



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ekonomika dan Bisnis
Program Studi S1 Bisnis Digital**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																				
PEMROGRAMAN APLIKASI MOBILE	6120903029		T=2 P=1 ECTS=4.77	4	22 November 2024																																																																																				
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																																				
	Anita Safitri, S.Kom., M.Kom.		Riska Dhenabayu, S.Kom., M.Kom.		Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA.																																																																																				
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																								
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																								
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																								
	CPMK - 1	C2. Menguasai pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah aplikasi / perangkat yang mempunyai fungsi-fungsi yang kompleks dan tergabung dalam sebuah satu kesatuan system. Mastering the knowledge and ability to build an application/device that has complex functions and is incorporated into a single unified system.																																																																																							
	CPMK - 2	C4. Mahasiswa mampu mendesain dan membuat aplikasi mobile																																																																																							
	CPMK - 3	C3. Mahasiswa mampu menerapkan teknik integrasi dan pengujian aplikasi mobile baik dalam mode stand alone, client-server dan interfacing dengan perangkat keras lainnya.																																																																																							
	Matrik CPL - CPMK																																																																																								
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">CPMK</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">CPMK-1</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">CPMK-2</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">CPMK-3</td></tr> </table>					CPMK	CPMK-1	CPMK-2	CPMK-3																																																																																
CPMK																																																																																									
CPMK-1																																																																																									
CPMK-2																																																																																									
CPMK-3																																																																																									
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																									
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>CPMK-1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1																	CPMK-2																	CPMK-3																
CPMK	Minggu Ke																																																																																								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																									
CPMK-1																																																																																									
CPMK-2																																																																																									
CPMK-3																																																																																									
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini menggunakan metode project based learning. Mata kuliah ini memberikan pengetahuan konseptual dan implementatif pengembangan aplikasi mobile dan interaksinya dengan web service untuk mengembangkan aplikasi mobile skala personal dan enterprise. This course uses the project based learning method. This course provides conceptual and implementable knowledge of mobile application development and its interaction with web services to develop personal and enterprise-scale mobile applications.																																																																																								
Pustaka	Utama :																																																																																								
	<ol style="list-style-type: none"> 1. 1. Official Android Developer Documentation http://developer.android.com/. 2. 2. Esposito, Dino, Architecting Mobile Solutions for the Enterprise, 2012, O'Reilly Media. 3. 3. Iversen, Jakob & Eierman, Michael, Learning Mobile App Development A Hands-on Guide to Building Apps with iOS and Android , 2014, Pearson Education. 4. 4. Meier, Reto, Professional Android 4 Application Development, 2012, John Wiley and Sons. 5. 5. McWherter, Jeff & Gowell, Scott, Professional Mobile Application Development, 2012, John Wiley & Sons. 																																																																																								
	Pendukung :																																																																																								
	1. Modul Praktikum Pemrograman Aplikasi Mobile																																																																																								
Dosen Pengampu	Dr. Nanang Hoesen Hidroes Abbrori, S.T., M.T.I. Anita Safitri, M. Kom.																																																																																								
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)																																																																																				

		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu menjelaskan secara garis besar pemrograman di lingkungan mobile. Students can explain in outline programming in a mobile environment	Ketepatan dalam menjelaskan konsep pemrograman mobile. Accuracy in explaining the concept of mobile programming.	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring 3x50			4%
2	Mahasiswa mampu menginstal IDE Android. College students can install the Android IDE.	1.2.1 Ketepatan dalam menginstall IDE android. 2.2.2 Ketepatan dalam deploy aplikasi ke emulator, device dan 3rd party.	Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	luring 3x50		Materi: Instalasi dan Pengenalan Pemrograman Android Pustaka: 1. <i>Official Android Developer Documentation</i> http://developer.android.com/...	5%
3	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep activity dan intent. Mahasiswa mampu menggunakan activity dan intent dalam proyek Android. Students are able to explain the concept of activity and the internet. Students are able to use activities and intents in Android projects	1.3.1. Ketepatan dalam menjelaskan konsep activity & intent. Accuracy in explaining the concept of activity & intent. 2.3.2. Ketepatan dalam menerapkan activity & intent. Accuracy in implementing activity & intent.	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	luring 3x50			5%
4	Mahasiswa mampu menerapkan berbagai layout Android. Students are able to apply various Android layouts.	4.1. Ketepatan dalam menerapkan layout android pada studi kasus yang berbeda-beda. Accuracy in applying the android layout to different case studies.	Kriteria: 5 Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	luring			5%
5	5. Ketepatan dalam menjelaskan konsep widget.		Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	3x50			5%
6	6. Ketepatan dalam menerapkan widget android pada studi kasus yang berbeda-beda.		Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja				5%
7	Pencapaian kemampuan yang direncanakan : - Ketepatan dalam memahami konsep penyimpanan data pada array. - Ketepatan dalam memahami konsep penyimpanan data ada file		Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja				5%
8			Kriteria: Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes				15%

9	Ketepatan dalam menerapkan event menu pada aplikasi android.		Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja			5%
10	Ketepatan dalam menjelaskan konsep penyimpanan data dengan data base pada Android		Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif			5%
11	Ketepatan dalam menambahkan fungsi tampi dan hapus data.		Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja			5%
12	1.Ketepatan dalam menjelaskan konsep file distribusi dan pendistribusian aplikasi 2.Ketepatan dalam mendistribusikan aplikasi android.		Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja			5%
13	1.Ketepatan dalam menjelaskan konsep servis lokasi. 2.Ketepatan dalam menerapkan konsep servis lokasi menggunakan Google Map API.		Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja			5%
14	Ketepatan dalam menerapkan konsep pembuatan aplikasi android yang telah diajarkan.		Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja			5%
15	Progress Proyek		Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja			5%
16			Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes			15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	18.17%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	15%
3.	Penilaian Praktikum	4.17%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	46.67%
5.	Tes	15%
		99.01%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.

8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.