



**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**  
**LEMBAGA PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DAN PENJAMINAN MUTU (LP2M)**  
**PUSAT PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN**  
Jln. Prof.Dr. Hamka – Air TawarPadang 25131Telp (0751) 7051147 (0751) 445087

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Mata Kuliah	Kode MK	Rumpun MK	Bobot (SKS)	Semester	Tanggal Penyusunan
Pemrograman Sistem Bergerak	UNP TIK1.61.5303	Mata Kuliah Jurusan	2sks (Praktek)	5	4 Agustus 2023
	<b>Dosen Pengembang RPS/MK</b>		<b>Koordinator Rumpun MK</b>		<b>Kepala Pusat Pengembangan Pembelajaran</b>
<b>Otoritasi :</b> <i>Prodi Pend. Teknik Informatika</i>	Geovanne Farell S.Pd, M.Pd,T NIDN. 0003029101		Khairi Budayawan, S.Pd, M.Kom NIP. 197608102003121002		Dr. Zul Amri, M.Ed. NIP.196005051985031004

<b>Learning Outcomes (LO)/ Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CP-MK)</b>	
	M1	Mahasiswa mampu Mengenali Kotlin, menu-menu, komponen Kotlin dan komponen komponen dasar aplikasi yang dibuat menggunakan Kotlin.
	M2	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu membuat Flexbox & Justify Content
	M3	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu membuat Align Items & Count Click
	M4	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu membuat Buttons dan touch events
	M5	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu membuat Flatlists
	M6	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu membuat Scroll View
	M7	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu membuat input di dalam Kotlin
	M8	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu membuat Icons di dalam Kotlin
	M9	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu membuat navigation



**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**  
**LEMBAGA PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DAN PENJAMINAN MUTU (LP2M)**  
**PUSAT PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN**

Jln. Prof.Dr. Hamka – Air TawarPadang 25131Telp (0751) 7051147 (0751) 445087

	M10	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu Menerima dan mengirim parameters dengan navigation
	M11	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu menggunakan REST API
	M12	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu menggunakan Async await dan Promises
	M13	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu menggunakan Lifecycle dalam Rest-API
	M14	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu menggunakan AXIOS
	M15	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu menggunakan headline panel

Deskripsi Mata Kuliah	* .....	
Pustaka	<b>Pustaka Utama</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Google, Android Documentation, <a href="https://developer.android.com/">https://developer.android.com/</a>.</li> <li>2. Reto Meier, Ian Lake, Profesional Android, 4 Edition, 2018</li> <li>3. Abdul Kadir, Pemrograman Android dan Database,</li> <li>4. Tim Dicoding Indonesia, Android Expert, 2018.</li> <li>5. Williams, Brian K. and Sawyer, Stacey C. 2011. Practical Introduction to Computers &amp; Communications. New York:McGrawHill.</li> <li>6. Jobsheet Pemrograman Sistem Bergerak</li> </ol>	
	<b>Pustaka Pendukung</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Abdul Kadir. 2017. Dasar Logika Pemrograman Komputer. Jakarta:Elex Media Komputindo.</li> <li>2. Bambang Gunawan dan Faisal Adrian Pratama. 2018. Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi. Yogyakarta:Andi.</li> <li>3. Gunawan Wibisono, dkk. 2019. Jaringan Telekomunikasi Dan Teknologi Informasi. Bandung:Informatika.</li> <li>4. I Putu Agus. 2014. Smart City Beserta Cloud Computing Dan Teknologi. Bandung:Informatika.</li> <li>5. Jubilee Enterprise. 2015. Pengenalan Pemrograman Komputer. Jakarta:Elex Media Komputindo.</li> </ol>	
Media pembelajaran	<b>Perangkat Lunak</b>	<b>Perangkat Keras</b>
	OS Windows/Linux GUI 64 bit, Browser, Office, Notepad++. XAMPP	PC, Proc i3:2,5GHz; RAM:8GB; HDD:300MB dan Koneksi Internet
Team Teaching	1. Geovanne Farell	



**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**  
**LEMBAGA PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DAN PENJAMINAN MUTU (LP2M)**  
**PUSAT PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN**  
Jln. Prof.Dr. Hamka – Air TawarPadang 25131Telp (0751) 7051147 (0751) 445087

	2. Khairi Budayawan	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	PBO, Pemrograman WEB, Basisdata	



**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**  
**LEMBAGA PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DAN PENJAMINAN MUTU (LP2M)**  
**PUSAT PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN**

Jln. Prof.Dr. Hamka – Air TawarPadang 25131Telp (0751) 7051147 (0751) 445087

**Kegiatan Pembelajaran :**

Ming- guKe	Learning Outcome	Pengalaman Belajar	Indikator	Materi/ Pokok Bahasan	Metode / Strategi Pembelajaran	Kriteria/ Teknik Penilaian	Daftar Pustaka
1	2	3		4	5	6	7
1	Mahasiswa mampu Mengenali Kotlin, menu-menu, komponen Kotlin dan komponen komponen dasar aplikasi yang dibuat menggunakan Kotlin.	- Kontrak perkuliahan Mendiskusikan dan Mengenali Kotlin, menu-menu, komponen Kotlin dan komponen komponen dasar aplikasi yang dibuat menggunakan Kotlin.	- Mengenali Kotlin,menu dan komponen	- Kontrak Perkuliahan - Kotlin	1. Ceramah 2. Tanya-jawab 3. Diskusi 4. Explorasi 5.Mengerjakan projek dengan modul praktek	Teknik Penilaian a.Penilaian Proses Pembelajaran b.Penilaian Hasil Belajar	Buku 1 Buku 2 Buku 3 Buku 4 Buku 5 Buku 6
2	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu membuat Flexbox & Justify Content	- Mahasiswa mengetahui secara detail tentang Flexbox & Justify Content	- secara detail tentang Flexbox & Justify Content	Wawasan tentang tentang Flexbox & Justify Content	1. Ceramah 2. Tanya-jawab 3. Diskusi 4.Mengerjakan projek dengan modul praktek	Teknik Penilaian a.PenilaianProses Pembelajaran b.Penilaian Hasil Belajar	Buku 1 Buku 2 Buku 3 Buku 4 Buku 5 Buku 6
3	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu membuat Align Items & Count Click	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu membuat Flexbox & Justify Content	- Mahasiswa mengetahui secara detail tentang Flexbox & Justify Content	secara detail tentang Flexbox & Justify Content	Wawasan tentang tentang Flexbox & Justify Content	Teknik Penilaian a.PenilaianProses Pembelajaran	Buku 1 Buku 2 Buku 3 Buku 4 Buku 5 Buku 6



**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**  
**LEMBAGA PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DAN PENJAMINAN MUTU (LP2M)**  
**PUSAT PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN**

Jln. Prof.Dr. Hamka – Air TawarPadang 25131Telp (0751) 7051147 (0751) 445087

4	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu membuat Buttons dan touch events	- Mahasiswa mengetahui secara detail tentang Buttons dan touch events	- secara detail tentang Buttons dan touch events	Wawasan tentang tentang Buttons dan touch events	1. Ceramah 2. Tanya-jawab 3. Diskusi 4.Mengerjakan proyek dengan modul praktek	Teknik Penilaian a.Penilaian Proses Pembelajaran b.Penilaian Hasil Belajar	Buku 1 Buku 2 Buku 3 Buku 4 Buku 5 Buku 6
5	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu membuat Flatlists	- Mahasiswa mengetahui secara detail tentang Flatlists	- secara detail tentang Flatlists	Wawasan tentang tentang Flatlists	1. Ceramah 2. Tanya-jawab 3. Diskusi 4.Mengerjakan proyek dengan modul praktek	Teknik Penilaian a.Penilaian Proses Pembelajaran b.Penilaian Hasil Belajar	Buku 1 Buku 2 Buku 3 Buku 4 Buku 5 Buku 6
6	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu membuat Scroll View	- Mahasiswa mengetahui secara detail tentang Scroll View	secara detail tentang Scroll View	Wawasan tentangtentang Scroll View	1. Ceramah 2. Tanya-jawab 3. Diskusi 4.Mengerjakan proyek dengan modul praktek	Teknik Penilaian a.Penilaian Proses Pembelajaran b.Penilaian Hasil Belajar	Buku 1 Buku 2 Buku 3 Buku 4 Buku 5 Buku 6



**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**  
**LEMBAGA PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DAN PENJAMINAN MUTU (LP2M)**  
**PUSAT PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN**

Jln. Prof.Dr. Hamka – Air TawarPadang 25131Telp (0751) 7051147 (0751) 445087

7	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu membuat input di dalam Kotlin	- Mahasiswa mengetahui secara detail tentang input di dalam Kotlin	- secara detail tentang input di dalam Kotlin	Wawasan tentang tentang input di dalam Kotlin	1. Ceramah 2. Tanya-jawab 3. Diskusi 4.Mengerjakan proyek dengan modul praktek	Teknik Penilaian a.Penilaian Proses Pembelajaran b.Penilaian Hasil Belajar	Buku 1 Buku 2 Buku 3 Buku 4 Buku 5 Buku 6
8	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu membuat Icons di dalam Kotlin	- Mahasiswa mengetahui secara detail tentang Icons di dalam Kotlin	- secara detail tentang Icons di dalam Kotlin	Wawasan tentang tentang Icons di dalam Kotlin	1. Ceramah 2. Tanya-jawab 3. Diskusi 4.Mengerjakan proyek dengan modul praktek	Teknik Penilaian a.Penilaian Proses Pembelajaran b.Penilaian Hasil Belajar	Buku 1 Buku 2 Buku 3 Buku 4 Buku 5 Buku 6
9	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu membuat navigation	- Mahasiswa mengetahui secara detail tentang navigation	- secara detail tentang navigation	Wawasan tentang navigation	1. Ceramah 2. Tanya-jawab 3. Diskusi 4.Mengerjakan proyek dengan modul praktek	Teknik Penilaian a.Penilaian Proses Pembelajaran b.Penilaian Hasil Belajar	Buku 1 Buku 2 Buku 3 Buku 4 Buku 5 Buku 6
10	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu Menerima dan mengirim parameters dengan navigation	- Mahasiswa mengetahui secara detail tentang Menerima dan mengirim parameters dengan navigation	- secara detail tentang Menerima dan mengirim parameters dengan navigation	Wawasan tentang Menerima dan mengirim parameters dengan navigation	1. Ceramah 2. Tanya-jawab 3. Diskusi 4. Mengerjakan proyek dengan modul praktek	Teknik Penilaian a.Penilaian Proses Pembelajaran b.Penilaian Hasil Belajar	Buku 1 Buku 2 Buku 3 Buku 4 Buku 5 Buku 6



**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**  
**LEMBAGA PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DAN PENJAMINAN MUTU (LP2M)**  
**PUSAT PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN**

Jln. Prof.Dr. Hamka – Air TawarPadang 25131Telp (0751) 7051147 (0751) 445087

11	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu menggunakan REST API	- Mahasiswa mengetahui secara detail tentang REST API	- secara detail tentang REST API	Wawasan tentang REST API	1. Ceramah 2. Tanya-jawab 3. Diskusi 4.Mengerjakan proyek dengan modul praktek	Teknik Penilaian a.Penilaian Proses Pembelajaran b.Penilaian Hasil Belajar	Buku 1 Buku 2 Buku 3 Buku 4 Buku 5 Buku 6
12	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu menggunakan Async await dan Promises	- Mahasiswa mengetahui secara detail tentang Async await dan Promises	- secara detail tentang Async await dan Promises	Wawasan tentang Async await dan Promises	1. Ceramah 2. Tanya-jawab 3. Diskusi 4.Mengerjakan proyek dengan modul praktek	Teknik Penilaian a.Penilaian Proses Pembelajaran b.Penilaian Hasil Belajar	Buku 1 Buku 2 Buku 3 Buku 4 Buku 5 Buku 6
13	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu menggunakan Lifecycle dalam Rest-API	- Mahasiswa mengetahui secara detail tentang Lifecycle dalam Rest-API	- secara detail tentang Lifecycle dalam Rest-API	Wawasan tentang Lifecycle dalam Rest-API	1. Ceramah 2. Tanya-jawab 3. Diskusi 4.Mengerjakan proyek dengan modul praktek	Teknik Penilaian a.Penilaian Proses Pembelajaran b.Penilaian Hasil Belajar	Buku 1 Buku 2 Buku 3 Buku 4 Buku 5 Buku 6



**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**  
**LEMBAGA PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DAN PENJAMINAN MUTU (LP2M)**  
**PUSAT PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN**

Jln. Prof.Dr. Hamka – Air TawarPadang 25131Telp (0751) 7051147 (0751) 445087

14	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu menggunakan AXIOS	Mahasiswa mengetahui secara detail tentang AXIOS	- secara detail tentang AXIOS	Wawasan tentang AXIOS	1. Ceramah 2. Tanya-jawab 3. Diskusi 4. Mengerjakan proyek dengan modul praktek	Teknik Penilaian a. Penilaian Proses Pembelajaran b. Penilaian Hasil Belajar	Buku 1 Buku 2 Buku 3 Buku 4 Buku 5 Buku 6
15	Mahasiswa mampu menggunakan Kotlin, mampu menggunakan headline panel	- Mahasiswa mengetahui secara detail tentang headline panel	- secara detail tentang headline panel	Wawasan tentang headline panel	Ceramah 1. Tanya-jawab 2. Diskusi 3. Mengerjakan proyek dengan modul praktek	Teknik Penilaian a. Penilaian Proses Pembelajaran b. Penilaian Hasil Belajar	Buku 1 Buku 2 Buku 3 Buku 4 Buku 5 Buku 6
16	UAS (Ujian Akhir Semester)						





**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**  
**LEMBAGA PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DAN PENJAMINAN MUTU (LP2M)**  
**PUSAT PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN**  
Jln. Prof.Dr. Hamka – Air TawarPadang 25131Telp (0751) 7051147 (0751) 445087

Rubrik Penilaian:

**KOMPONEN PENILAIAN:**

Ujian Tengah Semester	: 15 %
Ujian Akhir Semester	: 20 %
Tugas	: 10 %
Quiz	: 5 %
Case Method	: 0 %
Individu-Base Project	: 50 %
Total	: 100 %

**SISTEM PENILAIAN**

Nilai Angka	Nilai Mutu	Angka Mutu	Sebutan Mutu	Nilai Angka	Nilai Mutu	Angka Mutu	Sebutan Mutu
85 – 100	A	4.0	Dengan pujian	55 – 59	C	2.0	Cukup
80 – 84	A-	3.6	Sangat baik sekali	50 – 54	C-	1.6	Kurang cukup
75 – 79	B+	3.3	Baik sekali	40 – 49	D	1.0	Kurang
70 – 74	B	3.0	Baik	≤ 39	E	0.0	Gagal
65 – 69	B-	2.6	Cukup Baik	-	T	-	Tertunda
60 – 64	C+	2.3	Lebih dari cukup				