

	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 Desember 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi	
	I Gusti Lanang Putra Eka Prisma				YENI ANISTYASARI	
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-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.				
	CPL-10	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya, menjunjung tinggi etika profesi, dan bersikap jujur dalam menjalankan tanggung jawab profesinya.				
	CPL-13	Mampu mengembangkan produk pendidikan atau sumber belajar yang inovatif dengan menggunakan strategi berbasis desain ilmiah untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan TIK.				
	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					

		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-5</td><td>CPL-8</td><td>CPL-10</td><td>CPL-13</td></tr><tr><td>CPMK-1</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></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-6</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-7</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-8</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-9</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-10</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-8	CPL-10	CPL-13	CPMK-1			✓			CPMK-2		✓				CPMK-3			✓			CPMK-4		✓				CPMK-5			✓			CPMK-6			✓			CPMK-7		✓				CPMK-8			✓			CPMK-9			✓			CPMK-10		✓																																																																																																																																												
CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-8	CPL-10	CPL-13																																																																																																																																																																																																								
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)																																																																																																																																																																																																													
		<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><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><tr><td>CPMK-4</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-5</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-6</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-7</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-8</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-9</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-10</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></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-4						✓	✓										CPMK-5								✓									CPMK-6									✓	✓							CPMK-7											✓	✓					CPMK-8													✓	✓			CPMK-9															✓		CPMK-10																✓
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 perangkatmobile. Pembangunan berbagai aplikasi berbasismobiledengan memperhatikan aspek-aspek penting dalam proses pengembangan perangkat lunakmobile. Pemahaman akantoolndan 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 padaweb mobile dan Android native																																																																																																																																																																																																												
Pustaka	Utama :																																																																																																																																																																																																												
	1. Bai, G. 2011. JQuery Mobile First Look. Birmingham: PACKT Publishing. 2. Boonstra, L. 2014. Hands-On Sencha Touch 2: A Real-World App Approach. United States of America: O 19Reilly Media, Inc. 3. Gifford, M. 2012. PhoneGap Mobile Application Development Cookbook. Birmingham: PACKT Publishing. 4. Myer, T. 2012. Beginning PhoneGap. Indiana: John Wiley & Sons, Inc. 5. 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.																																																																																																																																																																																																												
	Pendukung :																																																																																																																																																																																																												
	1. Beer P, Simmons, C 2015. Hello App Inventor! Android Programming For Kids And The Rest Of Us. Manning Publication Co.																																																																																																																																																																																																												
Dosen Pengampu	I Gusti Lanang Putra Eka Prisma, S.Kom., M.Kom. Ir. Rizky Basatha, S.Pd., M.MT.																																																																																																																																																																																																												
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	Membuat aplikasi sederhana menggunakan HTML 5 dan JQuery Mobile	1.- Menerapkan sintaks HTML 5 2.- Mengidentifikasi JQTouch 3.- Mengidentifikasi Sencha Touch 4.- Menjelaskan UI 5.- Menjelaskan WebKit 6.- Mengidentifikasi struktur halaman 7.- Membuat dan menghapus dialog	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : 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	Materi: Menerapkan sintaks HTML 5, Mengidentifikasi JQTouch, Mengidentifikasi Sencha Touch, Menjelaskan UI, Menjelaskan WebKit, Mengidentifikasi struktur halaman, Membuat dan menghapus dialog Pustaka: Bai, G. 2011. <i>JQuery Mobile First Look</i> . Birmingham: PACKT Publishing.	5%
2	Menerapkan konfigurasi JQuery Mobile dan pengelolaan konten	1.Menerapkan konfigurasi default 2.Menerapkan penanganan event 3.Menampilkan konten 4.Menggunakan kolom dan grid pada konten 5.Menggunakan collapsible blocks	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : 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	Materi: Menerapkan konfigurasi default, Menerapkan penanganan event, Menampilkan konten, Menggunakan kolom dan grid pada konten, Menggunakan collapsible blocks Pustaka: Bai, G. 2011. <i>JQuery Mobile First Look</i> . Birmingham: PACKT Publishing.	4%
3	Membuat toolbar dan button dengan JQuery Mobile	1.- Menerapkan jenis-jenis toolbar 2.Menerapkan jenis-jenis button 3.Menampilkan button	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : 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	Materi: Menerapkan jenis-jenis toolbar, Menerapkan jenis-jenis button, Menampilkan button Pustaka: Bai, G. 2011. <i>JQuery Mobile First Look</i> . Birmingham: PACKT Publishing.	4%
4	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis kebutuhan pengguna secara mendalam untuk menciptakan desain antarmuka yang memenuhi standar kegunaan dan responsivitas pada aplikasi mobile.	1.analisis kebutuhan pengguna 2.desain antarmuka intuitif 3.desain antarmuka responsif	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	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	Materi: Pengumpulan Kebutuhan Pengguna, Prinsip Desain Antarmuka, Responsivitas Aplikasi Mobile Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	3%

5	Memahami penggunaan dasar PhoneGap	- Menjelaskan sejarah PhoneGap- Menjelaskan dasar-dasar penggunaan PhoneGap pada Android device	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : 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 2 X 50	Materi: Menjelaskan sejarah PhoneGap- Menjelaskan dasar-dasar penggunaan PhoneGap pada Android device Pustaka: <i>Boonstra, L. 2014. Hands-On Sencha Touch 2: A Real-World App Approach. United States of America: O 19Reilly Media, Inc.</i>	5%
6	Menerapkan penggunaan accelerometer dan Geolocation pada PhoneGap	1.Menjelaskan opsi dan argumen di dalam accelerometer 2.Mendeteksi pergerakan device menggunakan accelerometer 3.Menjelaskan informasi posisi dan koordinat obyek 4.Menjelaskan opsi dan argumen di dalam geolocation	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : 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	Materi: 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 Pustaka: <i>Boonstra, L. 2014. Hands-On Sencha Touch 2: A Real-World App Approach. United States of America: O 19Reilly Media, Inc.</i>	5%
7	Membuat aplikasi yang mengandung media menggunakan PhoneGap	1.- Mengidentifikasi jenis-jenis file media 2.-Menerapkan penggunaan obyek media 3.- Menerapkan penanganan error	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, 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 2 X 50	Materi: Mengidentifikasi jenis-jenis file media, Menerapkan penggunaan obyek media, Menerapkan penanganan error Pustaka: <i>Boonstra, L. 2014. Hands-On Sencha Touch 2: A Real-World App Approach. United States of America: O 19Reilly Media, Inc.</i>	5%

8	UTS	Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuis secara Luring 3 X 50	Kuis secara Daring 3 X 50	Materi: Semua materi yang sudah diajarkan di pertemuan 1 hingga pertemuan 7 Pustaka: Gifford, M. 2012. PhoneGap Mobile Application Development Cookbook. Birmingham: PACKT Publishing.	20%
9	Menerapkan komponen user interface pada Android device	- Menerapkan pengaturan layout- Menerapkan pengaturan orientation	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : 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	Materi: Menerapkan pengaturan layout- Menerapkan pengaturan orientation Pustaka: Gifford, M. 2012. PhoneGap Mobile Application Development Cookbook. Birmingham: PACKT Publishing.	3%
10	Membuat user interface dasar pada Android device	1.- Mengidentifikasi jenis-jenis tampilan dasar 2.- Menerapkan tampilan-tampilan dasar	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, 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	Materi: Mengidentifikasi jenis-jenis tampilan dasar, Menerapkan tampilan-tampilan dasar Pustaka: Gifford, M. 2012. PhoneGap Mobile Application Development Cookbook. Birmingham: PACKT Publishing.	3%
11	Membuat user interface dasar pada Android device	- Mengidentifikasi jenis-jenis tampilan dasar- Menerapkan tampilan-tampilan dasar	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : 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	Materi: Mengidentifikasi jenis-jenis tampilan dasar- Menerapkan tampilan-tampilan dasar Pustaka: Myer, T. 2012. Beginning PhoneGap. Indiana: John Wiley & Sons, Inc.	5%

12	Memuat user interface lanjut pada Android device	1.Menerapkan pembuatan menu 2.Mengolah gambar 3.Menambahkan penunjuk waktu 4.Menerapkan web view	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : 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	Materi: Menerapkan pembuatan menu, Mengolah gambar, Menambahkan penunjuk waktu, Menerapkan web view Pustaka: Myer, T. 2012. <i>Beginning PhoneGap</i>. Indiana: John Wiley & Sons, Inc.	3%
13	Membuat aplikasi terkoneksi database dalam Android	- Menerapkan teknik koneksi aplikasi ke database	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : 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	Materi: Menerapkan teknik koneksi aplikasi ke database Pustaka: Myer, T. 2012. <i>Beginning PhoneGap</i>. Indiana: John Wiley & Sons, Inc.	5%
14	Membuat user interface dalam Applinventor!	1.Membuat user interface menggunakan designer 2.Membuat user interface menggunakan built-in components 3.Menerapkan pengaturan screen, layout dan canvas	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : 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	Materi: Membuat user interface menggunakan designer Pustaka: Wolber, D., Abelson, H., Spertus, E., Looney, L. 2015. <i>App Inventor 2: Create Your Own Android Apps</i>. United States of America: O 19Reilly Media, Inc.	5%
15	Membuat variabel, percabangan, prosedur, list dan perulangan dalam Applinventor!	1.- Menerapkan penamaan dan pemanggilan variabelMengubah variabel 2.Menerapkan percabangan dengan menggunakan variabel sebagai kondisinya 3.Menerapkan komentar 4.Menerapkan list 5.Menerapkan perulangan	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : 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 3 X 50	Materi: Menerapkan penamaan dan pemanggilan variabel Mengubah variabel Pustaka: Wolber, D., Abelson, H., Spertus, E., Looney, L. 2015. <i>App Inventor 2: Create Your Own Android Apps</i>. United States of America: O 19Reilly Media, Inc.	5%

16	UAS	Dapat menguasai CPMK dengan baik	Kriteria: Nilai Kognitif, Nilai Karakter, dan Nilai Psikomotorik Bentuk Penilaian : Tes	Ujian Akhir Semester 3 X 50	Ujian Akhir Semester 3 X 50	Materi: Dapat menguasai CPMK dengan baik Pustaka: Beer P, Simmons, C 2015. <i>Hello App Inventor! Android Programming For Kids And The Rest Of Us.</i> Manning Publication Co.	20%
----	-----	----------------------------------	--	--------------------------------	--------------------------------	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	20.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	59.5%
3.	Tes	20%
		100%

Catatan

1. **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.
2. **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.
3. **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.
4. **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.
5. **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.
6. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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

UPM Program Studi S1
Pendidikan Teknologi Informasi



YENI ANISTYASARI
NIDN 0027108403



NIDN.0016039305

File PDF ini digenerate pada tanggal 18 Desember 2025 Jam 20:23 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDra Unesa

