



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

DOKUMEN PERKULIAHAN SEMESTER GENAP T.A. 2021/2022	
Mata Kuliah	Pemrograman Mobile 1
Kode Mata Kuliah	KAB3512
sks/semester	5/Ganjil
Status / Prasyarat	-
Fakultas	-
Jurusan	Sistem Informasi
Program Studi	Strata 1 Sistem Informasi
Dosen Pengampu	Rafi'e, S.Kom., M.Kom

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI (S1)
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK INDONESIA BANJARMASIN
JULI 2021**

LEMBAR PENGESAHAN
PERANGKAT PERKULIAHAN SEMESTER GENAP T.A. 2021/2022

No.	Identitas Mata Kuliah	
1.	Mata Kuliah	Pemrograman Mobile 1
2.	Kode Mata Kuliah	KAB3512
3.	SKS / Semester	5/Ganjil
4.	Status / Prasyarat	-
5.	Program Studi	Strata 1 Sistem Informasi
6.	Dosen Pengampu	Rafi'e, S.Kom., M.Kom

Banjarmasin, 22 Juli 2021

Menyetujui,
Ketua Jurusan / Program Studi
S1 Sistem Informasi

Dosen Pengembang RPS

Helda Yunita, S.Kom,M.Kom

Rafi'e, S.Kom., M.Kom

Memeriksa,
Wakil Ketua I

Mengetahui,
Ketua STMIK Indonesia

Seradi Angkasa, S.E., M.Kom

Husnul Ma'ad Junaidi, S.Kom., M.Kom



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI STRATA SATU SISTEM INFORMASI STMIK INDONESIA BANJARMASIN

MATA KULIAH		KODE	RUMPUN MK	BOBOT/SKS	SEMESTER	DIREVISI
Pemrograman Mobile 1		KAB3512	KAB	4	V (Lima)	22 Juli 2021
		Rafi'e, S.Kom, M.Kom				
CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	Program Studi	1. Menanamkan pada diri nilai, norma dan etika akademik yang memiliki dasar agamis, profesional, unggul dan kompetitif 2. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang sudah baku maupun belum 3. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur yang dapat memberikan penyelesaian terhadap masalah yang dihadapi 4. Mampu memahami prinsip dan mekanisme kerja sistem komputer 5. Mampu melakukan perencanaan pengembangan sistem informasi				
	Mata Kuliah	Mahasiswa mampu menjelaskan fundamental aplikasi mobile.				
Deskripsi Mata Kuliah		Materi yang dipelajari meliputi fundamental pemrograman aplikasi mobile				
Bahan Kajian Mata Kuliah		Materi yang dipelajari meliputi fundamental pemrograman aplikasi mobile (bagaimana aplikasi mobile bekerja, arsitektur, bahasa pemrograman aplikasi mobile)				
Pustaka Acuan		Utama:				
	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.					
	Pendukung:					
Media Pembelajaran	Software:			Hardware:		
	File Power Point (Hand out)			LCD Projector		



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI STRATA SATU SISTEM INFORMASI STMIK INDONESIA BANJARMASIN

Team Teaching 1. Rafi'e, S.Kom., M.Kom

Mata Kuliah Syarat -

SESI TM	KEMAMPUAN AKHIR TIU	MATERI PEMBELAJARAN Pokok Bahasan	WAKTU YG DIPERLUKAN	METODE PEMBELAJARAN	METOD E EVALUA SI	SUMBER PUSTAK A	INDIKATOR PENILAIAN TIK
1	Mampu memahami konsep dasar pemrograman mobile	Konsep dasar pemrograman mobile	4 x 50'	-Ceramah -Diskusi/TanyaJawab, -Problem Solving	Tugas, Proyek dan Ujian Tertulis / Praktek	1	Mengerjakan soal dan tugas yang sesuai dengan meteri pertemuan tatap muka
2-3	Mampu memahami dan membuat tampilan	Dasar- dasar flutter	4 x 50'	-Ceramah -Diskusi/TanyaJawab, -Problem Solving	Tugas, Proyek dan Ujian Tertulis / Praktek	1	Mengerjakan soal dan tugas yang sesuai dengan meteri pertemuan tatap muka
4	Mampu memahami dan menjelaskan jenis-jenis widget pada flutter	Jenis-jenis widget pada flutter	4 x 50'	Ceramah -Diskusi/TanyaJawab, -Problem Solving	Tugas, Proyek dan Ujian Tertulis / Praktek	1	Mengerjakan soal dan tugas yang sesuai dengan meteri pertemuan tatap muka
5	Mampu memahami sintaks pada flutter	Sintaks pada flutter	4 x 50'	Ceramah -Diskusi/TanyaJawab, -Problem Solving	Tugas, Proyek dan Ujian Tertulis / Praktek	1	Mengerjakan soal dan tugas yang sesuai dengan meteri pertemuan tatap muka
6-7	Mampu menggunakan routes dan multi screen apps / berpindah ke screen lain	Cara penggunaan routes dan multi screen apps	4 x 50'	Ceramah -Diskusi/TanyaJawab, -Problem Solving	Tugas, Proyek dan Ujian	1	Mengerjakan soal dan tugas yang sesuai dengan meteri pertemuan tatap muka

					Tertulis / Praktek		
8	Ujian Tengah Semester						
9-10	Mampu menggunakan flutter state management dalam apps	Flutter state management	4 x 50'	Ceramah -Diskusi/TanyaJawab, - <i>Problem Solving</i>	Tugas, Proyek dan Ujian Tertulis / Praktek	1	Mengerjakan soal dan tugas yang sesuai dengan meteri pertemuan tatap muka
11-12	Mampu menyimpan data local yang ada di flutter	Cara-cara penyimpanan data local yang ada di flutter	4 x 50'	Ceramah -Diskusi/TanyaJawab, - <i>Problem Solving</i>	Tugas, Proyek dan Ujian Tertulis / Praktek	1	Mengerjakan soal dan tugas yang sesuai dengan meteri pertemuan tatap muka
13	Mampu memahami konsep networking pada flutter	Konsep networking pada flutter	4 x 50'	Ceramah -Diskusi/TanyaJawab, - <i>Problem Solving</i>	Tugas, Proyek dan Ujian Tertulis / Praktek	1	Mengerjakan soal dan tugas yang sesuai dengan meteri pertemuan tatap muka
14	Mampu memahami cara menserialkan data JSON	Cara menserialisasikan data JSON	4 x 50'	Ceramah -Diskusi/TanyaJawab, - <i>Problem Solving</i>	Tugas, Proyek dan Ujian Tertulis / Praktek	1	Mengerjakan soal dan tugas yang sesuai dengan meteri pertemuan tatap muka
15	Mampu membuat proyek dan mendistribusikan ke playstore	Membuild proyek pada flutter dan mendistribusikan ke playstore	4 x 50'	Ceramah -Diskusi/TanyaJawab, - <i>Problem Solving</i>	Tugas, Proyek dan Ujian Tertulis / Praktek	1	Mengerjakan soal dan tugas yang sesuai dengan meteri pertemuan tatap muka
16	Ujian Akhir Semester						

Komponen penilaian :

1. Tugas = 10 %
2. Quiz = 20 %
3. UTS = 30 %
4. UAS = 40 %

Bobot	Sebutan	Nilai	Range		
4	BAIK	A	90	-	100
3,5	BAIK	A-	86	-	89
3,25	CUKUP BAIK	B+	80	-	85
3	CUKUP BAIK	B	76	-	79
2,75	CUKUP BAIK	B-	70	-	75
2,5	CUKUP	C+	66	-	69
2	CUKUP	C	60	-	65
1,5	CUKUP	C-	56	-	59
1	KURANG	D	40	-	55
0	GAGAL	E	0	-	39

Banjarmasin, Juli 2021

**Mengetahui,
Ketua Program Studi,**

Dosen Pengampu,

Helda Yunita, S.Kom,M.Kom

Rafi'e., M.Kom