yang dilengkapi dengan fitur penyimpanan lokal baik berbasis berkas dan basis data relasional.2. Mahasiswa mampu mengimplementasikan konsep yang dipelajari untuk membuat aplikasi mobile android.3. Mahasiswa mampu menghubungkan aplikasi mobile yang dibangun dengan backend service dan web service lain untuk memperkaya fitur aplikasi dan memenuhi kebutuhan aplikasi mobile untuk skala enterprise. [C6:A5:P3].
Aspek Sikap	: <ul style="list-style-type: none">• Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.• Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;• Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa.• Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila• Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.• Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.• Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.• Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
Aspek Keterampilan Umum	: <ul style="list-style-type: none">• Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.• Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.

- Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
 - Mampu melakukan analisis & desain dengan menggunakan kaidah rekayasa software dan hardware serta algoritma dengan cara menggunakan tools dan dapat menunjukkan hasil dan kondisi yang maksimal untuk aplikasi bisnis.
 - Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
- Aspek Keterampilan Khusus :
- Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEKS pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi.
 - Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
 - Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok.
- Pengetahuan Umum :
- Menguasai prinsip dan teknik penyelesaian permasalahan dengan menggunakan: kalkulus, matriks, statistika, aproksimasi, optimasi liner, pemodelan dan simulasi;
 - Menguasai prinsip-prinsip pembuatan suatu algoritma dan berbagai macam konsep bahasa pemrograman;
- PIP Unmul yang diintegrasikan :
- Mampu mengembangkan teori serta metode/teknik pada domain *Management and Governance* (MAGO) atau *Informatics Concepts* (INCO) dengan bertumpu pada studi Hutan Hujan Tropis beserta lingkungannya.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok.	:	50/RPS/SI/FT UNMUL/2020
Tgl. Terbit	:	22/08/2020
No. Revisi	:	1
Hal	:	3 / 71

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Perguruan Tinggi : Universitas Mulawarman
Fakultas : Teknik
Program Studi : Sistem Informasi
Nama Mata Kuliah : Pemrograman Perangkat Bergerak
Kode Mata Kuliah : 19150353P009
SKS : 3
Mata Kuliah Prasyarat : -
Dosen Pengampu : Hario Jati Setyadi, S.Kom., M.Kom
Anton Prafanto, S.Kom., M.T

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah : 1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep pengembangan aplikasi mobile yang dilengkapi dengan fitur penyimpanan lokal baik berbasis berkas dan basis data relasional.
2. Mahasiswa mampu mengimplementasikan konsep yang dipelajari untuk membuat aplikasi mobile android.
3. Mahasiswa mampu menghubungkan aplikasi mobile yang dibangun dengan backend service dan web service lain untuk memperkaya fitur aplikasi dan memenuhi kebutuhan aplikasi mobile untuk skala enterprise. [C6:A5:P3].

Deskripsi Mata Kuliah : Mata kuliah ini memberikan pengetahuan konseptual dan implementatif pengembangan aplikasi mobile dan interaksinya dengan web service untuk mengembangkan aplikasi mobile skala personal dan enterprise.

Referensi : **Utama :**
1. Official Android Developer Documentation <http://developer.android.com/>.
2. Esposito, Dino, Architecting Mobile Solutions for the Enterprise, 2012, O'Reilly Media.
3. Iversen, Jakob & Eierman, Michael, Learning Mobile App Development A Hands-on Guide to Building Apps with iOS and Android , 2014, Pearson Education.
4. Meier, Reto, Professional Android 4 Application Development, 2012, John Wiley and Sons.
5. McWherter, Jeff & Gowell, Scott, Professional Mobile Application Development, 2012, John Wiley & Sons.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
 PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok.	:	50/RPS/SI/FT UNMUL/2020
Tgl. Terbit	:	10/03/2020
No. Revisi	:	1
Halaman	:	4 / 10

Perte muan Ke	Kemampuan Khusus	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Strategi dan Metode Pembelajaran	Pengalaman Pembelajaran	Penilaian			Sumber Belajar/ media
						Jenis	Kriteria	Bobot	
1	Mahasiswa mampu menjelaskan secara garis besar pemrograman di lingkungan mobile [C2]	Ketepatan dalam menjelaskan konsep pemrograman mobile	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan Mata Kuliah Mobile Programming 1. Sistem perkuliahan 2. Tujuan dan cakupan materi perkuliahan 3. Silabus 4. Pemberitahuan daftar pustaka Pengantar Perkuliahan pemrograman mobile 	<ul style="list-style-type: none"> Blended Learning Ceramah interaktif Presentasi Diskusi Perkuliahan Praktek Tanya jawab Penugasan 	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, mencoba, dan melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi	TM : 1x (2 x 50'') Praktikum 1x(1x 50') Tes : Post Test, Tanya Jawab, Non Tes : Tugas, Laporan, Presentasi, Diskusi.	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman Pengetahuan Kerapihan Ketepatan Tingkat detail penjelasan 	5%	<ul style="list-style-type: none"> Zoom MOLS Google Form Buku 2,4,5 Website 2, 3 Modul Video Pembelajaran Personal Komputer Smartphone
2	Mahasiswa mampu menginstal IDE Android [C3]	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam menginstal IDE android. Ketepatan dalam deploy aplikasi ke emulator, device, dan 3rd party. 	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan Pemrograman Android 1. Pengenalan android 2. Instalasi perangkat pengembangan aplikasi android 3. Anatomi pemrograman android 4. Membuat aplikasi sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> Blended Learning Ceramah interaktif Diskusi Perkuliahan Praktek Tanya jawab Penugasan 	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, mencoba, dan melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi	TM : 1x (2 x 50'') Praktikum 1x(1x 50') Tugas 2 : Menginstall android studio, mengkonfigurasi ya, dan men-deploy aplikasi ke device.	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman Ketepatan Pengetahuan Kerapihan Tingkat detail penjelasan Analisa 	5%	<ul style="list-style-type: none"> Zoom MOLS Google Form Buku 1,3 Website 1 & 2 Modul Video Pembelajaran Personal Komputer Smartphone
3	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep activity dan intent Mahasiswa mampu menggunakan activity dan intent dalam proyek Android.[C3]	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam menjelaskan konsep activity & intent. Ketepatan dalam menerapkan konsep activity & intent. 	Activity dan Intent - Pengenalan <ol style="list-style-type: none"> activity -Activity life cycle Pengenalan intent Penggabungan activity & intent 	<ul style="list-style-type: none"> Blended Learning Ceramah interaktif Diskusi Perkuliahan Tanya jawab Praktek Penugasan 	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, mencoba, dan melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi	TM : 1x (2 x 50'') Praktikum 1x(1x 50') Tugas 3 : Membuat aplikasi android sederhana yang menerapkan konsep activity & intent.	Rubrik Deskriptif Bentuk Non-Test : -Presentasi	10%	<ul style="list-style-type: none"> Zoom MOLS Google Form Buku 1,2,3 Web 1 & 2 Modul Video Pembelajaran Personal Komputer Smartphone
4	Mahasiswa mampu menerapkan	Ketepatan dalam menerapkan layout android pada studi kasus yang berbeda-beda.	Layout untuk Antarmuka <ul style="list-style-type: none"> Linear layout Absolute layout Relative layout 	<ul style="list-style-type: none"> Blended Learning Ceramah interaktif Diskusi Perkuliahan 	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, mencoba, dan melakukan	TM : 1x (3 x 50'') Tugas3 : Membuat aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman Ketepatan Pengetahuan Kerapihan 	5%	<ul style="list-style-type: none"> Zoom MOLS Google Form Buku 1, 2, 3



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
 PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok.	:	50/RPS/SI/FT UNMUL/2020
Tgl. Terbit	:	10/03/2020
No. Revisi	:	1
Halaman	:	5 / 10

Perte muan Ke	Kemampuan Khusus	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Strategi dan Metode Pembelajaran	Pengalaman Pembelajaran	Penilaian			Sumber Belajar/ media
						Jenis	Kriteria	Bobot	
	berbagai layout Android [C3]		<ul style="list-style-type: none"> • Frame layout • Display orientation 	<ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab • Praktek • Penugasan 	tanya jawab berkaitan dengan materi	dan menerapkan layout pada antarmuka aplikasi dengan studi kasus yang berbeda-beda.	<ul style="list-style-type: none"> • Tingkat detail penjelasan • Penerapan 		<ul style="list-style-type: none"> • Website 1, 2 • Modul • Video Pembelajaran • Personal Komputer • Smartphone
5	Mahasiswa mampu mengelola widget-widget yang tersedia di lingkungan Android.[C4]	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dalam menjelaskan konsep widget. • Ketepatan dalam menerapkan widget android pada studi kasus yang berbeda-beda. 	Android Widget Bagian 1 <ul style="list-style-type: none"> • Konsep widget • Text view • Edit text • Button • Checkbox • Radio button and radio group • Image view and image button Menampilkan kumpulan widget dengan layout	<ul style="list-style-type: none"> • Blended Learning • Ceramah interaktif • Diskusi • Perkuliahan • Tanya jawab • Praktek • Penugasan 	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, mencoba, dan melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi	TM : 1x (3 x 50") Tugas 4 : Membuat aplikasi dan menerapkan layout yang didalamnya terdapat widget-widget yang sudah diajarkan untuk membuat aplikasi tertentu	<ul style="list-style-type: none"> • Rubrik Deskriptif • Bentuk Non-Test : Presentasi Video 	5%	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom • MOLS • Google Form • Buku 1, 2, 3, 4 • Website 1,2 • Modul • Video Pembelajaran • Personal Komputer • Smartphone
6	Mahasiswa mampu mengelola widget-widget yang tersedia di lingkungan Android. [C4]	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dalam menjelaskan konsep widget. • Ketepatan dalam menerapkan widget android pada studi kasus yang berbeda-beda. 	Android Widget Bagian 2 <ul style="list-style-type: none"> • Dialog • List view & Spinner view • TimePicker & DatePicker view • Gallery & ImageSwither view • AnalogClock & DigitalClock 	<ul style="list-style-type: none"> • Blended Learning • Ceramah interaktif • Diskusi • Perkuliahan • Tanya jawab • Praktek • Penugasan 	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, mencoba, dan melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi	TM : 1x (3 x 50") Praktikum: 1x (1x 50") Tugas 5 : Membuat aplikasi dan menerapkan layout yang didalamnya terdapat widget-widget yang sudah diajarkan untuk membuat aplikasi tertentu	<ul style="list-style-type: none"> • Rubrik Deskriptif • Bentuk NonTest: Presentasi Video 	5%	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom • MOLS • Google Form • Buku 1,3 • Website 1 & 2 • Modul • Video Pembelajaran • Personal Komputer • Smartphone
7	Mahasiswa mampu mengelola data aplikasi menggunakan file dan array. [C4]	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dalam memahami konsep penyimpanan data pada array. 	Menyimpan Data menggunakan Array dan File <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpan data pada array 	<ul style="list-style-type: none"> • Blended Learning • Ceramah interaktif • Diskusi • Perkuliahan • Tanya jawab 	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, mencoba, dan melakukan tanya jawab berkaitan	TM : 1x (3 x 50") Tugas 6 Membuat aplikasi android sederhana	<ul style="list-style-type: none"> • Rubrik Deskriptif • Bentuk Non-Test : Laporan 	5%	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom • MOLS • Google Form • Buku 1,2, 3 • Website 1, 2, 3



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
 PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok.	:	50/RPS/SI/FT UNMUL/2020
Tgl. Terbit	:	10/03/2020
No. Revisi	:	1
Halaman	:	6 / 10

Perte muan Ke	Kemampuan Khusus	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Strategi dan Metode Pembelajaran	Pengalaman Pembelajaran	Penilaian			Sumber Belajar/ media
						Jenis	Kriteria	Bobot	
		<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam memahami konsep penyimpanan data pada file 	<ul style="list-style-type: none"> Menyimpan data pada file 	<ul style="list-style-type: none"> Praktek Penugasan 	dengan materi	dalam melakukan penyimpanan pada file			<ul style="list-style-type: none"> Modul Video Pembelajaran Personal Komputer Smartphone
8	UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)								
9	Mahasiswa mampu mevalidasi menampilkan dan menangani event menu pada aplikasi Android. [C5]	Ketepatan mahasiswa/i dalam menerapkan event menu pada aplikasi android.	Menu 1. Options menu 2. Context menu 3. Submenu 4. Group menu 5. Menggunakan icon gambar di menu	<ul style="list-style-type: none"> Blended Learning Ceramah interaktif Diskusi Perkuliahan Tanya jawab Praktek Penugasan 	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, mencoba, dan melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi	TM : 1x (2 x 50") Praktikum: 1x (1x 50") Tugas 8 : Membuat aplikasi android sederhana dalam menerapkan event menu.	<ul style="list-style-type: none"> Rubrik Deskriptif Bentuk Non-Test : Laporan 	5%	<ul style="list-style-type: none"> Zoom MOLS Google Form Buku 1,2, 3 Website 1, 2, 3 Modul Video Pembelajaran Personal Komputer Smartphone
10	Mahasiswa mampu mengelola operasi CRUD pada database SQLite Android [C5]	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam menjelaskan konsep penyimpanan data dengan data base SQLite. Ketepatan dalam menambahkan fungsi tampil dan hapus data. 	Database Pada Android Bagian 1 1. Teknik penyimpanan data pada android 2. Penggunaan SQLite 3. Fungsi menampilkan data 4. Fungsi menghapus data	<ul style="list-style-type: none"> Blended Learning Ceramah interaktif Diskusi Perkuliahan Tanya jawab Praktek Penugasan 	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, mencoba, dan melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi	TM : 1x (3 x 50") Praktikum: 1x (1x 50") Tugas 9 Membuat aplikasi sederhana untuk menerapkan penyimpanan data pada database SQLite dengan membuat fungsi tampilan dan hapus data.	<ul style="list-style-type: none"> Rubrik Deskriptif Bentuk Non-Test : Laporan 	10%	<ul style="list-style-type: none"> Zoom MOLS Google Form Buku 1,2, 3 Website 1, 2, 3 Modul Video Pembelajaran Personal Komputer Smartphone
11	Mahasiswa mampu mengelola operasi CRUD pada database	Ketepatan dalam menjelaskan konsep penyimpanan data dengan data base SQLite. -Ketepatan dalam	Database Pada Android Bagian 2 1. Fungsi menambah data 2. Fungsi mengubah data	<ul style="list-style-type: none"> Blended Learning Ceramah interaktif Diskusi Perkuliahan 	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, mencoba, dan melakukan tanya jawab berkaitan	TM : 1x (2 x 50") Praktikum : 1 x (1 x 150")	<ul style="list-style-type: none"> Rubrik Deskriptif Bentuk Non-Test : Laporan 	10%	<ul style="list-style-type: none"> Zoom MOLS Google Form Buku 1,2, 3



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
 PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok.	:	50/RPS/SI/FT UNMUL/2020
Tgl. Terbit	:	10/03/2020
No. Revisi	:	1
Halaman	:	7 / 10

Perte muan Ke	Kemampuan Khusus	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Strategi dan Metode Pembelajaran	Pengalaman Pembelajaran	Penilaian			Sumber Belajar/ media
						Jenis	Kriteria	Bobot	
	SQLite Android.[C5]	menambahkan fungsi tambah dan ubah data.		<ul style="list-style-type: none"> Tanya jawab Praktek Penugasan 	dengan materi	Tugas 11 : Membuat aplikasi sederhana untuk menerapkan penyimpanan data pada database SQLite dengan menambahkan fungsi tambah dan ubah data			<ul style="list-style-type: none"> Website 1, 2, 3 Modul Video Pembelajaran Personal Komputer Smartphone
12	Mahasiswa mampu mengelola distribusi aplikasi Android. [C5]	<ul style="list-style-type: none"> -Ketepatan dalam menjelaskan konsep file distribusi dan pendistribusian aplikasi. -Ketepatan dalam mengelola distribusi aplikasi android. 	File Distribusi dan Pendistribusian Aplikasi <ul style="list-style-type: none"> File distribusi aplikasi android Pendistribusian aplikasi android 	<ul style="list-style-type: none"> Blended Learning Ceramah interaktif Diskusi Perkuliahan Tanya jawab Praktek Penugasan 	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, mencoba, dan melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi	TM : 1x (2 x 50") Praktikum: 1x (1x 50") Tugas 12: Mendistribusikan aplikasi sederhana yang sudah pernah dibuat	<ul style="list-style-type: none"> •Rubrik Deskriptif Bentuk Non-Test : Laporan	5%	<ul style="list-style-type: none"> Zoom MOLS Google Form Buku 1,2, 3 Web 1, 2, 3 Modul Video Pembelajaran Personal Komputer Smartphone
13	Mahasiswa mampu membuat aplikasi mobile yang menunjukkan lokasi dari perangkat mobile. Mahasiswa mampu memanipulasi hasil dari servis lokasi dan menampilkannya pada peta (GoogleMap) [C5]	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam menjelaskan konsep servis lokasi. Ketepatan dalam menerapkan konsep servis lokasi menggunakan Google Map API 	Servis Lokasi <ul style="list-style-type: none"> Konsep dan manfaat servis lokasi pada aplikasi mobile. Servis Lokasi Menampilkan lokasi saat ini Mengupdate lokasi saat ini Google Map API 	<ul style="list-style-type: none"> Blended Learning Ceramah interaktif Diskusi Perkuliahan Tanya jawab Praktek Penugasan 	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, mencoba, dan melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi	TM : 1x (2 x 50") Praktikum: 1x (1x 50") Tugas 13 : Membuat aplikasi android sederhana yang menerapkan konsep servis lokasi dengan menggunakan Google Map API.	<ul style="list-style-type: none"> •Rubrik Deskriptif Bentuk Non-Test : Laporan	10%	<ul style="list-style-type: none"> Zoom MOLS Google Form Buku 1,2, 3 Web 1, 2, 3 Modul Video Pembelajaran Personal Komputer Smartphone



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
 PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok.	:	50/RPS/SI/FT UNMUL/2020
Tgl. Terbit	:	10/03/2020
No. Revisi	:	1
Halaman	:	8 / 10

Perte muan Ke	Kemampuan Khusus	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Strategi dan Metode Pembelajaran	Pengalaman Pembelajaran	Penilaian			Sumber Belajar/ media
						Jenis	Kriteria	Bobot	
14-15	Mahasiswa mampu menciptakan Aplikasi Android sederhana yang menerapkan penyimpanan data, servis lokasi, dan client-server. [C6]	Ketepatan dalam menerapkan konsep dan pembuatan aplikasi android yang telah diajarkan.	Proyek Pembangunan Aplikasi Android	<ul style="list-style-type: none"> • Blended Learning • Ceramah interaktif • Diskusi • Perkuliahan • Tanya jawab • Praktek • Penugasan 	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, mencoba, dan melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi	TM : 1x (2 x 50") Praktikum: 1x (2x 50") Tugas : Membuat aplikasi android sederhana sesuai dengan studi kasus yang diberikan.	Rubrik Holistic Bentuk Test Penilaian aplikasi android. Presentasi	15%	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom • MOLS • Google Form • Buku 1,2, 3 • Web 1, 2, 3 • Modul • Video Pembelajaran • Personal Komputer • Smartphone
16 UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)									

Catatan :

1. TM : Tatap Muka, BT : Belajar Terstruktur, BM : Belajar Mandiri.
2. [TM : 1 × (2 × 50")] dibaca : kuliah tatap muka 1 kali (minggu) x 2 sks x 50 menit = 100 menit.
3. Mahasiswa mampu mengimplementasikan pengetahuan, pemahaman untuk membangun jaringan komputer dengan menggunakan protokol TCP/IP, memahami teknik dan penyelesaian masalah terhadap aplikasi rangkaian yang meliputi konsep, istilah dan implementasi jaringan komputer. [C4:A4:P4] : menunjukkan bahwa sub-CPMK ini mengandung kemampuan dalam ranah taksonomi kognitif level 4 (kemampuan menganalisa, mengenali kesalahan), afektif level 4 (kemampuan menangkap relasi antara nilai, bertanggungjawab, mengintegrasikan nilai), dan psikomotorik level 4 (kemampuan memiliki keterampilan berpegang pada pola).
4. Penulisan daftar pustaka disarankan menggunakan salah satu standar/style penulisan daftar pustaka internasional, dalam contoh ini menggunakan style APA.
5. RPS : Rencana Pembelajaran Semester, RMK : Rumpun Mata Kuliah, Prodi : Program Studi.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
 PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok.	:	50/RPS/SI/FT UNMUL/2020
Tgl. Terbit	:	10/03/2020
No. Revisi	:	1
Halaman	:	9 / 10

KRITERIA PENILAIAN

PENILAIAN KOMPETENSI : Quis dan PR Soal

Dimensi	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di Bawah Standard	Kurang Sekali	Skor
Skor	(Skor 100)	(Skor 80)	(Skor 60)	(Skor 40)	(Skor 20)	(Skor 0)	
Tugas	Program berjalan dengan baik (tanpa eror). Proposal sesuai dengan format baik kontennya atau penulisannya. Komunikatif dan menguasai materi dalam penyampaian presentasi. Mampu menjawab pertanyaan	Fitur program tidak jelas dan ada yang tidak berjalan dengan baik. Proposal ada yang kurang sesuai dengan format baik kontennya atau penulisannya. Komunikatif dan menguasai materi dalam penyampaian presentasi. Tidak mampu menjawab pertanyaan.	Fitur program tidak sesuai dan tidak berjalan dengan baik. Proposal ada yang kurang sesuai dengan format baik kontennya atau penulisannya. Komunikatif dan menguasai materi dalam penyampaian presentasi. Tidak mampu menjawab pertanyaan.	Program tidak berjalan dengan baik. Proposal tidak sesuai dengan format baik kontennya yang tidak relevan atau penulisannya. Kurang komunikatif dan kurang menguasai materi dalam penyampaian presentasi. Tidak mampu	Program tidak terselesaikan. Proposal tidak terselesaikan. Tidak komunikatif dan tidak menguasai materi dalam penyampaian presentasi. Tidak mampu menjawab pertanyaan.	Tidak hadir. Tidak presentasi.	30%



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
 PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok.	:	50/RPS/SI/FT UNMUL/2020
Tgl. Terbit	:	10/03/2020
No. Revisi	:	1
Halaman	:	10 / 10

Dimensi	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di Bawah Standard	Kurang Sekali	Skor
				menjawab pertanyaan.			
Proyek Tugas	Program berjalan dengan baik (tanpa eror). Proposal sesuai dengan format baik kontennya atau penulisannya. Komunikatif dan menguasai materi dalam penyampaian presentasi. Mampu menjawab pertanyaan	Fitur program tidak jelas dan ada yang tidak berjalan dengan baik. Proposal ada yang kurang sesuai dengan format baik kontennya atau penulisannya. Komunikatif dan menguasai materi dalam penyampaian presentasi. Tidak mampu menjawab pertanyaan.	Fitur program tidak sesuai dan tidak berjalan dengan baik. Proposal ada yang kurang sesuai dengan format baik kontennya atau penulisannya. Komunikatif dan menguasai materi dalam penyampaian presentasi. Tidak mampu menjawab pertanyaan.	Program tidak berjalan dengan baik. Proposal tidak sesuai dengan format baik kontennya yang tidak relevan atau penulisannya. Kurang komunikatif dan kurang menguasai materi dalam penyampaian presentasi. Tidak mampu menjawab pertanyaan.	Program tidak terselesaikan. Proposal tidak terselesaikan. Tidak komunikatif dan tidak menguasai materi dalam penyampaian presentasi. Tidak mampu menjawab pertanyaan.		70%



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok.	:	50/RPS/SI/FT UNMUL/2020
Tgl. Terbit	:	10/03/2020
No. Revisi	:	1
Halaman	:	11 / 10

Samarinda, 15 Maret 2020

Koordinator Prodi Sistem Informasi

Islamiyah, S.Kom., M.Kom
198701162015042001