



**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	30 Januari 2025																																																																																					
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																																					
	Anita Safitri, S.Kom., M.Kom.		Dr. Nanang Hoesen H. A., S.T., M.T.I.		Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA.																																																																																					
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																									
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																									
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																								
	CPL-7	Mampu mengembangkan ide bisnis digital secara kreatif dan inovatif																																																																																								
	CPL-8	Mampu mengembangkan keilmuan di bidang bisnis digital dengan tepat																																																																																								
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																									
	CPMK - 1	Menguasai pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah aplikasi / perangkat yang mempunyai fungsi-fungsi yang kompleks dan tergabung dalam sebuah satu kesatuan system.																																																																																								
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu membuat aplikasi mobile dan publikasi ke Google Play.																																																																																								
	CPMK - 3	Menguasai 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="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-3</th> <th>CPL-7</th> <th>CPL-8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> </tbody> </table>	CPMK	CPL-3	CPL-7	CPL-8	CPMK-1	✓	✓		CPMK-2	✓		✓	CPMK-3		✓	✓																																																																								
CPMK	CPL-3	CPL-7	CPL-8																																																																																							
CPMK-1	✓	✓																																																																																								
CPMK-2	✓		✓																																																																																							
CPMK-3		✓	✓																																																																																							
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																									
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <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 style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</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 style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</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 style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</td><td style="text-align: center;">✓</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	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. <p>Pendukung :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Modul Praktikum Pemrograman Aplikasi Mobile 																																																																																									
Dosen Pengampu	Dr. Nanang Hoesen Hidroes Abbrori, S.T., M.T.I. Achmad Fitro, S.Kom., M.Kom. Anita Safitri, M. Kom.																																																																																									
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar	Penilaian	Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian																																																																																					

	(Sub-CPMK)	Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)	(%)	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	
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.	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Luring 3x50		Materi: . Pustaka: 1. <i>Official Android Developer Documentation</i> http://developer.android.com/...	2%
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.	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	luring 3x50		Materi: Instalasi dan Pengenalan Pemrograman Android Pustaka: 1. <i>Official Android Developer Documentation</i> http://developer.android.com/...	4%
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.	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	luring 3x50		Materi: . Pustaka: 1. <i>Official Android Developer Documentation</i> http://developer.android.com/...	4%
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: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	luring		Materi: . Pustaka: 2. <i>Esposito, Dino, Architecting Mobile Solutions for the Enterprise, 2012, O'Reilly Media.</i>	5%
5	5. Ketepatan dalam menjelaskan konsep widget.	1. Pengembangan aplikasi mobile 2. Publikasi aplikasi ke Google Play Store	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	3x50		Materi: . Pustaka: 2. <i>Esposito, Dino, Architecting Mobile Solutions for the Enterprise, 2012, O'Reilly Media.</i> Materi: . Pustaka: 3. <i>Iversen, Jakob & Eierman, Michael, Learning Mobile App Development A Hands-on Guide to Building Apps with iOS and Android , 2014, Pearson Education.</i>	5%
6	6. Ketepatan dalam menerapkan widget android pada studi kasus yang berbeda-beda.	1. Kemampuan membuat aplikasi mobile 2. Kemampuan mempublikasikan aplikasi ke Google Play Store	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.		Materi: . Pustaka: 4. <i>Meier, Reto, Professional Android 4 Application Development, 2012, John Wiley and Sons.</i>	5%
7	Pencapaian kemampuan yang direncanakan : - Ketepatan dalam memahami konsep penyimpanan data pada array. - Ketepatan dalam memahami konsep penyimpanan data ada file	1. Kemampuan mengembangkan aplikasi mobile 2. Kemampuan mempublikasikan aplikasi ke Google Play Store	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.	Pengembangan aplikasi mobile sederhana dan mempublikasikannya ke Google Play Store	Materi: . Pustaka: 4. <i>Meier, Reto, Professional Android 4 Application Development, 2012, John Wiley and Sons.</i>	5%

8	Tes Tertulis	Tes Tertulis	Kriteria: 1. Tes Tertulis Bentuk Penilaian : Tes	Evaluasi Tengah Semester		Materi : Pustaka: 1. <i>Official Android Developer Documentation</i> http://developer.android.com/... Materi : Pustaka: 2. <i>Esposito, Dino, Architecting Mobile Solutions for the Enterprise, 2012, O'Reilly Media.</i> Materi : Pustaka: 3. <i>Iversen, Jakob & Eierman, Michael, Learning Mobile App Development A Hands-on Guide to Building Apps with iOS and Android , 2014, Pearson Education.</i> Materi : Pustaka: 4. <i>Meier, Reto, Professional Android 4 Application Development, 2012, John Wiley and Sons.</i>	15%
9	Ketepatan dalam menerapkan event menu pada aplikasi android.	1. Kemampuan merancang aplikasi mobile 2. Kemampuan mengembangkan aplikasi mobile 3. Kemampuan mempublikasikan aplikasi ke Google Play Store	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk			Materi : Pustaka: 5. <i>McWherter, Jeff & Gowell, Scott, Professional Mobile Application Development, 2012, John Wiley & Sons.</i>	5%
10	Ketepatan dalam menjelaskan konsep penyimpanan data dengan data base pada Android	1. Kemampuan membuat aplikasi mobile 2. Kemampuan memahami persyaratan publikasi Google Play 3. Kualitas aplikasi yang dipublikasikan	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.	Pengembangan aplikasi mobile sederhana, Penyusunan dokumen persyaratan publikasi aplikasi	Materi : Pustaka: 5. <i>McWherter, Jeff & Gowell, Scott, Professional Mobile Application Development, 2012, John Wiley & Sons.</i>	5%
11	Ketepatan dalam menambahkan fungsi tampil dan hapus data.	1. Kemampuan membuat aplikasi mobile 2. Kemampuan mempublikasikan aplikasi ke Google Play Store	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran aktif, studi kasus, diskusi kelompok.	Mengembangkan aplikasi mobile sederhana dan mempublikasikannya ke Google Play Store	Materi : Pustaka: 5. <i>McWherter, Jeff & Gowell, Scott, Professional Mobile Application Development, 2012, John Wiley & Sons.</i>	5%
12	1. Ketepatan dalam menjelaskan konsep file distribusi dan pendistribusian aplikasi 2. Ketepatan dalam mendistribusikan aplikasi android.	Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran aktif, studi kasus, diskusi kelompok.	Pengembangan aplikasi mobile sederhana dan publikasi ke Google Play Store	Materi : Pustaka: 5. <i>McWherter, Jeff & Gowell, Scott, Professional Mobile Application Development, 2012, John Wiley & Sons.</i>	5%
13	1. Ketepatan dalam menjelaskan konsep servis lokasi. 2. Ketepatan dalam menerapkan konsep servis lokasi menggunakan Google Map API.	Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Pembelajaran berbasis proyek.	Pengembangan aplikasi mobile sederhana dan lakukan publikasi ke Google Play Store	Materi : Pustaka: 5. <i>McWherter, Jeff & Gowell, Scott, Professional Mobile Application Development, 2012, John Wiley & Sons.</i> Materi : Pustaka: Modul Praktikum Pemrograman Aplikasi Mobile	5%
14	Ketepatan dalam menerapkan konsep pembuatan aplikasi android yang telah diajarkan.	1. Integrasi komponen aplikasi 2. Pengujian aplikasi mobile 3. Penerapan client-server	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Pembelajaran aktif, studi kasus, diskusi kelompok.	Penugasan proyek aplikasi mobile	Materi : Pustaka: 5. <i>McWherter, Jeff & Gowell, Scott, Professional Mobile Application Development, 2012, John Wiley & Sons.</i> Materi : Pustaka: Modul Praktikum Pemrograman Aplikasi Mobile	5%

15	Progress Proyek	1.Kemampuan integrasi aplikasi 2.Kemampuan pengujian aplikasi 3.Kemampuan berinteraksi dengan perangkat keras	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.	Pengerjaan Proyek	Materi : Pustaka: Modul Praktikum Pemrograman Aplikasi Mobile	5%
16	Proyek Akhir	Final Project	Kriteria: Final Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi Final Project		Materi : Pustaka: Modul Praktikum Pemrograman Aplikasi Mobile	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	6%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	74%
3.	Penilaian Praktikum	5%
4.	Tes	15%
		100%

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.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 19 Desember 2024

Koordinator Program Studi S1
Bisnis Digital



Hujjatullah Fazlurrahman, S.E.,
MBA.
NIDN 0723108603

UPM Program Studi S1 Bisnis
Digital



Muhammad Fajar Wahyudi
Rahman, S.E., M.M.
NIDN 0029109601

File PDF ini digenerate pada tanggal 30 Januari 2025 Jam 04:34 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

