



**Universitas Negeri Surabaya**  
**Fakultas Teknik**  
**Program Studi S1 Pendidikan Teknologi Informasi**

Kode  
Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pemrograman Mobile	8320703062	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	3	18 Januari 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	I Gusti Lanang Putra Eka Prisma		.....			Drs. Bambang Sujatmiko, M.T.	

Model Pembelajaran	Project Based Learning
--------------------	------------------------

**Capaian Pembelajaran (CP)** **CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**

CPL-5	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi.
CPL-8	Menguasai konsep dan implementasi dalam mengembangkan rekayasa perangkat lunak, permainan, multimedia cerdas, dan teknik komputer jaringan.

**Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)**

CPMK - 1	Mahasiswa dapat mengembangkan aplikasi mobile yang berfungsi penuh dengan menerapkan konsep pemrograman dan algoritma yang efisien (C3)
CPMK - 2	Mahasiswa dapat menganalisis kebutuhan pengguna untuk menciptakan desain antarmuka yang intuitif dan responsif pada aplikasi mobile (C4)
CPMK - 3	Mahasiswa dapat mengevaluasi dan mengintegrasikan API pihak ketiga dalam pengembangan aplikasi mobile untuk meningkatkan fungsionalitas (C5)
CPMK - 4	Mahasiswa dapat menciptakan solusi inovatif untuk masalah yang ada dengan mengembangkan fitur baru yang belum ada di pasar (C6)
CPMK - 5	Mahasiswa dapat menerapkan teknik pengujian dan debugging untuk memastikan aplikasi mobile berjalan dengan stabil dan efisien (C3)
CPMK - 6	Mahasiswa dapat menganalisis dan memodifikasi kode sumber aplikasi mobile untuk meningkatkan kinerja dan keamanan (C4)
CPMK - 7	Mahasiswa dapat mengevaluasi berbagai platform pengembangan mobile dan memilih yang paling sesuai untuk proyek tertentu (C5)
CPMK - 8	Mahasiswa dapat menciptakan dokumentasi teknis yang jelas dan terstruktur untuk aplikasi mobile yang dikembangkan (C6)
CPMK - 9	Mahasiswa dapat menerapkan prinsip keamanan dalam pengembangan aplikasi mobile untuk melindungi data pengguna (C3)
CPMK - 10	Mahasiswa dapat menganalisis feedback pengguna untuk mengidentifikasi area perbaikan dalam versi aplikasi mobile selanjutnya (C4)

**Matrik CPL - CPMK**

	CPMK	CPL-5	CPL-8
CPMK-1			✓
CPMK-2		✓	
CPMK-3			✓
CPMK-4		✓	
CPMK-5			✓
CPMK-6			✓
CPMK-7		✓	
CPMK-8			✓
CPMK-9			✓
CPMK-10		✓	

**Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**

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-4						✓	✓									
CPMK-5								✓								
CPMK-6									✓	✓						
CPMK-7											✓	✓				
CPMK-8													✓	✓		
CPMK-9															✓	
CPMK-10																✓

**Deskripsi Singkat MK** Matakuliah ini memberikan pengetahuan dan pengalaman praktis mengenai penerapan teknologi perangkat mobile. Pembangunan berbagai aplikasi berbasis mobile dengan memperhatikan aspek-aspek penting dalam proses pengembangan perangkat lunak mobile. Pemahaman akan tool dan IDE yang digunakan. Pemahaman akan aspek kompatibilitas aplikasi-aplikasi perangkat mobile. Pembangunan, pengujian penemuan kesalahan dan perbaikan kode program berbasis mobile. Pengkodean program dalam matakuliah ini terbagi menjadi dua, yakni pemrograman pada web mobile dan Android native

<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bai, G. 2011. JQuery Mobile First Look. Birmingham: PACKT Publishing.</li> <li>Boonstra, L. 2014. Hands-On Sencha Touch 2: A Real-World App Approach. United States of America: O'Reilly Media, Inc.</li> <li>Gifford, M. 2012. PhoneGap Mobile Application Development Cookbook. Birmingham: PACKT Publishing.</li> <li>Myer, T. 2012. Beginning PhoneGap. Indiana: John Wiley &amp; Sons, Inc.</li> <li>Wolber, D., Abelson, H., Spertus, E., Looney, L. 2015. App Inventor 2: Create Your Own Android Apps. United States of America: O'Reilly Media, Inc.</li> </ol>
	<b>Pendukung :</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>Beer P, Simmons, C 2015. Hello App Inventor! Android Programming For Kids And The Rest Of Us. Manning Publication Co.</li> </ol>

**Dosen Pengampu** I Gusti Lanang Putra Eka Prisma, S.Kom., M.Kom.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Membuat aplikasi sederhana menggunakan HTML 5 dan JQuery Mobile	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menerapkan sintaks HTML 5</li> <li>Mengidentifikasi JQTouch</li> <li>Mengidentifikasi Sencha Touch</li> <li>Menjelaskan UI</li> <li>Menjelaskan WebKit</li> <li>Mengidentifikasi struktur halaman</li> <li>Membuat dan menghapus dialog</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah 3 X 50	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah secara daring 3 X 50	<p><b>Materi:</b> Menerapkan sintaks HTML 5, Mengidentifikasi JQTouch, Mengidentifikasi Sencha Touch, Menjelaskan UI, Menjelaskan WebKit, Mengidentifikasi struktur halaman, Membuat dan menghapus dialog</p> <p><b>Pustaka:</b> Bai, G. 2011. JQuery Mobile First Look. Birmingham: PACKT Publishing.</p>	5%

2	Menerapkan konfigurasi JQuery Mobile dan pengelolaan konten	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Menerapkan konfigurasi default</li> <li>2.Menerapkan penanganan event</li> <li>3.Menampilkan konten</li> <li>4.Menggunakan kolom dan grid pada konten</li> <li>5.Menggunakan collapsible blocks</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah 3 X 50	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah secara daring 3 X 50	<p><b>Materi:</b> Menerapkan konfigurasi default, Menerapkan penanganan event, Menampilkan konten, Menggunakan kolom dan grid pada konten, Menggunakan collapsible blocks</p> <p><b>Pustaka:</b> Bai, G. 2011. <i>JQuery Mobile First Look</i>. Birmingham: <i>PACKT Publishing</i>.</p>	4%
3	Membuat toolbar dan button dengan JQuery Mobile	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Menerapkan jenis-jenis toolbar</li> <li>2.Menerapkan jenis-jenis button</li> <li>3.Menampilkan button</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah 3 X 50	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah secara daring 3 X 50	<p><b>Materi:</b> Menerapkan jenis-jenis toolbar, Menerapkan jenis-jenis button, Menampilkan button</p> <p><b>Pustaka:</b> Bai, G. 2011. <i>JQuery Mobile First Look</i>. Birmingham: <i>PACKT Publishing</i>.</p>	4%
4	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis kebutuhan pengguna secara mendalam untuk menciptakan desain antarmuka yang memenuhi standar kegunaan dan responsivitas pada aplikasi mobile.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.analisis kebutuhan pengguna</li> <li>2.desain antarmuka intuitif</li> <li>3.desain antarmuka responsif</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pengenalan android studio dan bahasa pemrograman flutter dan dart 3 X 50	Pengenalan android studio dan bahasa pemrograman flutter dan dart secara daring 3 X 50	<p><b>Materi:</b> Pengumpulan Kebutuhan Pengguna, Prinsip Desain Antarmuka, Responsivitas Aplikasi Mobile</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	3%
5	Memahami penggunaan dasar PhoneGap	- Menjelaskan sejarah PhoneGap- Menjelaskan dasar-dasar penggunaan PhoneGap pada Android device	<p><b>Kriteria:</b> Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah 3 X 50	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah secara daring 2 X 50	<p><b>Materi:</b> Menjelaskan sejarah PhoneGap- Menjelaskan dasar-dasar penggunaan PhoneGap pada Android device</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Boonstra, L. 2014. Hands-On Sencha Touch 2: A Real-World App Approach. United States of America: O 19Reilly Media, Inc.</i></p>	5%

6	Menerapkan penggunaan accelerometer dan Geolocation pada PhoneGap	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan opsi dan argumen di dalam accelerometer</li> <li>2. Mendeteksi pergerakan device menggunakan accelerometer</li> <li>3. Menjelaskan informasi posisi dan koordinat obyek</li> <li>4. Menjelaskan opsi dan argumen di dalam geolocation</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah 3 X 50	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah secara daring 3 X 50	<p><b>Materi:</b> Menjelaskan opsi dan argumen di dalam accelerometer, Mendeteksi pergerakan device menggunakan accelerometer, Menjelaskan informasi posisi dan koordinat obyek, Menjelaskan opsi dan argumen di dalam geolocation</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Boonstra, L. 2014. Hands-On Sencha Touch 2: A Real-World App Approach. United States of America: O 19Reilly Media, Inc.</i></p>	5%
7	Membuat aplikasi yang mengandung media menggunakan PhoneGap	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Mengidentifikasi jenis-jenis file media</li> <li>2.- Menerapkan penggunaan obyek media</li> <li>3.- Menerapkan penanganan error</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah 3 X 50	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah secara daring 2 X 50	<p><b>Materi:</b> Mengidentifikasi jenis-jenis file media, Menerapkan penggunaan obyek media, Menerapkan penanganan error</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Boonstra, L. 2014. Hands-On Sencha Touch 2: A Real-World App Approach. United States of America: O 19Reilly Media, Inc.</i></p>	5%
8	UTS	Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik	<p><b>Kriteria:</b> Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Kuis secara Luring 3 X 50	Kuis secara Daring 3 X 50	<p><b>Materi:</b> Semua materi yang sudah diajarkan di pertemuan 1 hingga pertemuan 7</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Gifford, M. 2012. PhoneGap Mobile Application Development Cookbook. Birmingham: PACKT Publishing.</i></p>	20%

9	Menerapkan komponen user interface pada Android device	- Menerapkan pengaturan layout- Menerapkan pengaturan orientation	<b>Kriteria:</b> Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah 3 X 50	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah secara daring 3 X 50	<b>Materi:</b> Menerapkan pengaturan layout- Menerapkan pengaturan orientation <b>Pustaka:</b> <i>Gifford, M. 2012. PhoneGap Mobile Application Development Cookbook. Birmingham: PACKT Publishing.</i>	3%
10	Membuat user interface dasar pada Android device	1.- Mengidentifikasi jenis-jenis tampilan dasar 2.- Menerapkan tampilan-tampilan dasar	<b>Kriteria:</b> Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah 3 X 50	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah secara daring 3 X 50	<b>Materi:</b> Mengidentifikasi jenis-jenis tampilan dasar, Menerapkan tampilan-tampilan dasar <b>Pustaka:</b> <i>Gifford, M. 2012. PhoneGap Mobile Application Development Cookbook. Birmingham: PACKT Publishing.</i>	3%
11	Membuat user interface dasar pada Android device	- Mengidentifikasi jenis-jenis tampilan dasar- Menerapkan tampilan-tampilan dasar	<b>Kriteria:</b> Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah 3 X 50	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah secara daring 3 X 50	<b>Materi:</b> Mengidentifikasi jenis-jenis tampilan dasar- Menerapkan tampilan-tampilan dasar <b>Pustaka:</b> <i>Myer, T. 2012. Beginning PhoneGap. Indiana: John Wiley &amp; Sons, Inc.</i>	5%
12	Memuat user interface lanjut pada Android device	1.Menerapkan pembuatan menu 2.Mengolah gambar 3.Menambahkan penunjuk waktu 4.Menerapkan web view	<b>Kriteria:</b> Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah 3 X 50	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah secara daring 3 X 50	<b>Materi:</b> Menerapkan pembuatan menu, Mengolah gambar, Menambahkan penunjuk waktu, Menerapkan web view <b>Pustaka:</b> <i>Myer, T. 2012. Beginning PhoneGap. Indiana: John Wiley &amp; Sons, Inc.</i>	3%
13	Membuat aplikasi terkoneksi database dalam Android	- Menerapkan teknik koneksi aplikasi ke database	<b>Kriteria:</b> Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah 3 X 50	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah secara daring 3 X 50	<b>Materi:</b> Menerapkan teknik koneksi aplikasi ke database <b>Pustaka:</b> <i>Myer, T. 2012. Beginning PhoneGap. Indiana: John Wiley &amp; Sons, Inc.</i>	5%

14	Membuat user interface dalam AppInventor!	<ol style="list-style-type: none"> <li>Membuat user interface menggunakan designer</li> <li>Membuat user interface menggunakan built-in components</li> <li>Menerapkan pengaturan screen, layout dan canvas</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah 3 X 50	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah secara daring 3 X 50	<p><b>Materi:</b> Membuat user interface menggunakan designer</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Wolber, D., Abelson, H., Spertus, E., Looney, L. 2015. App Inventor 2: Create Your Own Android Apps. United States of America: O 19Reilly Media, Inc.</i></p>	5%
15	Membuat variabel, percabangan, prosedur, list dan perulangan dalam AppInventor!	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menerapkan penamaan dan pemanggilan variabelMengubah variabel</li> <li>Menerapkan percabangan dengan menggunakan variabel sebagai kondisinya</li> <li>Menerapkan komentar</li> <li>Menerapkan list</li> <li>Menerapkan perulangan</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah 3 X 50	Pendekatan saintifik, presentasi, ceramah, tanya-jawab, diskusi, dan pembelajaran berbasis masalah 3 X 50	<p><b>Materi:</b> Menerapkan penamaan dan pemanggilan variabel Mengubah variabel</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Wolber, D., Abelson, H., Spertus, E., Looney, L. 2015. App Inventor 2: Create Your Own Android Apps. United States of America: O 19Reilly Media, Inc.</i></p>	5%
16	UAS	Dapat menguasai CPMK dengan baik	<p><b>Kriteria:</b> Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Tes</p>	Ujian Akhir Semester 3 X 50	Ujian Akhir Semester 3 X 50	<p><b>Materi:</b> Dapat menguasai CPMK dengan baik</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Beer P, Simmons, C 2015. Hello App Inventor! Android Programming For Kids And The Rest Of Us. Manning Publication Co.</i></p>	20%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	20.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	59.5%
3.	Tes	20%
		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** dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.

6. **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.
7. **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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 22 Desember 2024

Koordinator Program Studi S1  
Pendidikan Teknologi Informasi



Drs. Bambang Sujatmiko, M.T.  
NIDN 0019056503

UPM Program Studi S1  
Pendidikan Teknologi Informasi



Martini Dwi Endah Susanti,  
S.Kom., M.Kom.  
NIDN 0016039305

File PDF ini digenerate pada tanggal 18 Januari 2025 Jam 14:43 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

