

## KURIKULUM PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN & ANDROID

### 1. Pengenalan Pemrograman

- **Deskripsi:** Dasar-dasar pemrograman dan algoritma
  - **Durasi:** 15 menit
  - **Status:** Selesai
  - **Tujuan Pembelajaran:**
    - Memahami konsep dasar pemrograman
    - Mengetahui algoritma dan flowchart
    - Memahami logika pemrograman
    - Mengetahui berbagai bahasa pemrograman
  - **Materi:** Pemrograman adalah proses menulis, menguji, dan memelihara kode yang membuat program komputer...
- 

### 2. Variabel dan Tipe Data

- **Deskripsi:** Memahami variabel, tipe data, dan konstanta
  - **Durasi:** 20 menit
  - **Status:** Selesai
  - **Tujuan Pembelajaran:**
    - Memahami konsep variabel
    - Mengetahui berbagai tipe data
    - Memahami cara deklarasi variabel
    - Memahami konstanta dan penggunaannya
  - **Materi:** Variabel adalah tempat penyimpanan data dalam program yang nilainya dapat berubah...
- 

### 3. Struktur Kontrol

- **Deskripsi:** If-else, switch, dan perulangan
  - **Durasi:** 25 menit
  - **Status:** Selesai
  - **Tujuan Pembelajaran:**
    - Memahami percabangan (if-else, switch)
    - Mengetahui perulangan (for, while, do-while)
    - Memahami nested control structure
    - Menggunakan break dan continue
  - **Materi:** Struktur kontrol mengatur alur eksekusi program...
- 

### 4. Array dan Collections

- **Deskripsi:** Belajar array, list, dan struktur data
- **Durasi:** 30 menit
- **Status:** Belum Selesai

- **Tujuan Pembelajaran:**
    - Memahami konsep dasar materi
    - Menerapkan teori ke praktik
    - Mengerjakan latihan soal
    - Memahami studi kasus
  - **Materi:** Materi ini membahas cara menyimpan kumpulan data dalam satu variabel menggunakan Array atau List...
- 

## 5. Fungsi dan Method

- **Deskripsi:** Membuat dan menggunakan fungsi
  - **Durasi:** 20 menit
  - **Status:** Belum Selesai
  - **Tujuan Pembelajaran:**
    - Memahami konsep dasar materi
    - Menerapkan teori ke praktik
    - Mengerjakan latihan soal
    - Memahami studi kasus
  - **Materi:** Fungsi adalah blok kode yang dapat digunakan kembali untuk menjalankan tugas tertentu...
- 

## 6. Object Oriented Programming (OOP)

- **Deskripsi:** Konsep OOP: Class, Object, Inheritance
  - **Durasi:** 35 menit
  - **Status:** Belum Selesai
  - **Tujuan Pembelajaran:**
    - Memahami konsep dasar materi
    - Menerapkan teori ke praktik
    - Mengerjakan latihan soal
    - Memahami studi kasus
  - **Materi:** OOP adalah paradigma pemrograman berdasarkan konsep 'objek'...
- 

## 7. Android Components

- **Deskripsi:** Activity, Intent, dan Fragment
- **Durasi:** 30 menit
- **Status:** Belum Selesai
- **Tujuan Pembelajaran:**
  - Memahami konsep dasar materi
  - Menerapkan teori ke praktik
  - Mengerjakan latihan soal
  - Memahami studi kasus

- **Materi:** Memahami blok bangunan aplikasi Android...
- 

## 8. 🎨 User Interface Design

- **Deskripsi:** Layout, Views, dan Material Design
  - **Durasi:** 25 menit
  - **Status:** Belum Selesai
  - **Tujuan Pembelajaran:**
    - Memahami konsep dasar materi
    - Menerapkan teori ke praktik
    - Mengerjakan latihan soal
    - Memahami studi kasus
  - **Materi:** Belajar merancang tampilan aplikasi yang menarik menggunakan ConstraintLayout...
- 

## 9. 💾 Data Storage

- **Deskripsi:** SharedPreferences, SQLite, dan Room
  - **Durasi:** 30 menit
  - **Status:** Belum Selesai
  - **Tujuan Pembelajaran:**
    - Memahami konsep dasar materi
    - Menerapkan teori ke praktik
    - Mengerjakan latihan soal
    - Memahami studi kasus
  - **Materi:** Mempelajari cara menyimpan data secara permanen di perangkat Android...
- 

## 10. 🌐 Networking & API

- **Deskripsi:** REST API, Retrofit, dan JSON
- **Durasi:** 40 menit
- **Status:** Belum Selesai
- **Tujuan Pembelajaran:**
  - Memahami konsep dasar materi
  - Menerapkan teori ke praktik
  - Mengerjakan latihan soal
  - Memahami studi kasus
- **Materi:** Cara menghubungkan aplikasi ke internet...