

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK



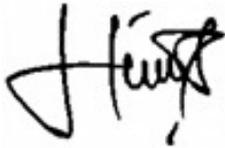
Oleh
Hario Jati Setyadi, S.Kom., M.Kom.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PROGAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MULAWARMAN
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

Revisi Ke - : 3
Mata Kuliah : Pemrograman Perangkat Bergerak
Kode Mata Kuliah : 19150353P009
SKS : 3
Semester : Genap (Pilihan)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik
Perguruan Tinggi : Universitas Mulawarman
Dosen Penyusun / Pengampu : Hario Jati Setyadi, S.Kom., M.Kom.

Menyetujui,
Koordinator Prodi Sistem Informasi.



Islamiyah, S.Kom., M.Kom
NIP. 198701162015042001

Samarinda, 18 Mei 2022
Penyusun,
Dosen Pengampu,



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

Mengesahkan,
a.n Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni,



Dr. Ir. Tamrin, S.T., M.T., IPU.
NIP. 197002272000121001

SILABUS MATA KULIAH

Perguruan Tinggi	: Universitas Mulawarman
Fakultas	: Teknik
Jurusan / Program Studi	: Sistem Informasi
Mata Kuliah	: Pemrograman Perangkat Bergerak
Kode Mata Kuliah	: 19150353P009
SKS	: 3
Semester	: Pilihan Genap
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	: CPL-01 Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi. CPL-02 Mampu merancang dan menggunakan database, serta mengolah dan menganalisa data dengan alat dan teknik pengolahan data. CPL-03 Mampu memahami dan menggunakan berbagai metodologi pengembangan sistem beserta alat pemodelan sistem dan menganalisa kebutuhan pengguna dalam membangun sistem informasi untuk mencapai tujuan organisasi.
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.

1. 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.

2. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi Sistem Informasi

- **CPL-01** Mampu memahami, menganalisis dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi.
- **CPL-02** Mampu merancang dan menggunakan database, serta mengolah dan menganalisa data dengan alat dan teknik pengolahan data.
- **CPL-03** Mampu memahami dan menggunakan berbagai metodologi pengembangan sistem beserta alat pemodelan sistem dan menganalisa kebutuhan pengguna dalam membangun sistem informasi untuk mencapai tujuan organisasi.

3. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

- **CPMK 1** Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar pemrograman perangkat bergerak serta mengkonfigurasi lingkungan pengembangan aplikasi Android.
- **CPMK 2** Mahasiswa mampu menerapkan komponen dasar Android seperti activity, intent, layout, dan widget untuk membangun antarmuka pengguna.
- **CPMK 3** Mahasiswa mampu mengelola data lokal pada aplikasi Android menggunakan file, array, serta database SQLite, dan menangani event pada menu.
- **CPMK 4** Mahasiswa mampu mengembangkan dan mendistribusikan aplikasi Android yang mengintegrasikan penyimpanan data, layanan lokasi, peta digital, serta komunikasi client-server.

4. Kemampuan Khusus (KK)

1. Mahasiswa mampu menjelaskan secara garis besar pemrograman di lingkungan mobile.
2. Mahasiswa mampu menginstal IDE Android.
3. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep activity dan intent Mahasiswa mampu menggunakan activity dan intent dalam proyek Android.
4. Mahasiswa mampu menerapkan berbagai layout Android.
5. Mahasiswa mampu mengelola widget-widget yang tersedia di lingkungan Android.
6. Mahasiswa mampu mengelola widget-widget yang tersedia di lingkungan Android.
7. Mahasiswa mampu mengelola data aplikasi menggunakan file dan array.
8. Mahasiswa mampu mevalidasi menampilkan dan menangani event menu pada aplikasi Android.
9. Mahasiswa mampu mengelola operasi CRUD pada database SQLite Android.
10. Mahasiswa mampu mengelola operasi CRUD pada database SQLite Android.
11. Mahasiswa mampu mengelola distribusi aplikasi Android.
12. Mahasiswa mampu membuat aplikasi mobile yang menunjukkan lokasi dari perangkat mobile.
13. Mahasiswa mampu memanipulasi hasil dari servis lokasi dan menampilkannya pada peta (GoogleMap).
14. Mahasiswa mampu menciptakan Aplikasi Android sederhana yang menerapkan penyimpanan data, servis lokasi, dan client-server.

Pemetaan CPL Prodi Dengan CPMK

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)
<p>CPL-01 Mampu memahami, menganalisis dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi.</p>	<p>CPMK 1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar pemrograman perangkat bergerak serta mengkonfigurasi lingkungan pengembangan aplikasi Android.</p>
	<p>CPMK 2. Mahasiswa mampu menerapkan komponen dasar Android seperti activity, intent, layout, dan widget untuk membangun antarmuka pengguna.</p>
<p>CPL-02 Mampu merancang dan menggunakan database, serta mengolah dan menganalisa data dengan alat dan teknik pengolahan data.</p>	<p>CPMK 3. Mahasiswa mampu mengelola data lokal pada aplikasi Android menggunakan file, array, serta database SQLite, dan menangani event pada menu.</p>
<p>CPL-03 Mampu memahami dan menggunakan berbagai metodologi pengembangan sistem beserta alat pemodelan sistem dan menganalisa kebutuhan pengguna dalam membangun sistem informasi untuk mencapai tujuan organisasi.</p>	<p>CPMK 4. Mahasiswa mampu mengembangkan dan mendistribusikan aplikasi Android yang mengintegrasikan penyimpanan data, layanan lokasi, peta digital, serta komunikasi client-server</p>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok.	: 52 /RPS/SI/FT UNMUL/2022
Tgl. Terbit	: 24/03/2022
No. Revisi	: 3
Halaman	: 7 / 13

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
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.
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi SI	:	<ul style="list-style-type: none">• CPL-01 Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi.• CPL-02 Mampu merancang dan menggunakan database, serta mengolah dan menganalisa data dengan alat dan teknik pengolahan data.• CPL-03 Mampu memahami dan menggunakan berbagai metodologi pengembangan sistem beserta alat pemodelan sistem dan menganalisa kebutuhan pengguna dalam membangun sistem informasi untuk mencapai tujuan organisasi.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	:	<ul style="list-style-type: none">• CPMK 1 Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar pemrograman perangkat bergerak serta mengkonfigurasi lingkungan pengembangan aplikasi Android.• CPMK 2 Mahasiswa mampu menerapkan komponen dasar Android seperti activity, intent, layout, dan widget untuk membangun antarmuka pengguna.• CPMK 3 Mahasiswa mampu mengelola data lokal pada aplikasi Android menggunakan file, array, serta database SQLite, dan menangani event pada menu.• CPMK 4 Mahasiswa mampu mengembangkan dan mendistribusikan aplikasi Android yang mengintegrasikan penyimpanan data, layanan lokasi, peta digital, serta komunikasi client-server.
Referensi	:	Utama: <ol style="list-style-type: none">1. Deng, Y. (2019). Deep learning on mobile devices: a review. <i>Mobile Multimedia/Image Processing, Security, and Applications 2019</i>, 10993, 52-66.2. Rahmanti, F. Z., Aji, B. A. S., Amiroh, K., Widyantara, H., Permata, O. A., Indreswari, I., Maulana, M. I., & Irzam, M. R. (2022). Pengenalan Pemrograman Perangkat Bergerak bagi Siswa SMA/SMK dalam Kegiatan Seminar Ilmiah Populer Online. <i>Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia</i>, 2(3), 237-243.3. Sarrab, M., Al-Shihi, H., & Safia, N. (2021). <i>Handbook of Mobile Application Development: A Guide to Selecting the Right</i>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULA WARMAN
 PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok.	: 52 /RPS/SI/FT UNMUL/2022
Tgl. Terbit	: 24/03/2022
No. Revisi	: 3
Halaman	: 8 / 13

- Engineering and Quality Features. Bentham Science Publishers.
- Tolle, H., dkk. (2017). Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak. UB Press.
 - Purnama, A., Wibowo, A., Wajhillah, R., & Bahri, S. (2022). Dasar-dasar Pemrograman Perangkat Bergerak (Mobile Programming) Android. Teknosain.

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.	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 E-learning Google Form Buku 4 Artikel jurnal 1 Modul Video Pembelajaran Personal Komputer Smartphone
2	Mahasiswa mampu menginstal IDE Android	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam menginstall 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 5. 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, 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 E-learning Google Form Buku 4 Artikel jurnal 5 Modul Video Pembelajaran Personal Komputer Smartphone
3	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep activity dan intent Mahasiswa mampu menggunakan activity dan intent dalam proyek Android.	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam menjelaskan konsep activity & intent. Ketepatan dalam menerapkan 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 E-learning Google Form Buku 3, 4 Modul Video Pembelajaran Personal Komputer Smartphone



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULA WARMAN
 PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok. : 52 /RPS/SI/FT UNMUL/2022
 Tgl. Terbit : 24/03/2022
 No. Revisi : 3
 Halaman : 9 / 13

Pertemuan Ke	Kemampuan Khusus	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Strategi dan Metode Pembelajaran	Pengalaman Pembelajaran	Penilaian			Sumber Belajar/ media
						Jenis	Kriteria	Bobot	
4	Mahasiswa mampu menerapkan berbagai layout Android.	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 • Frame layout • Display orientation 	<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 tanya jawab berkaitan dengan materi.	TM : 1x (3 x 50") Tugas3 : Membuat aplikasi dan menerapkan layout pada antarmuka aplikasi dengan studi kasus yang berbeda-beda.	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman • Ketepatan • Pengetahuan • Kerapihan • Tingkat detail penjelasan • Penerapan 	5%	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom • E-learning • Google Form • Buku 1, 2, 3 • Website 1, 2 • Modul • Video Pembelajaran • Personal Komputer • Smartphone
5	Mahasiswa mampu mengelola widget-widget yang tersedia di lingkungan Android.	<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 • E-learning • Google Form • Buku 3, 4 • Modul • Video Pembelajaran • Personal Komputer • Smartphone
6	Mahasiswa mampu mengelola widget-widget yang tersedia di lingkungan Android.	<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 • E-learning • Google Form • Buku 3, 4 • Modul • Video Pembelajaran • Personal Komputer • Smartphone



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
 PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok.	: 52 /RPS/SI/FT UNMUL/2022
Tgl. Terbit	: 24/03/2022
No. Revisi	: 3
Halaman	: 10 / 13

Perte muan Ke	Kemampuan Khusus	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Strategi dan Metode Pembelajaran	Pengalaman Pembelajaran	Penilaian			Sumber Belajar/ media
						Jenis	Kriteria	Bobot	
7	Mahasiswa mampu mengelola data aplikasi menggunakan file dan array.	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam memahami konsep penyimpanan data pada array. Ketepatan dalam memahami konsep penyimpanan data pada file 	<ul style="list-style-type: none"> Menyimpan data menggunakan Array dan File Menyimpan data pada array Menyimpan data pada file 	<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 6 Membuat aplikasi android sederhana dalam melakukan penyimpanan pada file.	<ul style="list-style-type: none"> Rubrik Deskriptif Bentuk Non- Test : Laporan	5%	<ul style="list-style-type: none"> Zoom E-learning Google Form Buku 3, 4 Modul Video Pembelajaran Personal Komputer Smartphone
8 UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)									
9	Mahasiswa mampu mevalidasi menampilkan dan menangani event menu pada aplikasi Android.	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 E-learning Google Form Buku 3 Modul Video Pembelajaran Personal Komputer Smartphone
10	Mahasiswa mampu mengelola operasi CRUD pada database SQLite Android.	<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 3 Modul Video Pembelajaran Personal Komputer Smartphone



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULA WARMAN
 PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok.	:	52 /RPS/SI/FT UNMUL/2022
Tgl. Terbit	:	24/03/2022
No. Revisi	:	3
Halaman	:	11 / 13

Pertemuan Ke	Kemampuan Khusus	Indikator	Materi Pokok (Bahan Kajian)	Strategi dan Metode Pembelajaran	Pengalaman Pembelajaran	Penilaian			Sumber Belajar/ media
						Jenis	Kriteria	Bobot	
11	Mahasiswa mampu mengelola operasi CRUD pada database SQLite Android	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam menjelaskan konsep penyimpanan data dengan data base SQLite. Ketepatan dalam menambahkan fungsi tambah dan ubah data 	1. 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 Tanya jawab Praktek Penugasan 	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, mencoba, dan melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi	TM : 1x (2 x 50") Praktikum : 1 x (1 x 150") 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"> Rubrik Deskriptif Bentuk Non-Test: Laporan 	10%	<ul style="list-style-type: none"> Zoom MOLS Google Form Buku 1 Modul Video Pembelajaran Personal Komputer Smartphone
12	Mahasiswa mampu mengelola distribusi aplikasi Android.	<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 Modul Video Pembelajaran Personal Komputer Smartphone
13	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu membuat aplikasi mobile yang menunjukkan lokasi dari perangkat mobile. Mahasiswa mampu memanipulasi hasil dari servis lokasi dan menampilkannya pada peta (GoogleMap). 	<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 5 Artikel jurnal 2 Modul Video Pembelajaran Personal Komputer Smartphone



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN
 PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

No. Dok.	:	52 /RPS/SI/FT UNMUL/2022
Tgl. Terbit	:	24/03/2022
No. Revisi	:	3
Halaman	:	12 / 13

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.	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 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. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) merupakan ciri khas yang dimiliki oleh Program Studi Sistem Informasi yang dititipkan ke dalam Mata Kuliah berdasarkan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK).
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.

Samarinda, 15 Maret 2022
 Koordinator Prodi Sistem Informasi

Islamiyah, S.Kom., M.Kom
 198701162015042001



RUBRIK PENILAIAN

Kriteria Penilaian	Skor 10-40	Skor 50-80	Skor 90-100
Kehadiran (10%)	Kehadiran tidak lebih dari 50% dari total pertemuan.	Kehadiran antara 50%-80% dari total pertemuan.	Kehadiran lebih dari 80% dari total pertemuan.
Tugas (30%)	Tugas tidak lengkap atau banyak kesalahan konsep.	Tugas lengkap dengan beberapa kesalahan kecil.	Tugas lengkap dan akurat, menunjukkan pemahaman yang baik.
Ujian Tengah Semester (UTS) (30%)	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang kurang memadai (nilai <60%).	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang cukup baik (nilai 60%-80%).	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang sangat baik (nilai >80%).
Ujian Akhir Semester (UAS) (30%)	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang sangat kurang (nilai <60%).	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang baik (nilai 60%-80%).	Hasil ujian menunjukkan pemahaman yang sangat baik (nilai >80%).