



## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (SEMESTER LESSON PLAN)

Nomor Dok	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	02
Tgl. Berlaku	1 Januari 2018
Klausa ISO	7.5.1 & 7.5.5

Disusun oleh ( <i>Prepared by</i> )	Diperiksa oleh ( <i>Checked by</i> )	Disetujui oleh ( <i>Approved by</i> )	Tanggal Validasi ( <i>Valid date</i> )
<b>Imam Solikin, M.Kom</b>	<b>Vivi Sahfitri, S.Kom., M.M.</b>	<b>Dr. Edi Surya Negara, M.Kom</b>	

- |                                                                         |                            |                                              |                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------|----------------------------|----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Fakultas ( <i>Faculty</i> )                                          | : Vokasi                   |                                              |                                                                                           |
| 2. Program Studi ( <i>Study Program</i> )                               | : Manajemen Informatika    | Jenjang ( <i>Grade</i> ): DIII               |                                                                                           |
| 3. Mata Kuliah ( <i>Course</i> )                                        | : Aplikasi Berbasis Mobile | SKS ( <i>Credit</i> ) : 3                    | Semester ( <i>Semester</i> ) : 5                                                          |
| 4. Kode Mata Kuliah ( <i>Code</i> )                                     | : 2212113014               | Sertifikasi ( <i>Certification</i> )         | : <input type="checkbox"/> Ya ( <i>Yes</i> ) <input type="checkbox"/> Tidak ( <i>No</i> ) |
| 5. Mata Kuliah Prasyarat ( <i>Prerequisite</i> )                        | : --                       |                                              | .....                                                                                     |
| 6. Dosen Koordinator ( <i>Coordinator</i> )                             | : Imam Solikin, M.Kom.     |                                              |                                                                                           |
| 7. Dosen Pengampuh ( <i>Lecturer</i> )                                  | : Imam Solikin, M.Kom.     | <input type="checkbox"/> Tim ( <i>Team</i> ) | <input checked="" type="checkbox"/> Mandiri ( <i>Personal</i> )                           |
| 8. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah ( <i>Course Learning Outcomes</i> ) | :                          |                                              |                                                                                           |

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Sikap	Indikator	Deskripsi
	Sikap	S.01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious
		S.02	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika
		S.04	Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila.
		S.05	Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
	S.08	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya sendiri	
	Pengetahuan	PP.05	Menguasai konsep teoritis dalam menterjemahkan urutan logika menjadi program aplikasi.
	Keterampilan	KU.02	Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;

	Umum	KU.05	Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya. mampu mempresentasikan dan mengkomunikasikan informasi serta menyampaikan ide dan pendapatnya secara jelas, baik lisan maupun tertulis, kepada pemangku kepentingan
	Keterampilan Khusus	KK.01 KK.06 KK.10	Mampu menterjemahkan urutan logika menjadi program aplikasi. Mampu merancang dan membuat aplikasi basis data yang digunakan dalam aplikasi bisnis yang ditampilkan dalam bentuk <i>web</i> . Mampu memulai usaha baru di bidang penerapan Manajemen Informatika, baik secara mandiri maupun berkelompok.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa dapat memahami konsep dasar Aplikasi berbasis Mobile, Sistem Operasi Aplikasi Mobile, pengembangan aplikasi berbasis mobile</li> <li>2. Dapat menggunakan layout aplikasi berbasis mobile, menyimpan menjalankan,</li> <li>3. Dapat membangun database pada aplikasi mobile.</li> <li>4. Dapat melakukan pengujian dan mengimplementasikan aplikasi berbasis mobile</li> </ol>		

#### 9. Deskripsi Mata Kuliah

Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah Aplikasi Berbasis Mobile mempelajari tentang aplikasi android (apk), seperti membuat antar muka pengguna responsive pada berbagai perangkat, pengujian dan men-debug aplikasi, keamanan dan sampai ke implementasi aplikasi android.
-------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Bobot (SKS)	3 SKS			
	<b>Komponen*</b>	<b>Persentase</b>	<b>Bobot Kredit (SKS)</b>	<b>Konversi Kredit ke Jam (dalam 14 pertemuan)**</b>
	Kuliah	-	-	-
	Presentasi Kelompok	15 %	0,45	5,25 jam
	Praktikum	85 %	2,55	29,75 jam
	<b>Total</b>	100%	3	35 jam
	*Tidak termasuk tugas terstruktur dan tugas mandiri **[(Bobot SKS x 50 menit) x 14 pertemuan]/60			

## 10. Bahan Kajian

Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengantar awal aplikasi berbasis mobile</li> <li>2. Pengenalan sistem operasi berbasis mobile</li> <li>3. Lingkup pengembangan aplikasi berbasis mobile</li> <li>4. Membuat layout aplikasi berbasis mobile</li> <li>5. Menyimpan dan menjalankan aplikasi berbasis mobile</li> <li>6. Membangun aplikasi database pada aplikasi berbasis mobile</li> <li>7. Pengujian aplikasi berbasis mobile</li> <li>8. Implementasi aplikasi berbasis mobile</li> </ol>
---------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 11. Implementasi Pembelajaran Mingguan (*Implementation Process of weekly learning time*)

Minggu	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk	Bobot
1	Mampu mendiskripsikan pendapat tentang aplikasi berbasis mobile, dan perkembangan teknologi aplikasi mobile	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep aplikasi berbasis mobile</li> <li>2. Sistem operasi aplikasi berbasis mobile</li> <li>3. Pengembangan aplikasi android</li> </ol>	Ceramah (zoom), Praktikum, dan Tanya jawab	1, 2, 3, 4	Menjelaskan perkembangan teknologi aplikasi berbasis mobile sesuai dengan pendapatnya sendiri	<b>Kriteria :</b> Penguasaan <b>Bentuk :</b> Tugas 1	5%
2	Memahami pengembangan aplikasi berbasis mobile dengan android	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengembangan aplikasi android</li> <li>2. Antar muka aplikasi android</li> </ol>	Ceramah (zoom), Praktikum, dan Tanya jawab	1, 2, 3, 4	Mamahami paengembangan aplikasi berbasis mobile	<b>Kriteria :</b> Penguasaan <b>Bentuk :</b> Tugas 2	5%
3	Mampu memahami struktur project	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat project</li> <li>2. Struktur file</li> <li>3. Struktur folder</li> </ol>	Ceramah (zoom), Praktikum, dan Tanya jawab	1, 2, 3, 4	Mamahami membuat struktur project aplikasi berbasis mobile	<b>Kriteria :</b> Penguasaan <b>Bentuk :</b> Tugas 3	10%
4	Mampu memahami jenis resource, dan akses resource	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis resource</li> <li>2. Membuat resouerce</li> <li>3. Akses resource</li> </ol>	Ceramah (zoom), Praktikum, dan Tanya jawab	1, 2, 3, 4	Mampu menjelaskan dan memahami pembuatan resource	<b>Kriteria :</b> Penguasaan <b>Bentuk :</b> Tugas 4	5%
5	Memahami pembuatan view dengan berbagai layout	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Frame layout</li> <li>2. Linier layout</li> <li>3. Relative layout</li> <li>4. Table layout</li> </ol>	Ceramah (zoom), Praktikum, dan Tanya jawab	1, 2, 3, 4	Mampu memahami view dalam berbagai layout	<b>Kriteria :</b> Penguasaan <b>Bentuk :</b> Tugas 5	5%

6	Kuis						
7	Mampu mengerti pembuatan activity dan sklus hidup activity	1. Activity class 2. Sklus hidup activity	Ceramah (zoom), Praktikum, dan Tanya jawab	1, 2, 3, 4	Mampu menjelaskan, menggunakan, dan pembuatan activity	<b>Kriteria :</b> penguasaan <b>Bentuk :</b> Tugas 6	10%
8	Mengerti event pada activity dan event handler	1. Event activity 2. Event handler	Ceramah (zoom), Praktikum, dan Tanya jawab	1, 2, 3, 4	Mempu menjelaskan event activity dan event handler	<b>Kriteria :</b> penguasaan <b>Bentuk :</b> Tugas 7	10%
9	Mengerti event pada activity dan event handler	1. Event activity 2. Event handler	Ceramah (zoom), Praktikum, dan Tanya jawab	1, 2, 3, 4	Mempu menjelaskan event activity dan event handler	<b>Kriteria :</b> penguasaan <b>Bentuk :</b> Tugas 8	10%
10	UTS						
11	Mengerti pertukaran data antar activity	1. Menulis data intent 2. Membaca data intent 3. Mengembalikan data intent 4. Mengambil data intent	Ceramah (zoom), Praktikum, dan Tanya jawab	1, 2, 3, 4	Mampu membuat operasi pertukaran data antar activity	<b>Kriteria :</b> penguasaan <b>Bentuk :</b> Tugas 9	5%
12	Mengerti pengaktifan activity pada aplikasi eksternal	1. Broadcast 2. Intent receivers	Ceramah (zoom), Praktikum, dan Tanya jawab	1, 2, 3, 4	Mampu melakukan pengaktifan activity pada aplikasi eksternal	<b>Kriteria :</b> penguasaan <b>Bentuk :</b> Tugas 10	10%
13	Mampu membuat database dan penggunaan CRUD pada aplikasi berbasis mobile	1. Proses CRUD 2. Database	Ceramah (zoom), Praktikum, dan Tanya jawab	. 1, 2, 3, 4	Mampu membuat database dan mengkoneksikan dengan antarmuka aplikasi berbasis mobile	<b>Kriteria :</b> penguasaan <b>Bentuk :</b> Tugas 11	10%
14	Mampu membuat database dan penggunaan CRUD pada aplikasi berbasis mobile	1. Proses CRUD 2. Database	Ceramah (zoom), Praktikum, dan Tanya jawab	1, 2, 3, 4	Mampu membuat database dan mengkoneksikan dengan antarmuka aplikasi berbasis mobile	<b>Kriteria :</b> penguasaan <b>Bentuk :</b> Tugas 12	10%

15	Mampu membuat database dan penggunaan CRUD pada aplikasi berbasis mobile	1. Proses CRUD 2. Database	Ceramah (zoom), Praktikum, dan Tanya jawab	1, 2, 3, 4	Mampu membuat database dan mengkoneksikan dengan antarmuka aplikasi berbasis mobile	<b>Kriteria :</b> penguasaan <b>Bentuk :</b> Tugas 13	5%
16	UAS						

12. Pengalaman Belajar Mahasiswa (*Student Learning Experiences*)

Studi kasus dan Proyek Individu/kelompok

13. Kriteria dan Bobot Penilaian (*Criteria and Evaluation*)

a) Kriteria Penilaian

- Partisipatif = 10 %
- Hasil Proyek = 50 %
- Tugas = 10 %
- Kuis = 10%
- UTS = 10 %
- UAS = 10 %

b) Bobot penilaian

- ≥ 85 = A
- ≥ 70 s.d < 85 = B
- ≥ 60 s.d < 70 = C
- ≥ 50 s.d < 60 = D
- < 50 = E

14. Buku Sumber (*References*)

1. Developers, Android. "Kursus Dasar-Dasar Developer Android : Konsep" Android
2. Developer,[Online]. Available: <https://google-developer-training.gitbooks.io/androiddeveloper-fundamentals-course-concepts/content/idn/>. [Accessed 10 Januari 2018] (2017).
3. Developers, Android. "Kursus Dasar-Dasar Developer Android : Praktik" Android
4. Developer,[Online]. Available: <https://google-developer-training.gitbooks.io/androiddeveloper-fundamentals-course-concepts/content/idn/>. [Accessed 10 Januari 2018] (2017)