



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

DOKUMEN PERKULIAHAN SEMESTER GANJIL T.A. 2021/2022	
Mata Kuliah	Pemrograman Mobile 2
Kode Mata Kuliah	KAB4512
sks/semester	4/Genap
Status / Prasyarat	-
Fakultas	-
Jurusan	-
Program Studi	Strata 1 Teknik Informatika
DosenPengampu	Rafie, S.Kom, M.Kom

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA (S1)
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK INDONESIA BANJARMASIN
MEI 2021**

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

No.	Identitas Mata Kuliah	
1.	Mata Kuliah	Pemrograman Mobile 2
2.	Kode Mata Kuliah	KAB4512
3.	SKS / Semester	4/Genap
4.	Status / Prasyarat	-
5.	Program Studi	Strata 1 Teknik Informatika
6.	DosenPengampu	Rafie, S.Kom, M.Kom

Banjarmasin, 25 Mei 2021

Menyetujui,
Ketua Jurusan / Program Studi
S1 Teknik Informatika

Dosen Pengembang RPS

Amrul Hadiyannor, S.Kom,M.Kom

Rafie, S.Kom, M.Kom

Memeriksa,
Wakil Ketua I

Mengetahui,
Ketua STMIK Indonesia

Seradi Angkasa, SE, M.Kom

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



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI STRATA SATU TEKNIK INFORMATIKA STMIK INDONESIA BANJARMASIN

MATA KULIAH		KODE	RUMPUN MK	BOBOT/SKS	SEMESTER	DIREVISI
Pemrogaman Mobile 2		KAB4512	KAB	4	VI(Enam)	25 Mei 2021
		Rafie, M.Kom				
CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	Program Studi	1. Menguasai teori dan konsep yang mendasari ilmu komputer, memahami konsep-konsep bahasa pemrograman, dapat mengidentifikasi model-model bahasa pemrograman, serta membandingkan berbagai solusi yang dibutuhkan untuk merancang, menerapkan, dan menganalisis algoritma untuk menyelesaikan masalah. 2. Mampu membangun aplikasi perangkat lunak yang berkaitan dengan pengetahuan ilmu komputer.				
	Mata Kuliah	1. Mampu Memahami dan menjelaskan teknologi Android dan Persiapan Android Programming 2. Mahasiswa mampu membuat tampilan mobile apps dengan Flutter yang menarik, interaktif, dan memiliki UI/UX yang baik 3. Mahasiswa mampu membuat mobile apps dengan menggunakan Flutter dan Dart 4. Mahasiswa mampu membuat mobile apps dan berinteraksi dengan JSON				
Deskripsi Mata Kuliah		Mata kuliah ini mempelajari pengembangan apps berbasis mobile yang dapat berjalan di platform Android dan iOS dengan menggunakan Flutter SDK dan bahasa pemrograman Dart. Materi perkuliahan diberikan tidak hanya dalam bentuk teori pemrograman, namun juga dalam bentuk proyek pengembangan apps. Setelah mengikuti perkuliahan ini, mahasiswa diharapkan memiliki dasar-dasar pengembangan mobile apps dengan fungsionalitas dan tampilan yang menarik, interaktif, serta memiliki UI/UX yang baik.				
Bahan Kajian Mata Kuliah						
Pustaka Acuan		Utama:	Windmill, E. 2020. Flutter in Action. New York: Manning Publications			
		Windmill, E. 2020. Flutter in Action. New York: Manning Publications				
		Pendukung:	1. Flutter Dev [Online] https://flutter.dev 2. The Flutter Way [Online]			



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI STRATA SATU TEKNIK INFORMATIKA STMIK INDONESIA BANJARMASIN

Media Pembelajaran

Software:

1. Flutter SDK
2. Visual Studio Code
3. Flutter Extensions

Hardware:

LCD Projector



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI STRATA SATU TEKNIK INFORMATIKA STMIK INDONESIA BANJARMASIN

Team Teaching

Rafie, M.Kom

Mata Kuliah Syarat

Pemrograman Mobile 1

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	Mahasiswa mengingat kembali dari matakuliah mobile I	Pengantar dan Peningat Mobile I	4 x 50'	Ceramah, diskusi, praktek	Tugas		Mahasiswa mengingat kembali dari matakuliah mobile I tentang UI flutter dan fetching data
2	Mahasiswa mampu memahami state manajemen pada flutter dan macam-macam state manajemennya	Flutter State Manajemen (1) Intro - GetX - Bloc - Provider - Redux	4 x 50'	Ceramah, diskusi, praktek	Tugas praktikum		Mahasiswa dapat memahami state manajemen pada flutter dan macam-macam state manajemennya. Dan dapat memilih state manajemen yang dipakai
3-4	Mahasiswa mampu memahami flutter state manajemen provider dan perkembangan provider (riverpod)	Flutter State Manajemen (2) Provider - Riverpod	4 x 50'	Ceramah, praktik, diskusi	Tugas, praktikum		Mahasiswa dapat memahami flutter state manajemen provider dan perkembangan provider (riverpod)

5	Mahasiswa mampu memahami firebase, konfigurasi dan kegunaannya	Flutter Firebase Intro	4 x 50'	Ceramah, praktik	diskusi,	Tugas, praktikum		Mahasiswa dapat memahami firebase, konfigurasi dan kegunaannya.
6-7	Mahasiswa mampu memahami dan mengoperasikan create, read, update, delete dengan firestore dan flutter	Flutter CRUD With Cloud Firestore	4 x 50'	Ceramah, praktik	diskusi,	Tugas, praktikum		Mahasiswa dapat memahami dan mengimplementasikan flutter create, read, update, delete dengan firebase firestore
UJIAN TENGAH SEMESTER								
8	Mahasiswa Mampu memahami cara menggunakan Firebase Cloud Messaging dan Firebase Dynamic Link	Flutter Firebase Cloud Messaging dan Firebase Dynamic Link	4 x 50'	Ceramah, praktek	diskusi,	Tugas praktikum		Mahasiswa dapat memahami cara menggunakan Firebase Cloud Messaging dan Firebase Dynamic Link
9	Mahasiswa mampu memahami testing dan debugging aplikasi serta analysis error pada flutter	Flutter Testing & Debuging	4 x 50'	Ceramah, praktek	diskusi,	Tugas, praktikum		Mahasiswa dapat memahami testing dan debugging aplikasi serta analysis error pada flutter
10	Mahasiswa mampu memahami cara deploy aplikasi dengan CI/CD (<i>continous integration / continous delivery</i>) dan mengetahui tool – tool yang digunakan deploy	Flutter Deploy & CI / CD	4 x 50'	Ceramah, praktek	diskusi,	Tugas, praktikum		Mahasiswa dapat memahami cara deploy aplikasi dengan CI/CD. dan mengetahui tool – tool yang digunakan deploy
11-12	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan <i>clean code</i> pada penulisan syntax dart flutter dan mampu menyusun <i>Architecture code</i> nya	Flutter <i>Clean Code Architecture</i>	4 x 50'	Ceramah, praktek	diskusi,	Tugas, praktikum		Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan <i>clean code</i> pada penulisan syntax dart flutter dan mampu menyusun <i>Architecture code</i> nya

13-14	Mahasiswa mampu menyelesaikan mini projek aplikasi mobile berdasarkan studi kasus yang diberikan	Flutter Project Case Study	4 x 50'	Ceramah, diskusi, praktek	Tugas, praktikum, proyek		Mahasiswa dapat menyelesaikan mini projek aplikasi mobile berdasarkan studi kasus yang diberikan
	UAS						

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, Mei 2021

**Mengetahui,
Ketua Program Studi,**

Dosen Pengampu,

Amrul Hadiyannor, S.Kom,M.Kom

Rafie, S.Kom, M.Kom