

	UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI (S1)		Nomor Dokumen UBSI/DA/SL B.006.3/2020
			6 Maret 2020
SILABUS			
IDENTITAS MATA KULIAH	Nama	Mobile Programming	
	Kode	906	
	sks	4	
	Semester	V	
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)			
1	Mampu memahami dan menjelaskan peranan Mobile Programming dalam memecahkan masalah. (S3, P3, KK1, KK12).		
2	Mampu menganalisa dan membuat kebutuhan <i>Back End</i> dari pengembangan aplikasi mobile pada suatu organisasi/perusahaan. (S3, P4, P5,KU3, KU5, KK2, KK8, KK9).		
3	Mampu membuat aplikasi mobile pada sistem operasi android (S9, P3, P4, P12, P13, KU2, KK3, KK4, KK5, KK10, KK16).		
4	Mampu menjelaskan dan mendemonstrasikan hasil pengembangan aplikasi mobile secara utuh. (S9, P2, P6, P24, P27, KU5, KU6, KU7, KU8, KK1, KK7, KK 9, KK10, KK15, KK 16).		
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (Sub-CPMK)			
1	Mahasiswa dapat memahami konsep dasar Mobile Programming (P3,P4, CPMK-1)		
2	Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami konsep dasar Restful API (P3,P4,CPMK-2)		
3	Mahasiswa dapat memahami tujuan pembuatan Resful API untuk menghasilkan API, dan menjelaskan fungsi dari API (CPMK-2)		
4	Mahasiswa dapat membuat Restful API, serta mampu membuat CRUD API (P2, P3, KU2, KU3, KK2, KK4, KK5, CPMK-2)		
5	Mahasiswa dapat memahami dan menguasai pembuatan aplikasi android dari proses awal, running, dan mengenal struktur project, activity serta layout (KK4, KK5, CPMK-3)		
6	Mahasiswa mampu mengetahui dan membuat user interface aplikasi android sederhana mulai dari halaman registrasi, login, dan produk (KK4, KK5, KK6, CPMK-3)		
7	Mahasiswa mampu memahami pembuatan model dan repository, serta dapat menghubungkan repository ke halaman-halaman yang telah dibuat (KK16, CPMK-3)		
9-15	Mahasiswa membuat project aplikasi android secara berkelompok dan mepresentasikannya dengan baik (P12, P13, P24, KU5, KU6, KK2, KK7, KK8,CPMK-4)		
MATERI PEMBELAJARAN			

1	Pengenalan Mobile Programming
2	Pengenalan Restful API
3	Pembuatan Restful API dan Penentuan API Spec
4	Instalasi Rest API dan Pembuatan API (CRUD)
5	Pembuatan Aplikasi Android (Running, Struktur Projek, Activity, dan Layout)
6	Pembuatan Halaman Login dan Registrasi (UI)
7	Pembuatan Model, Repository, dan Koneksi ke Halaman
8	Membuat Project Aplikasi Android (Final Project)
PUSTAKA UTAMA	
1	Mainkar, P., & Giordano, S. (2019). <i>Google Flutter Mobile Development Quick Start Guide: Get up and running with</i> . Birmingham: Packt Publishing.
2	Napoli, M. L. (2019). <i>Beginning Flutter: A Hands On Guide to App Development</i> (1 edition). Birmingham: Wrox Press.
3	Nugroho, A. S. (2017). Codeigniter Restfull server v 4.0.0 by chriskacerguis. Retrieved from https://github.com/ardisaurus/ci-restserver
PUSTAKA PENDUKUNG	
1	Sasongko, A., Maulana, M.S., & Nugraha, W. (2019), “Web Programming : Membangun Aplikasi Mobile Kolaborasi Antara Flutter dan Codeigniter”, Graha Ilmu:Yogyakarta
2	Wilfried. (2018). An Introduction to Flutter. Retrieved from http://developer-journey.com/2018/02/08/introduction-to-flutter/