



**UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK & TEKNOLOGI INFORMASI  
PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

MATA KULIAH	KODE	BOBO T	SEMEST ER	TGL PENYUSUNAN
<b>Pengembangan Aplikasi Mobile</b>	CE514	4	5	
<b>OTORISASI</b>	<b>Dosen Penyusun RPS</b>	<b>Koordinator Rumpun Ilmu</b>		<b>Kaprodi</b>
	M. Wahyu Indriyanto, S.Kom., M.Eng.	M. Wahyu Indriyanto, S.Kom., M.Eng.		Aris Wahyu Murdiyanto, S.Kom., M.Cs.
<b>CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)</b>	<b>CP-PRODI</b>			
	S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik		
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan secara mandiri		
	S11	Mewarisi nilai - nilai kejuangan Jenderal Achmad Yani;		
	KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora.		
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;		
	KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.		
	KK11	Mampu mengimplementasikan rancangan sistem ke dalam berbagai platform teknologi terkini		
	<b>CP-MK</b>			
	3.8	Menjelaskan dan menerapkan konsep pengembangan aplikasi untuk perangkat bergerak (mobile device);		
<b>Deskripsi Singkat Mata Kuliah</b>	Mata kuliah ini memberikan gambaran kepada mahasiswa tentang konsep dasar pemrograman Mobile, konsep Dasar Sistem Operasi Perangkat Bergerak, lingkungan pengembangan pemrograman pada perangkat bergerak, XML Based Layout, Widget View, Layout Manager, Dialog, Teknik Pembuatan Menu: Menu dengan ListView, Membuat Menu dengan XML, Membuat Menu Dinamik, Membuat Menu dengan TabHost. Penyimpanan Data (Shared Preference, File, SQLite), Rancangan Aplikasi Database SQLite, Dasar API pada Sistem Operasi mobile, Location Base Service Programming (Dasar pemanfaatan pemrograman GPS dan Dasar pemrograman Google Map API).			
<b>Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengantar Awal Pemrograman Mobile</li> <li>- Pengenalan Dasar Sistem Operasi perangkat bergerak</li> <li>- Lingkup Pengembangan Pemrograman Mobile</li> <li>- XML Based Layout</li> <li>- Pengenalan Widget View</li> <li>- Layout Manager</li> <li>- Dialog</li> <li>- Teknik Pembuatan Menu</li> <li>- Penyimpanan Data</li> <li>- Membangun Aplikasi Database pada Perangkat Mobile (Rancangan Aplikasi Database SQLite)</li> <li>- Dasar Akses Perangkat Keras</li> </ul>			

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Location Base Service Programming</li> <li>- Pembahasan evaluasi proyek</li> </ul>																																																												
<b>Pustaka</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Beginning Android 3, Mark L. Murphy, Apress, 2011.</li> <li>- Modul Pengembangan Aplikasi Android, JARC Team, SEAMOLEC, 2011.</li> <li>- Hello, Android (Intoduction Google's Mobile Development Platform), Ed Burnette.</li> <li>- Profesional Android Aplication Development, Reto Mejer, Wrox.</li> <li>- Pro Android 3, Satya Komatineni, Dave MacLean, Sayed Y. Hashimi, Apress, 2011</li> </ul>																																																												
<b>Team Teaching</b>	-																																																												
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	-																																																												
<b>Penilaian</b>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">No.</th> <th style="width: 70%;">Elemen</th> <th style="width: 20%;">Bobot (%)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Ujian Tengah Semester</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Ujian Akhir Semester</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Tugas kelas mingguan (presentasi, partisipasi dan kuis)</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Tugas rumah mingguan (ringkasan, makalah)</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Tugas besar (laporan tentang perancangan pengelolaan data dan pengetahuan untuk kepentingan bisnis)</td> <td>20</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr style="background-color: #800000; color: white;"> <th style="width: 25%;">Tingkat Penguasaan</th> <th style="width: 25%;">Nilai Angka</th> <th style="width: 25%;">Nilai Huruf</th> <th style="width: 25%;">Predikat</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>85 - 100</td> <td style="background-color: #008000; color: white;">4</td> <td>A</td> <td>Sangat baik</td> </tr> <tr> <td>80 - 84</td> <td style="background-color: #008000; color: white;">3,75</td> <td>A-</td> <td>Sangat baik</td> </tr> <tr> <td>75 - 79</td> <td style="background-color: #90EE90;">3,25</td> <td>B+</td> <td>Baik</td> </tr> <tr> <td>71 - 74</td> <td style="background-color: #90EE90;">3</td> <td>B</td> <td>Baik</td> </tr> <tr> <td>65 - 70</td> <td style="background-color: #FFFF00;">2,75</td> <td>B-</td> <td>Baik</td> </tr> <tr> <td>60 - 64</td> <td style="background-color: #FFD700;">2,25</td> <td>C+</td> <td>Cukup</td> </tr> <tr> <td>55 - 59</td> <td style="background-color: #FFA500;">2</td> <td>C</td> <td>Cukup</td> </tr> <tr> <td>40 - 54</td> <td style="background-color: #FF4500;">1</td> <td>D</td> <td>Kurang</td> </tr> <tr> <td>0 - 39</td> <td style="background-color: #FF0000; color: white;">0</td> <td>E</td> <td>Sangat kurang</td> </tr> </tbody> </table>			No.	Elemen	Bobot (%)	1	Ujian Tengah Semester	20	2	Ujian Akhir Semester	20	3	Tugas kelas mingguan (presentasi, partisipasi dan kuis)	20	4	Tugas rumah mingguan (ringkasan, makalah)	20	5	Tugas besar (laporan tentang perancangan pengelolaan data dan pengetahuan untuk kepentingan bisnis)	20	Tingkat Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat	85 - 100	4	A	Sangat baik	80 - 84	3,75	A-	Sangat baik	75 - 79	3,25	B+	Baik	71 - 74	3	B	Baik	65 - 70	2,75	B-	Baik	60 - 64	2,25	C+	Cukup	55 - 59	2	C	Cukup	40 - 54	1	D	Kurang	0 - 39	0	E	Sangat kurang
No.	Elemen	Bobot (%)																																																											
1	Ujian Tengah Semester	20																																																											
2	Ujian Akhir Semester	20																																																											
3	Tugas kelas mingguan (presentasi, partisipasi dan kuis)	20																																																											
4	Tugas rumah mingguan (ringkasan, makalah)	20																																																											
5	Tugas besar (laporan tentang perancangan pengelolaan data dan pengetahuan untuk kepentingan bisnis)	20																																																											
Tingkat Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat																																																										
85 - 100	4	A	Sangat baik																																																										
80 - 84	3,75	A-	Sangat baik																																																										
75 - 79	3,25	B+	Baik																																																										
71 - 74	3	B	Baik																																																										
65 - 70	2,75	B-	Baik																																																										
60 - 64	2,25	C+	Cukup																																																										
55 - 59	2	C	Cukup																																																										
40 - 54	1	D	Kurang																																																										
0 - 39	0	E	Sangat kurang																																																										

Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
1-2	Mahasiswa dapat memahami konsep dasar pemrograman Mobile	<p><b>Teori :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengantar Awal Pemrograman Mobile</li> <li>-Sejarah perkembangan aplikasi mobile</li> <li>- Sistem Operasi perangkat bergerak</li> <li>- Perbandingan sistem operasi mobile</li> <li>- Kelebihan dan Kekurangan sistem operasi mobile</li> <li>- Kebutuhan Perangkat keras</li> </ul> <p><b>Praktek :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Mencoba dan membandingkan beberapa aplikasi android di playstore sebagai sarana untuk mencari ide pembuatan final projek</li> </ul>	<p><b>a. Bentuk:</b> Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok</p> <p><b>b. Metode:</b> <i>Discovery Learning, Problem based learning</i></p> <p><b>c. Alokasi Waktu:</b> TM : 2 x 2 x 50” TT : 2 x 2 x 60” BM : 2 x 2 x 60” PR : 2 x 2 x 170”</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai</li> <li>b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.</li> </ul>	<p><b>1. Kriteria Penilaian:</b> Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal.</p> <p><b>2. Indikator Penilaian:</b> Ketepatan menjelaskan</p>	4%
3-4	Mahasiswa dapat memahami tentang konsep Dasar Pemrograman mobile dan dapat mengoperasikan Software Pengembangan.aplikasi	<p><b>Teori :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arsitektur sistem operasi mobile</li> <li>- Versi-versi sistem operasi</li> <li>- Lingkungan <i>Software</i> Pengembangan Aplikasi</li> <li>- Official site Development</li> <li>- Instalasi SDK dan perangkat pendukungnya</li> </ul>	<p><b>a. Bentuk:</b> Kuliah/Tutorial, Praktikum</p> <p><b>b. Metode:</b> <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i></p> <p><b>c. Alokasi Waktu:</b> TM : 3 x 2 x 50”</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai</li> <li>b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.</li> </ul>	<p><b>1. Kriteria Penilaian:</b> Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal</p> <p><b>2. Indikator Penilaian:</b> Ketepatan dalam menjelaskan</p>	4%

Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dokumentasi SDK</li> </ul> <p><b>Praktek :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuka dan mengoperasikan Software pengembangan aplikasi</li> <li>- Hello world</li> </ul>	TT : 3 x 2 x 60" BM : 3 x 2 x 60" PR : 3 x 2 x 170"			
5-6	Mahasiswa dapat membangun Layout antarmuka dengan XML.	Layout Desain <ul style="list-style-type: none"> <li>- Component Types</li> <li>- Hyrarchy of screen elements</li> <li>- Komponen Aplikasi service dan activity</li> <li>- Package, project structure, manifest</li> <li>- Struktur XML</li> <li>- Mendesain Layout</li> <li>- Pengenalan Widget View Text View, Button</li> <li>- Toast</li> <li>- Menjalankan aplikasi di virtual dan physical device</li> </ul> <p><b>Praktek:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyek Antar muka sederhana dengan text view, button dan Toast</li> </ul>	<p><b>a. Bentuk:</b> Kuliah/Tutorial, Diskusi kelompok</p> <p><b>b. Metode:</b> <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i></p> <p><b>c. Alokasi Waktu:</b>            TM : 2 x 2 x 50"            TT : 2 x 2 x 60"            BM : 2 x 2 x 60"            PR : 2 x 2 x 170"</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai ketepatan dalam</li> <li>b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.</li> </ul>	<p>1. <b>Kriteria Penilaian:</b> Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal</p> <p>2. <b>Indikator Penilaian:</b> Ketepatan dan sistematika penyelesaian soal</p>	4%
7-8	Mahasiswa dapat menggunakan Widget View.	<p><b>Teori :</b></p> Pengenalan Widget View <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dasar pembuatan widget</li> <li>- TextView</li> </ul>	<p><b>a. Bentuk:</b> Kuliah/Tutorial, Diskusi Kelompok</p> <p><b>b. Metode:</b> <i>Discovery Learning,</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai</li> <li>b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.</li> </ul>	<p>1. <b>Kriteria Penilaian:</b> Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal.</p> <p>c. <b>Indikator Penilaian:</b> Ketepatan</p>	4%

Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- EditText</li> <li>- Button</li> <li>- RadioButton</li> <li>- RatingBar</li> <li>- GridView</li> <li>- ImageButton</li> </ul> <p><b>Praktek :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat Widget yang dilengkapi dengan listener</li> </ul>	<p><i>Problem based learning</i></p> <p><b>c. Alokasi Waktu:</b>            TM : 2 x 2 x 50”            TT : 2 x 2 x 60”            BM : 2 x 2 x 60”            PR : 2 x 2 x 170”</p>		menjelaskan	
9-10	Mahasiswa dapat menggunakan Widget View Lanjutan.	<p><b>Teori :</b></p> <p>Pengenalan Widget View</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- AutoCompleteTextView</li> <li>- MultiAutoCompleteTextV iew</li> <li>- ListView</li> <li>- GridView</li> <li>- Date and Time</li> <li>- MapView and WebView</li> <li>- ImageView</li> <li>- Spinner</li> </ul> <p><b>Praktek :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat Widget yang dilengkapi dengan listener</li> </ul>	<p><b>a. Bentuk:</b> Kuliah/Tutorial, Praktikum</p> <p><b>b. Metode:</b> <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i></p> <p><b>c. Alokasi Waktu:</b>            TM : 3 x 2 x 50”            TT : 3 x 2 x 60”            BM : 3 x 2 x 60”            PR : 3 x 2 x 170”</p>	<p>a. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai</p> <p>b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.</p>	<p>1. <b>Kriteria Penilaian:</b> Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal.</p> <p>2. <b>Indikator Penilaian:</b> Ketepatan menjelaskan</p>	4%
11-12	Mahasiswa dapat menggunakan Layout Manager	<p><b>Teori :</b></p> <p>Layout Manager</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Linear Layout</li> <li>- Absolute Layout</li> <li>- Relative Layout</li> <li>- Table Layout</li> <li>- Frame Layout</li> </ul>	<p><b>a. Bentuk:</b> Kuliah/Tutorial, Diskusi kelompok</p> <p><b>b. Metode:</b> <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i></p> <p><b>c. Alokasi Waktu:</b></p>	<p>a. Tanya jawab acak dan latihan soal mengenai</p> <p>b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.</p>	<p>1. <b>Kriteria Penilaian:</b> Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal.</p> <p>2. <b>Indikator Penilaian:</b> Ketepatan menjelaskan</p>	4%

Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- ScrollView</li> <li>- TableRow</li> <li>- Ticker</li> <li>- Kombinasi Layout</li> </ul> <p><b>Praktek :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat Antar muka komplek untuk berbagai ukuran layar dan orientasi dengan gabungan beberapa layout dilengkapi dengan widget dan listener</li> </ul>	TM : 2 x 2 x 50” TT : 2 x 2 x 60” BM : 2 x 2 x 60” PR : 2 x 2 x 170”			
13-14	Mahasiswa dapat menggunakan Dialog, progress dialog dan notifikasi.	<p><b>Teori :</b></p> <p>Dialog</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialog</li> <li>- Progress Dialog</li> <li>- Notifikasi</li> </ul> <p><b>Praktek:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat aplikasi dengan Dialog standard dan dialog modifikasi, progress dialog dan notifikasi</li> </ul>	<p><b>a. Bentuk:</b> Kuliah/Tutorial, Diskusi kelompok</p> <p><b>b. Metode:</b> <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i></p> <p><b>c. Alokasi Waktu:</b>            TM : 2 x 2 x 50”            TT : 2 x 2 x 60”            BM : 2 x 2 x 60”            PR : 2 x 2 x 170”</p>	a. Tanya jawab acak dan latihan soal b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.	<p>1. <b>Kriteria Penilaian:</b> Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal.</p> <p>2. <b>Indikator Penilaian:</b> Ketepatan menjelaskan</p>	4%
8	<p><b>UJIAN TENGAH SEMESTER</b></p> <p>Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya (20%)</p>					
9	Mahasiswa dapat menggunakan Activity dan Intent	<p><b>Teori:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian activity</li> <li>- Siklus hidup activity</li> <li>- memulai activity dengan/tanpa mengirim data</li> </ul>	<p>a. <b>Bentuk:</b> Kuliah/Tutorial, Praktikum</p> <p>b. <b>Metode:</b> <i>Discovery Learning, Problem based</i></p>	a. Mengerjakan soal tentang b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.	<p>1. <b>Kriteria Penilaian:</b> Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal</p> <p>2. <b>Indikator Penilaian:</b> Ketepatan dalam</p>	4%

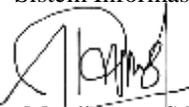
Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- pindah antar activity</li> <li>- Pengertian intent</li> <li>- implisit intent</li> <li>- eksplisit intent</li> </ul> <p><b>Praktek :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- membuat aplikasi multi activity dengan mengirim data antar activity</li> <li>- menggunakan intent untuk memanggil aplikasi lain, browser dll</li> </ul>	<i>Learning,</i> c. <b>Alokasi Waktu:</b> TM : 2 x 2 x 50” TT : 2 x 2 x 60” BM : 2 x 2 x 60” PR : 2 x 2 x 170”		menjelaskan	
10	Mahasiswa dapat menggunakan Fragment	<p><b>Teori :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian Fragment</li> <li>- Manfaat Fragment</li> <li>- Membuat Fragment</li> <li>- Siklus hidup Fragment</li> </ul> <p><b>Praktek :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat Implementasi Fragment dengan kombinasi View pager, tab layout dan Fragment</li> </ul>	a. <b>Bentuk:</b> Kuliah/Tutorial, Praktikum b. <b>Metode:</b> <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i> c. <b>Alokasi Waktu:</b> TM : 3 x 2 x 50” TT : 3 x 2 x 60” BM : 3 x 2 x 60” PR : 3 x 2 x 170”	a. Mengerjakan soal tentang b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.	1. <b>Kriteria Penilaian:</b> Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal 2. <b>Indikator Penilaian:</b> Ketepatan dalam menjelaskan	4%
11	Mahasiswa mampu menerapkan Pembuatan Menu.	<p><b>Teori :</b></p> <p>Teknik Pembuatan Menu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menu dengan ListView</li> <li>- Membuat Menu dengan XML</li> <li>- Membuat Menu Dinamik</li> </ul>	a. <b>Bentuk:</b> Kuliah/Tutorial, Praktikum b. <b>Metode:</b> <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i> c. <b>Alokasi Waktu:</b> TM : 3 x 2 x 50”	a. Mengerjakan soal tentang b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.	1. <b>Kriteria Penilaian:</b> Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal aplikasi aljabar boolean 2. <b>Indikator Penilaian:</b> Ketepatan dalam menjelaskan	4%

Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat Menu dengan TabHost</li> </ul> <p><b>Praktek :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat berbagai jenis menu</li> </ul>	TT : 3 x 2 x 60” BM : 3 x 2 x 60” PR : 2 x 2 x 170”			
12	Mahasiswa dapat menerapkan Penyimpanan Data.	<p><b>Teori :</b></p> <p>Penyimpanan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Macam macam penyimpanan data, kelebihan dan kekurangannya</li> <li>Memilih media penyimpanan yang tepat untuk aplikasi yang dibuat</li> </ul> <p>Mengenalkan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Shared Preference</li> <li>File</li> <li>SQLite</li> <li>Mysql</li> <li>Firebase</li> </ul> <p><b>Praktek :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat apliasi CRUD sederhana dengan SQLite dengan satu table</li> </ul>	<p>a. <b>Bentuk:</b> Kuliah/Tutorial, Praktikum</p> <p>b. <b>Metode:</b> <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i></p> <p>c. <b>Alokasi Waktu:</b>            TM : 3 x 2 x 50”            TT : 3 x 2 x 60”            BM : 3 x 2 x 60”            PR : 3 x 2 x 170”</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengerjakan soal tentang</li> <li>Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.</li> </ul>	<p><b>1. Kriteria Penilaian:</b> Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal</p> <p><b>2. Indikator Penilaian:</b> Ketepatan dalam menjelaskan</p>	5%
13	Mahasiswa dapat menerapkan Penyimpanan Data lanjutan	<p><b>Teori :</b></p> <p>Penyimpanan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Macam macam penyimpanan data, kelebihan dan</li> </ul>	<p>a. <b>Bentuk:</b> Kuliah/Tutorial, Praktikum</p> <p>b. <b>Metode:</b> <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengerjakan soal tentang</li> <li>Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.</li> </ul>	<p><b>1. Kriteria Penilaian:</b> Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal</p> <p><b>2. Indikator Penilaian:</b> Ketepatan dalam</p>	5%

Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
		kekurangannya - Memilih media penyimpanan yang tepat untuk aplikasi yang dibuat Mengenalkan - Shared Preference - File - SQLite - Mysql - Firebase <b>Praktek :</b> - Membuat aplikasi CRUD sederhana dengan SQLite dengan operasi 2 table atau lebih yang saling berhubungan	c. <b>Alokasi Waktu:</b> TM : 3 x 2 x 50” TT : 3 x 2 x 60” BM : 3 x 2 x 60” PR : 3 x 2 x 170”		menjelaskan	
14	Mahasiswa dapat menerapkan Tentang Pemrograman Location Based Service	<b>Teori :</b> Location Base Service Programming - Dasar pemanfaatan pemrograman GPS - Dasar pemrograman Google Map API <b>Praktek :</b> - Membuat aplikasi untuk mencari lokasi perangkat yang digunakan, menandai lokasi menyimpan lokasi ke database.	a. <b>Bentuk:</b> Kuliah/Tutorial, Praktikum b. <b>Metode:</b> <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i> c. <b>Alokasi Waktu:</b> TM : 3 x 2 x 50” TT : 3 x 2 x 60” BM : 3 x 2 x 60” PR : 3 x 2 x 170”	a. Mengerjakan soal tentang b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.	<b>1. Kriteria Penilaian:</b> Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal <b>2. Indikator Penilaian:</b> Ketepatan dalam menjelaskan	5%

Minggu	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub – CPMK)	Materi Ajar (Bahan Kajian)	Metode dan Waktu Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot Nilai
15	Mahasiswa dapat membuat sistem informasi berbasis dan publish di google play	-Evaluasi perkembangan pengerjaan Tugas Akhir Semester Pemrograman Mobile  -Memberikan panduan cara publish di Google Play  -Menyarankan agar aplikasi yang lolos seleksi kelayakan dapat di publish di Google Play	a. <b>Bentuk:</b> Kuliah/Tutorial, Praktikum b. <b>Metode:</b> <i>Discovery Learning, Problem based Learning</i> c. <b>Alokasi Waktu:</b> TM : 3 x 2 x 50" TT : 3 x 2 x 60" BM : 3 x 2 x 60" PR : 3 x 2 x 170"	a. Mengerjakan soal tentang b. Mengerjakan tugas tambahan terkait dengan materi ajar.	<b>1. Kriteria Penilaian:</b> Jawaban benar dan tepat dalam latihan soal <b>2. Indikator Penilaian:</b> Ketepatan dalam menjelaskan	5%
16	<b>UJIAN AKHIR SEMESTER</b> <b>Melakukan validasi penilaian akhirdan menentukan kelulusan mahasiswa(20%)</b>					

#### Validasi

Ketua Program Studi Sistem Informasi  Aris Wahyu Murdiyanto, S.Kom., M.Cs.	Koordinator Rumpun Ilmu  M. Wahyu Indriyanto, S.Kom., M.Eng.	Penyusun RPS  M. Wahyu Indriyanto, S.Kom., M.Eng.
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------

