



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK NEGERI MEDAN
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Pemrograman Aplikasi Mobile	CE5006	2	5	
Otorisasi	Nama Koordinator Pengembang RPS	Koordinator Bidang Keahlian (Jika Ada)	Ka PRODI	
	Kadri Yusuf		Junus Sinuraya, ST., M.Kom	

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah			
	SIKAP DAN TATA NILAI			
	S7	menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;		
	S8	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan		
	PENGUASAAN PENGETAHUAN			
	PP5	memahami konsep pengembangan perangkat lunak menggunakan pendekatan berorientasi objek		
	PP8	Menguasai teori tentang embedded system		
	KETERAMPILAN UMUM			
	KU4	Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengkomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan;		
	KU8	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;		
	KETERAMPILAN KHUSUS			
	KK5	Mampu merancang dan mengimplementasikan perangkat lunak dengan menggunakan pendekatan terstruktur		
	KK6	Mampu merancang dan mengimplementasikan perangkat lunak menggunakan pendekatan berorientasi objek		
KK10	Mampu merancang dan mengimplementasikan embedded system			
CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)				

	CPMK 1	1. Mahasiswa Mampu Menjelaskan Tentang Matakuliah Pemrograman Mobile
	CPMK 2	2. Mahasiswa Mampu Menjelaskan Tentang Widget
	CPMK 3	3. Mahasiswa Mampu Menciptakan Text Widget
	CPMK 4	4. Mahasiswa Mampu Membuat Row dan Column Widget
	CPMK 5	5. Mahasiswa Mampu dengan Container
	CPMK 6	6. Mahasiswa Mampu Memahami Konsep Stateful dan Stateless Widget
	CPMK 7	7. Mahasiswa Mampu Menjelaskan Anonymous Method, Test Style, Listview
	CPMK 8	8. Mahasiswa Mampu Menjelaskan Tentang Animated Container & Gesture Detector, Flexible Widget
	CPMK 9	9. Mahasiswa Mampu Melakukan Uji Coba Stact & Align Widget
	CPMK 10	10. Mahasiswa Mampu Menjelaskan Image Widget, Spacer, Dragtarget
	CPMK 11	11. Mahasiswa Mampu Menjelaskan Mengenai Navigasi, Gradasi,
	CPMK 12	12. Mahasiswa Mampu Menjelaskan Mengenai QR Code
	CPMK 13	13. Mahasiswa Mampu Menjelaskan Mengenai Timer
	CPMK 14	14. Mahasiswa Mampu Menjelaskan Mengenai Firebase Authentication
Diskripsi Singkat MK		
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan Pemrograman Mobile 2. Widget 3. Text Widget 4. Row dan Column Widget 5. Container 6. Stateful dan Stateless Widget 7. Anonymous Method, Test Style, Listview 8. Animated Container & Gesture Detector, Flexible Widget 9. Stack & Align Widget 10. Image Widget, Spacer, Dragtarget 11. Navigasi, Gradasi, 12. QR Code

	13. Timer 14. Firebase Authentication	
Daftar Referensi	Utama:	
	Pendukung:	
Media Pembelajaran	Software:	Hardware:
	Android Studio	Laptop, Handpone Android & LCD Projector
Nama Dosen Pengampu	Kadri Yusuf	
Mata kuliah prasyarat (Jika ada)		

MingguKe -	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Media & Sumber Belajar]	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang matakuliah Pemrograman Mobile	Orientasi Perkuliahan: 1. Kontrak perkuliahan 2. Penjelasan mengenai deskripsi matakuliah Pemrograman Mobile 3. Instalasi Android Studio	Metode: • Diskusi kelompok dan studi kasus Media: • Komputer • LCD • Projector • Internet dan Gadget	TM: 2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai pemrograman Mobile Mencari materi makalah secara online dengan internet 	KRITERIA <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan pengesuaan materi Rubrik kriteria grading BENTUK <ul style="list-style-type: none"> Tulisan atau Laporan Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan pemrograman mobile Ketepatan dalam membangun konsep bahasa pemrograman mobile Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran 	
2	Mahasiswa mampu: 1. Menjelaskan defenisi Widget	Widget	Metode: • Diskusi	TM: 2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> Menambah pengetahuan 	KRITERIA <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan Widget 	

			kelompok dan studi kasus Media: <ul style="list-style-type: none"> • Komputer • LCD • Projector • Internet dan Gadget 		<p>teoritis mahasiswa mengenai dasar Widget</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi makalah secara online dengan internet 	<p>penyesuaian materi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rubrik kriteria grading <p>BENTUK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau Laporan • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran 	
3	Mahasiswa mampu membuat Text Widget	Text Widget:	<p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok dan studi kasus <p>Media:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komputer • LCD • Projector • Internet dan Gadget 	TM: 2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> • Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai text widget • Mencari materi makalah secara online dengan internet 	<p>KRITERIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan penyesuaian materi • Rubrik kriteria grading <p>BENTUK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau Laporan • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ketepatan menjelaskan Text Widget ➤ Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran 	
4	Mahasiswa mampu Membuat Row dan Column Widget	Row dan Column Widget	<p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok dan studi kasus <p>Media:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komputer • LCD • Projector • Internet dan Gadget 	2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> • Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai Row dan Column Widget • Mencari materi makalah secara online dengan internet 	<p>KRITERIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan penyesuaian materi • Rubrik kriteria grading <p>BENTUK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau Laporan • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ketepatan menjelaskan Row dan Column Widget ➤ Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran 	
5	Mahasiswa mampu Membuat Container	Container	<p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok dan 	2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> • Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai 	<p>KRITERIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan penyesuaian 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ketepatan menjelaskan Container 	

			<p>studi kasus Media:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komputer • LCD • Projector • Internet dan Gadget 		<p>Container</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi makalah secara online dengan internet 	<p>materi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rubrik kriteria grading <p>BENTUK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau Laporan • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran 	
6	Mahasiswa mampu Membuat Stateful dan Stateless Widget	Stateful dan Stateless Widget	<p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok dan studi kasus <p>Media:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komputer • LCD • Projector • Internet dan Gadget 	2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> • Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai Stateful dan Stateless Widget • Mencari materi makalah secara online dengan internet 	<p>KRITERIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pengesuaan materi • Rubrik kriteria grading <p>BENTUK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau Laporan • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ketepatan menjelaskan Stateful dan Stateless Widget ➤ Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran 	
7	<p>Mahasiswa mampu Membuat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anonymous Metod 2. Test Style 3. Lisview 	Anonymous Method, Test Style, Listview	<p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok dan studi kasus <p>Media:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komputer • LCD • Projector • Internet dan Gadget 	2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> • Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai Anonymous Method, Test Style, dan Listview • Mencari materi makalah secara online dengan internet 	<p>KRITERIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pengesuaan materi • Rubrik kriteria grading <p>BENTUK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau Laporan • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ketepatan menjelaskan Anonymous Method ➤ Ketepatan menjelaskan Test Style ➤ Ketepatan menjelaskan List View ➤ Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran 	
8	UTS							
9	<p>Mahasiswa mampu Membuat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animated 	Animated Container & Gesture Detector, Flexible Widget	<p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok dan 	2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> • Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai 	<p>KRITERIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pengesuaan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ketepatan menjelaskan Anonymous Method 	

	<p>Container & Gesture Detector</p> <p>2. Flexible Widget</p>		<p>studi kasus Media:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komputer • LCD • Projector • Internet dan Gadget 		<p>Animated Container & Gesture Detector, Flexible Widget</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi makalah secara online dengan internet 	<p>materi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rubrik kriteria grading <p>BENTUK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau Laporan • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ketepatan menjelaskan Gesture Detector ➤ Ketepatan menjelaskan Flexible Widget ➤ Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran 	
10	<p>Mahasiswa mampu Membuat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Stack & Align Widget 2. Image Widget 	Stack & Align Widget , Image Widget	<p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok dan studi kasus <p>Media:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komputer • LCD • Projector • Internet dan Gadget 	2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> • Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai Flexible Widget, Stack & Align Widget • Mencari materi makalah secara online dengan internet 	<p>KRITERIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pengesuaan materi • Rubrik kriteria grading <p>BENTUK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau Laporan • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ketepatan menjelaskan Stack & Widget ➤ Ketepatan menjelaskan Image Widget ➤ Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran 	
11	<p>Mahasiswa mampu Membuat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Spacer 2. Dragtarget 	Image Widget, Spacer, Dragtarget	<p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok dan studi kasus <p>Media:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komputer • LCD • Projector • Internet dan Gadget 	2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> • Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai Image Widget, Spacer dan Drag Target • Mencari materi makalah secara online dengan internet 	<p>KRITERIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pengesuaan materi • Rubrik kriteria grading <p>BENTUK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau Laporan • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ketepatan menjelaskan Spacer ➤ Ketepatan menjelaskan Drag Target ➤ Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran 	
12	<p>Mahasiswa mampu Membuat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Navigasi 2. Gradasi, 	Navigasi, Gradasi,	<p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok dan studi kasus 	2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> • Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai Navigasi dan 	<p>KRITERIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pengesuaan materi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ketepatan menjelaskan Navigasi ➤ Ketepatan 	

			Media: <ul style="list-style-type: none"> • Komputer • LCD • Projector • Internet dan Gadget 		Gradasi <ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi makalah secara online dengan internet 	<ul style="list-style-type: none"> • Rubrik kriteria grading BENTUK <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau Laporan • Presentasi 	menjelaskan Gradasi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran 	
13	Mahasiswa mampu Membuat: 1. QR Code	QR Code	Metode: <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok dan studi kasus Media: <ul style="list-style-type: none"> • Komputer • LCD • Projector • Internet dan Gadget 	2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> • Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai QR Code • Mencari materi makalah secara online dengan internet 	KRITERIA <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pengesuaan materi • Rubrik kriteria grading BENTUK <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau Laporan • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ketepatan menjelaskan QR Code ➤ Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran 	
14	Mahasiswa mampu Membuat: 1. Timer	Timer	Metode: <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok dan studi kasus Media: <ul style="list-style-type: none"> • Komputer • LCD • Projector • Internet dan Gadget 	2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> • Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai Timer • Mencari materi makalah secara online dengan internet 	KRITERIA <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pengesuaan materi • Rubrik kriteria grading BENTUK <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau Laporan • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ketepatan menjelaskan Timer ➤ Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran 	
15	Mahasiswa mampu Membuat: 1. Firebase Authentication	Firestore Authentication	Metode: <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelompok dan studi kasus Media: <ul style="list-style-type: none"> • Komputer • LCD • Projector 	2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> • Menambah pengetahuan teoritis mahasiswa mengenai Firestore Authentication • Mencari materi makalah secara online dengan internet 	KRITERIA <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pengesuaan materi • Rubrik kriteria grading BENTUK <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan atau Laporan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ketepatan menjelaskan Firestore ➤ Semangat mahasiswa dalam mengikuti Pembelajaran 	

			• Internet dan Gadget			• Presentasi		
16	UAS							

Catatan:

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. Kreteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
6. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.