



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

| | | | |
|---|---|---|---|
|  UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA | MATA KULIAH PEMROGRAMAN MOBILE 1 (DM078) | | |
| | PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA | | |
| | Nomor | Tgl. Disusun | Revisi |
| | <i>RPS-D3MI-078</i> | <i>10 Maret 2018</i> | <i>00</i> |
| | Disetujui, Ketua Program Studi | Diperiksa, Koordinator Matakuliah | Disusun, |
| | <u>Hanif Al Fatta, M.Kom</u> NIK. 190302096 | <u>Ali Mustopa, M.Kom</u> 190302192 | Ali Mustopa, M.Kom Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng |

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

| | | |
|---|---|--|
|  | RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA | <i>Nomor</i> : RPS-D3MI-078 <i>Tgl. Disusun</i> : 10 Maret 2018 <i>Revisi</i> : 00 |
| | MATAKULIAH PEMROGRAMAN MOBILE 1 (DM078) | <i>Halaman</i> : Hal. 2 dari 12 |

1. Identitas

| | | | |
|-----------------------------|--|-------------------|---|
| Program Studi | D3 MANAJEMEN INFORMATIKA | Semester | Genap (2) |
| Nama Mata Kuliah | PEMROGRAMAN MOBILE 1 | Bobot SKS | 2T/2P |
| Kode Mata Kuliah | DM-078 | Dosen Pengampu | Ali Mustopa, M.Kom Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng |
| Detail Prosentasi Penilaian | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Presensi 10% ▪ Ujian Mid Semester 30 % ▪ Ujian Akhir Semester 30 % ▪ Tugas 30 % | Klasifikasi Nilai | <ul style="list-style-type: none"> ▪ > 80% : A ▪ ≥ 60 < 80 : B ▪ ≥ 40 < 60 : C ▪ ≥ 20 < 40 : D ▪ ≥ 0 < 20 : E |

2. Gambaran Umum

- Matakuliah Pemrograman Mobile 1 adalah matakuliah yang mempelajari tentang konsep, teknik pemrograman tahap pertama dalam menguasai dasar-dasar pemrograman mobile terutama pemrograman android. Cakupan pembahasan meliputi konsep arsitektur pemrograman mobile (Android), konstruksi pemrograman android, dan pemrograman dasar android. Matakuliah ini mengajarkan mahasiswa mengenai karakteristik perangkat mobile dan mahasiswa mampu mendesain aplikasi dengan user experience dengan baik pada perangkat mobile.
- Mahasiswa diharapkan dapat menghayati dan mengamalkan perilaku yang jujur, komunikasi, kritis, dan menghargai sesama.

3. Capaian Pembelajaran

- Mampu menjelaskan konsep Pemrograman Mobile 1 , serta mampu membuat aplikasi sederhana berbasis pemrograman mobile terutama pemrograman android
- Mampu merancang memodelkan, menganalisis perangkat bergerak dengan kreativitas yang baik
- Memiliki karakteristik programmer yang baik dengan mampu melaksanakan penugasan dengan baik dan tepat waktu

4. Prasyarat dan Pengetahuan Awal (*Prior Knowledge*)

Prasyarat untuk mengikuti matakuliah ini adalah dasar dari algoritma struktur data yang telah diberikan di semester sebelumnya di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.


5. Unit-Unit Pembelajaran secara Spesifik

| Kemampuan Akhir yang Diharapkan | Indikator | Bahan Kajian | Metode Pembelajaran | Waktu | Metode Penilaian | Bahan Ajar |
|---|--|---|--|-------------------------------|---|------------|
| Mampu memahami arsitektur perangkat bergerak (mobile programming) | Mampu menjelaskan dan menerapkan konsep dan arsitektur dari perangkat mobile dan tools yang digunakan untuk mobile programming | Pendahuluan mengenai : <ul style="list-style-type: none"> perkembangan, Sejarah arsitektur perangkat mobile, android, xml, gradle, persiapan & cara installing android dengan menggunakan SDK android studio | <ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi Praktikum | 2 x Tatapmuka (1 x 100 menit) | <ul style="list-style-type: none"> Pengamatan Kuis Handout | |
| Mampu Memahami Layout, View, dan resource yang ada di android studio | Mampu memanfaatkan layout sesuai dengan studi kasus yang diberikan, mampu memahami fungsi resource dan view dengan memberikan studi kasus pembuatan UI Hello Toast | Mengenal berbagai komponen layouting (vertical layout, horizontal layout, linear layout, relative layout, absolute, table layout), dan resource (sumber daya) | <ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi Praktikum | 2 x Tatapmuka (@ 100 menit) | <ul style="list-style-type: none"> Pengamatan Kuis Handout | |
| Mampu mengenal environment dan komponen pembentuk interface yang ada di pemrograman android | Mampu Memahami dan mempraktikan komponen dasar penyusun antarmuka diantaranya button, text view dan scroll view | Mengenal komponen umum yang ada di antarmuka dan memahami berbagai activity | <ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi Praktikum | 2 x Tatapmuka (@ 100 menit) | <ul style="list-style-type: none"> Pengamatan Kuis Handout | |
| Pengenalan Activities dan Intent | Mahasiswa membuat minimal dua activities yang berhubungan , aktivitas pertama mengirim nilai yang akan dimunculkan ke activities kedua | Mengenal berbagai activities dengan mengimplementasikan activities yang berbeda | <ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi Praktikum | 2 x Tatapmuka (@ 100 menit) | <ul style="list-style-type: none"> Pengamatan Kuis Handout | |
| Pengenalan Input Control, Alerts, dan Picker | Mahasiswa mampu memahami komponen yang digunakan untuk input, control input, alerts, image, dan radio button | Mengenal Komponen yang digunakan untuk menginput nilai / data, peringatan ketika data tidak sesuai dengan alerts, dan pickers | <ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi Praktikum | 2 x Tatapmuka (@ 100 menit) | <ul style="list-style-type: none"> Pengamatan Kuis Handout | |
| Memahami layout, view (styles), dan resources | Mampu memahami layout, view dan resources | Pengantar tata letak (layout) diantaranya relative layout, linear layout, table layout, frame layout (styles), themes, dan resources yang ada di android studio | <ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi Praktikum | 2 x Tatapmuka (@ 100 menit) | <ul style="list-style-type: none"> Pengamatan Kuis Handout | |

| Kemampuan Akhir yang Diharapkan | Indikator | Bahan Kajian | Metode Pembelajaran | Waktu | Metode Penilaian | Bahan Ajar |
|---|---|---|--|-----------------------------|---|------------|
| Memahami berbagai bentuk view dan controller yang ada di android | Mampu memahami dan membuat list view, intents, fragments, navigasi, dan manipulasi gesture | Pengantar komponen list view, intents, fragments, navigasi, gesture | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Presentasi • Praktikum | 2 x Tatapmuka (@ 100 menit) | <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Kuis • Handout | |
| Memahami alur dan cara mengkoneksikan menggunakan Internet dengan AsyncTask dan AsyncTaskLoader | Mampu membuat UI untuk mengambil data dari Books API | Pengantar komponen penghubung ke Internet seperti AsyncTask dan Async Task Loader | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Presentasi • Praktikum | 2 x Tatapmuka (@ 100 menit) | <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Kuis • Handout | |
| Memahami Penggunaan Broadcast receiver dan pengimplementasian Notifications | Mampu membuat sistem penerima dan pengirim nilai/data, membuat, mengcancel, dan mengupdate notifikasi | Komponen Broadcast receiver dan notifications pada Android Studio | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Presentasi • Praktikum | 2 x Tatapmuka (@ 100 menit) | <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Kuis • Handout | |
| Memahami penggunaan dan implementasi Shared Preferences | Mampu menyimpan dan merestore data dengan memanfaatkan shared preferences | Komponen Shared Preferences pada android studio | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Presentasi • Praktikum | 2 x Tatapmuka (@ 100 menit) | <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Kuis • Handout | |
| Memahami penggunaan SQLite Database sebagai penyimpanan data yang ada di android aplikasi | Mampu menyimpan dan merestore data dengan memanfaatkan database sqlite | Mengenal cara menggunakan database SQLite pada android studio | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Presentasi • Praktikum | 2 x Tatapmuka (@ 100 menit) | <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Kuis • Handout | |
| Memahami proses penggunaan API melalui android studio | Mampu menggunakan API luar kedalam aplikasi android | Mengenal cara mengambil data melalui API dengan menggunakan android studio | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Presentasi • Praktikum | 2 x Tatapmuka (@ 100 menit) | <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Kuis • Handout | |

6. Tugas/Aktivitas dan Penilaian

| Tugas/Aktivitas | Kemampuan akhir yang diharapkan atau dievaluasi | Waktu | Bobot | Kriteria Penilaian | Indikator Penilaian |
|--|---|-----------|--------------------|---|---|
| 1. Tugas membuat Dokumentasi teknis instalasi dan Kebutuhan system (Android Studio) a. Membuat Laporan Instalasi Android Studio | Mampu memahami instalasi dan kinerja penggunaan Android studio, serta memahami system internal dalam Android Studio | 300 menit | Tugas Praktikum | <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Waktu • Kesesuaian dengan Template Laporan • Keaslian pekerjaan | <ul style="list-style-type: none"> • Pengumpulan sesuai dengan waktu yang ditentukan Batas waktu pengumpulan makalah (1 minggu) • Sesuai dengan template yang diberikan |

| | | |
|---|---|--|
|  | RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA | <i>Nomor</i> : RPS-D3MI-078 <i>Tgl. Disusun</i> : 10 Maret 2018 <i>Revisi</i> : 00 |
| | MATAKULIAH PEMROGRAMAN MOBILE 1 (DM078) | <i>Halaman</i> : Hal. 5 dari 12 |

| Tugas/Aktivitas | Kemampuan akhir yang diharapkan atau dievaluasi | Waktu | Bobot | Kriteria Penilaian | Indikator Penilaian |
|--|--|--------------------|--------------------|---|--|
| b. Membuat langkah penggunaan android studio pertama kali c. Membuat dokumentasi kebutuhan system | | | | | <ul style="list-style-type: none"> Tidak ada indikasi kesamaan hasil dari pekerjaan mahasiswa lain |
| 2. Laporan Mingguan (HandOut) Membuat Laporan kegiatan dari hasil praktikum | Mampu memahami proses perkuliahan dan memahami setiap langkah kegiatan dalam praktikum dan mereview kembali kegiatan praktikum | 300 menit / Minggu | Tugas Praktikum | <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan Waktu Kesesuaian dengan Template Laporan Keaslian pekerjaan | <ul style="list-style-type: none"> Pengumpulan sesuai dengan waktu yang ditentukan Batas waktu pengumpulan makalah (1 minggu) Sesuai dengan template yang diberikan Tidak ada indikasi kesamaan hasil dari pekerjaan mahasiswa lain |
| 3. Ujian Tengah Semester | Mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait Konsep Pemrograman Mobile 1 , Metode Testing, Teknik Testing dan Pola Testing Serta mampu menjawab pertanyaan kasusitik terkait perancangan testing dan implementasi testing pada Aplikasi Konvensional | 60-75 menit | 100% UTS | Ketepatan Menjawab soal Kerapihan dalam menjawab soal Ketelitian dalam menjawab soal Kejujuran dalam menjawab soal | <ul style="list-style-type: none"> 80% menjawab benar Minimal 5 coretan koreksi Kesesuaian dalam menjawab sesuai nomer soal Tidak ada catatan di berita acara |
| 4. Ujian Akhir Semester | Mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan mampu menjawab pertanyaan kasusitik terkait perancangan testing dan implementasi testing pada Aplikasi Konvensional, OO, Apliaski Web | 60-75 menit | 100% UTS | Ketepatan Menjawab soal Kerapihan dalam menjawab soal Ketelitian dalam menjawab soal Kejujuran dalam menjawab soal | <ul style="list-style-type: none"> 80% menjawab benar Minimal 5 coretan koreksi Kesesuaian dalam menjawab sesuai nomer soal Tidak ada catatan di berita acara |

7. Referensi

1. Mednieks, Z., Dornin, L., Meike, Z.B. (2012): Programming Android. O'Reilly, Sebastopol.
2. Knudsen, J. (2015): Beginning J2ME: From Novice to Professional. Apress, New York.



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA**

MATAKULIAH PEMROGRAMAN MOBILE 1 (DM078)

Nomor : RPS-D3MI-078
Tgl. Disusun : 10 Maret 2018
Revisi : 00

Halaman : Hal. 6 dari 12

3. Yuan, M.J. (2003): Enterprise J2ME: Developing Mobile Java Applications. Prentice Hall, Berlin.
4. Myer, T. (2011): Beginning Phonegap. Wrox, Birmingham.
5. Shotts, K. (2016): Mastering PhoneGap Mobile Application Development. Packt publishing, Birmingham
6. Tim Pelatihan Developer Google (2016): Android Developer Fundamentals Course – Practical. Google Android
7. Tim Pelatihan Developer Google (2016): Android Developer Fundamentals Course – Theoretical. Google Android

8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

| Minggu/ pertemuan | Kemampuan Akhir yang Diharapkan | Indikator | Topik & Sub Topik | Aktivitas dan Strategi Pembelajaran | Waktu | Penilaian |
|----------------------|--|--|--|---|---|--|
| Pertemuan 1 | Mampu memahami arsitektur perangkat bergerak (mobile programming) | Mampu menjelaskan dan menerapkan konsep dan arsitektur dari perangkat mobile dan tools yang digunakan untuk mobile programming | Pendahuluan mengenai : <ul style="list-style-type: none"> • perkembangan, Sejarah • arsitektur perangkat mobile, android, xml, gradle, persiapan & cara installing android dengan menggunakan SDK android studio | <p>“Ceramah, Diskusi& Praktik”</p> <p>Perkuliahan Teori 2 sks: Dosen memperkenalkan diri dan menyampaikan kontrak belajar 30 menit, Dosen menyampaikan materi tahapan mengenai perkembangan, sejarah, dan arsitektur perangkat mobile selama 70 menit.</p> <p>Perkuliahan Praktikum 2 sks : Asisten Praktikum memperkenalkan dan menyampaikan aturan di laboratorium selama 30 menit , Dosen, Asisten Praktikum dan mahasiswa mempraktikan cara penginstalan android studio dan lingkungan program dari android studio selama 70 menit</p> | Total waktu = 500 menit Teori • Ceramah dan presentasi (100 menit) Praktikum • Praktik (100 menit) • Mengerjakan Handout (300 menit) | bobot nilai : <ul style="list-style-type: none"> • kuis = 10 % • kehadiran = 10% |
| Pertemuan 2 | Mampu Memahami Layout, View, dan resource yang ada di android studio | Mampu memanfaatkan layout sesuai dengan studi kasus yang diberikan, mampu memahami fungsi resource dan view dengan memberikan studi kasus pembuatan UI Hello Toast | Mengenal berbagai komponen layouting (vertical layout, horizontal layout, linear layout, relative layout, absolute, table layout), dan resource (sumber daya) | <p>“Ceramah, Diskusi& Praktik”</p> <p>Perkuliahan Teori 2 sks: Dosen mereview materi pada pertemuan sebelumnya selama 10 menit dilanjutkan memaparkan</p> | Total waktu = 500 menit Teori • Ceramah dan presentasi (100 menit) | bobot nilai : <ul style="list-style-type: none"> • kuis = 10 % • kehadiran = 10% |



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA**

MATAKULIAH PEMROGRAMAN MOBILE 1 (DM078)

Nomor : RPS-D3MI-078
Tgl. Disusun : 10 Maret 2018
Revisi : 00

Halaman : Hal. 7 dari 12

| Minggu/ pertemuan | Kemampuan Akhir yang Diharapkan | Indikator | Topik & Sub Topik | Aktivitas dan Strategi Pembelajaran | Waktu | Penilaian |
|----------------------|---|--|---|--|--|---|
| | | | | <p>materi mengenai layout, view, dan resource beserta kegunaan, manfaatnya dalam proses pembangunan UI berbasis android</p> <p>Perkuliahan Praktikum 2 sks: Dosen dan mahasiswa mempraktikan cara prinsip layouting dan jenis layouting yang ada di android mulai dari vertical layout hingga table layout, view umum dan resource yang ada di android studio selama 100 menit</p> | <p>Praktikum</p> <ul style="list-style-type: none"> Praktik (100 menit) Mengerjakan Handout (300 menit) | |
| Pertemuan 3 | Mampu mengenal environment dan komponen pembentuk interface yang ada di pemrograman android | Mampu Memahami dan mempraktikan komponen dasar penyusun antarmuka diantaranya button, text view dan scroll view | Mengenal komponen umum yang ada di antarmuka dan memahami berbagai activity | <p>“Ceramah, Diskusi& Praktik”</p> <p>Perkuliahan Teori 2 sks: Dosen mereview materi pada pertemuan sebelumnya 20 menit, dilanjutkan dosen memaparkan komponen umum yang ada di antarmuka dan berbagai activity yang ada di android application selama 80 menit.</p> <p>Perkuliahan Praktikum 2 sks : Dosen mereview materi praktikum pada perkuliahan sebelumnya dilanjutkan dosen dan mahasiswa belajar penggunaan text view, button, scroll view dengan durasi 100 menit</p> | <p>Total waktu = 500 menit</p> <p>Teori</p> <ul style="list-style-type: none"> Ceramah dan presentasi (100 menit) <p>Praktikum</p> <ul style="list-style-type: none"> Praktik (100 menit) Mengerjakan Handout (300 menit) | <p>bobot nilai :</p> <ul style="list-style-type: none"> kuis = 10 % kehadiran = 10% |
| Pertemuan 4 | Pengenalan Activities dan Intent | Mahasiswa membuat minimal dua activities yang berhubungan , aktivitas pertama mengirim nilai yang akan dimunculkan ke activities kedua | Mengenal berbagai activities dengan mengimplementasikan activities yang berbeda | <p>“Ceramah, Diskusi, & Praktik”</p> <p>Perkuliahan Teori 2 sks: Dosen mereview materi pada pertemuan sebelumnya 20 menit, dilanjutkan dosen memaparkan komponen activities beserta</p> | <p>Total waktu = 500 menit</p> <p>Teori</p> <ul style="list-style-type: none"> Ceramah dan presentasi (100 menit) | <p>bobot nilai :</p> <ul style="list-style-type: none"> kuis = 10 % kehadiran = 10% |

| Minggu/ pertemuan | Kemampuan Akhir yang Diharapkan | Indikator | Topik & Sub Topik | Aktivitas dan Strategi Pembelajaran | Waktu | Penilaian |
|----------------------|---|--|---|--|---|--|
| | | | | implementasinya selama 80 menit. Perkuliahan Praktikum 2 sks: Dosen bersama mahasiswa mengimplementasikan activities dan intent, membuat dua activities yang saling berhubungan selama 100 menit | Praktikum • Praktik (100 menit) • Mengerjakan Handout (300 menit) | |
| Pertemuan 5 | Pengenalan Input Control, Alerts, dan Picker | Mahasiswa mampu memahami komponen yang digunakan untuk input, control input, alerts, image, dan radio button | Mengenal Komponen yang digunakan untuk menginput nilai / data, peringatan ketika data tidak sesuai dengan alerts, dan pickers | "Ceramah, Diskusi& Praktik" Perkuliahan Teori 2 sks: Dosen mereview materi pada pertemuan sebelumnya 10 menit, dosen memaparkan komponen yang digunakan untuk menginput nilai (edit text, password text, dan auto complete text view), dialog alert, radio button selama 90 menit Perkuliahan Praktikum 2 sks : Dosen dan mahasiswa mempraktikan bersama mengenai pembuatan komponen input nilai (edit text, password text, dan auto complete text view), dialog alert, radio button, dan navigasi selama 100 menit | Total waktu = 500 menit Teori • Ceramah dan presentasi (100 menit) Praktikum • Praktik (100 menit) • Mengerjakan Handout (300 menit) | bobot nilai : • keaktifan = 10 % • kehadiran = 10% • Presentasi =30% Tugas |
| Pertemuan 6 | Memahami layout, view (styles), dan resources | Mampu memahami layout, view dan resources | Pengantar tata letak (layout) diantaranya relative layout, linear layout, table layout, frame layout (styles), themes, dan resources yang ada di android studio | "Ceramah, Diskusi& Praktik" Perkuliahan Teori 2 sks: Dosen mereview materi pada pertemuan sebelumnya 20 menit, dosen memaparkan pengantar tata letak (layout) diantaranya relative layout, linear layout, table layout, frame layout, Styles, dan Themes yang ada di android studio selama | Total waktu = 500 menit Teori • Ceramah dan presentasi (100 menit) Praktikum • Praktik (100 menit) | |

| Minggu/ pertemuan | Kemampuan Akhir yang Diharapkan | Indikator | Topik & Sub Topik | Aktivitas dan Strategi Pembelajaran | Waktu | Penilaian |
|------------------------------|---|--|---|--|--|---|
| | | | | 90 menit. Perkuliahan Praktikum 2 sks: Dosen mempraktikan beserta mahasiswa bagaimana membuat dataset, recycle view, Add onClick ke list item, Styles, dan themes selama 100 menit. | <ul style="list-style-type: none"> Mengerjakan Handout (300 menit) | |
| Pertemuan 7 | Memahami berbagai bentuk view dan controller yang ada di android | Mampu memahami dan membuat list view, intents, fragments, navigasi, dan manipulasi gesture | Pengantar komponen list view, intents, fragments, navigasi, gesture | <p align="center">"Ceramah, Diskusi& Praktik"</p> <p>Perkuliahan Teori 2 sks: Dosen memaparkan materi pertemuan lalu selama 10 menit kemudian dilanjutkan dosen memaparkan list view, intents, fragments, navigasi, dan gesture selama 90 menit.</p> <p>Perkuliahan Praktikum 2 sks: Dosen beserta mahasiswa mempraktikan pembuatan list view, intents, fragments, navigasi dan manipulasi gesture selama 100 menit</p> | Total waktu = 500 menit Teori <ul style="list-style-type: none"> Ceramah dan presentasi (100 menit) Praktikum <ul style="list-style-type: none"> Praktik (100 menit) Mengerjakan Handout (300 menit) | |
| UJIAN TENGAH SEMESTER | | | | | | |
| Pertemuan 8-9 | Memahami alur dan cara mengkoneksikan menggunakan Internet dengan AsyncTask dan AsyncTaskLoader | Mampu membuat UI untuk mengambil data dari Books API | Pengantar komponen penghubung ke Internet seperti AsyncTask dan Async Task Loader | <p align="center">"Ceramah, Diskusi& Praktik"</p> <p>Perkuliahan Teori 2 sks: Dosen memaparkan materi pertemuan lalu selama 10 menit kemudian dilanjutkan dosen memaparkan AsyncTask dan Async Task loader selama 90 menit.</p> <p>Perkuliahan Praktikum 2 sks: Dosen beserta mahasiswa mempraktikan bagaimana menghubungkan aplikasi dengan</p> | Total waktu = 500 menit Teori <ul style="list-style-type: none"> Ceramah dan presentasi (100 menit) Praktikum <ul style="list-style-type: none"> Praktik (100 menit) Mengerjakan Handout (300 menit) | bobot nilai : <ul style="list-style-type: none"> kuis = 10 % kehadiran = 10% |



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA**

MATAKULIAH PEMROGRAMAN MOBILE 1 (DM078)

Nomor : RPS-D3MI-078
Tgl. Disusun : 10 Maret 2018
Revisi : 00

Halaman : Hal. 10 dari 12

| Minggu/ pertemuan | Kemampuan Akhir yang Diharapkan | Indikator | Topik & Sub Topik | Aktivitas dan Strategi Pembelajaran | Waktu | Penilaian |
|----------------------|---|---|---|--|---|---|
| | | | | internet dengan menggunakan AsyncTaskLoader 100 menit | | |
| Pertemuan 10-11 | Memahami Penggunaan Braodcast receiver dan pengimplementasian Notifications | Mampu membuat sistem penerima dan pengirim nilai/data, membuat, mengcancel, dan mengupdate notifikasi | Komponen Broadcast receiver dan notifications pada Android Studio | <p>"Ceramah, Diskusi& Praktik"</p> <p>Perkuliahan Teori 2 sks: Dosen memaparkan materi pertemuan lalu selama 10 menit kemudian dilanjutkan dosen memaparkan penggunaan broadcast receiver sebagai media penerima pesan (data) melalui events/intents selama 90 menit.</p> <p>Perkuliahan Praktikum 2 sks: Dosen beserta mahasiswa mempraktikan bagaimana mempraktikan broadcast receiver dan pembuatan notifications selama 100 menit</p> | Total waktu = 500 menit Teori • Ceramah dan presentasi (100 menit) Praktikum • Praktik (100 menit) • Mengerjakan Handout (300 menit) | bobot nilai : • kuis = 10 % • kehadiran = 10% |
| Pertemuan 12 | Memahami penggunaan dan implementasi Shared Preferences | Mampu menyimpan dan merestore data dengan memanfaatkan shared preferences | Komponen Shared Preferences pada android studio | <p>"Ceramah, Diskusi& Praktik"</p> <p>Perkuliahan Teori 2 sks: Dosen memaparkan materi pertemuan lalu selama 10 menit kemudian dilanjutkan dosen memaparkan penggunaan Shared Preferences sebagai media penyimpanan informasi primitive berupa key dan value selama 90 menit.</p> <p>Perkuliahan Praktikum 2 sks: Dosen beserta mahasiswa mempraktikan bagaimana mempraktikan shared preferences sebagai media penyimpanan data</p> | Total waktu = 500 menit Teori • Ceramah dan presentasi (100 menit) Praktikum • Praktik (100 menit) • Mengerjakan Handout (300 menit) | |

| Minggu/ pertemuan | Kemampuan Akhir yang Diharapkan | Indikator | Topik & Sub Topik | Aktivitas dan Strategi Pembelajaran | Waktu | Penilaian |
|----------------------|---|--|--|--|---|-----------|
| | | | | primitive pada file internal aplikasi dalam bentuk key-value selama 100 menit | | |
| Pertemuan 13 | Memahami penggunaan SQLite Database sebagai penyimpan data yang ada di android aplikasi | Mampu menyimpan dan merestore data dengan memanfaatkan database sqlite | Mengenal cara menggunakan database SQLite pada android studio | <p>"Ceramah, Diskusi& Praktik"</p> <p>Perkuliahan Teori 2 sks: Dosen memaparkan materi pertemuan lalu selama 10 menit kemudian dilanjutkan dosen memaparkan penggunaan SQLite database sebagai media penyimpan informasi yang nonvolatile pada android studio selama 90 menit.</p> <p>Perkuliahan Praktikum 2 sks: Dosen beserta mahasiswa mempraktikan bagaimana mempraktikan penerapan SQLite sebagai media penyimpanan data nonvolatile yang meliputi data model, library sqlliteOpenHelper selama 100 menit</p> | Total waktu = 500 menit Teori • Ceramah dan presentasi (100 menit) Praktikum • Praktik (100 menit) • Mengerjakan Handout (300 menit) | |
| Pertemuan 14 | Memahami proses penggunaan API melalui android studio | Mampu menggunakan API luar kedalam aplikasi android | Mengenal cara mengambil data melalui API dengan menggunakan android studio | <p>"Ceramah, Diskusi& Praktik"</p> <p>Perkuliahan Teori 2 sks: Dosen memaparkan materi pertemuan lalu selama 10 menit kemudian dilanjutkan dosen memaparkan penggunaan data yang didapatkan melalui API sebagai media interface penghubung aplikasi yang berbeda platform dengan menggunakan android studio selama 90 menit.</p> <p>Perkuliahan Praktikum 2 sks:</p> | Total waktu = 500 menit Teori • Ceramah dan presentasi (100 menit) Praktikum • Praktik (100 menit) • Mengerjakan Handout (300 menit) | |



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA**

MATAKULIAH PEMROGRAMAN MOBILE 1 (DM078)

Nomor : RPS-D3MI-078
Tgl. Disusun : 10 Maret 2018
Revisi : 00

Halaman : Hal. 12 dari 12

| Minggu/ pertemuan | Kemampuan Akhir yang Diharapkan | Indikator | Topik & Sub Topik | Aktivitas dan Strategi Pembelajaran | Waktu | Penilaian |
|----------------------|------------------------------------|-----------|-------------------|---|-------|-----------|
| | | | | Dosen beserta mahasiswa mempraktikan bagaimana mempraktikan penggunaan API sebagai media interface penghubung berbagai aplikasi berbeda platform dengan menggunakan android studio selama 100 menit | | |
| UJIAN AKHIR SEMESTER | | | | | | |