





**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**  
*Semester Learning Plan*  
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**Tahun Ajaran 2022 – 2023**

No. Dok. Document No.	: 01
Tgl. Terbit Release Date	: ....08/2017
No. Revisi Revision No.	: 01
Hal Page	: 1/11

**IDENTITAS MATA KULIAH**

MATA KULIAH	KODE	DOSEN PENGAMPU	BOBOT (SKS)	SEMESTER	TANGGAL PENYUSUNAN
Pemrograman Aplikasi Perangkat Bergerak	A2122	Bowo Nugroho, S.Kom., M.Eng.	3	7	24 Agustus 2022

**OTORISASI**

KOORDINATOR MATA KULIAH		PENYUSUN RPS		KOORDINATOR PROGRAM STUDI	
NAMA	TANDA TANGAN	NAMA	TANDA TANGAN	NAMA	TANDA TANGAN
Bowo Nugroho, S.Kom., M.Eng.		Bowo Nugroho, S.Kom., M.Eng.		Nisa Rizqiya Fadhliana, S.Kom., M.T.	

**CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)**

**CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) YANG DITITIPKAN PADA MATA KULIAH**

- CPL 6.** Mampu memahami konsep matematika, statistika, struktur diskrit, struktur data dan algoritma, dalam menyelesaikan berbagai masalah berkaitan dengan keteknikan dengan prinsip-prinsip komputasi secara efektif dan efisien.
- CPL 10.** Mampu mengintegrasikan prinsip pengembangan sistem pada bidang kecerdasan artifisial, sistem benam, atau perangkat lunak meliputi analisis dan desain sistem, implementasi dan pengujian, serta penjaminan mutu dari sistem.

**CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)**



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**  
*Semester Learning Plan*  
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**Tahun Ajaran 2022 – 2023**

No. Dok. Document No.	: 01
Tgl. Terbit Release Date	: ....08/2017
No. Revisi Revision No.	: 01
Hal Page	: 2/11

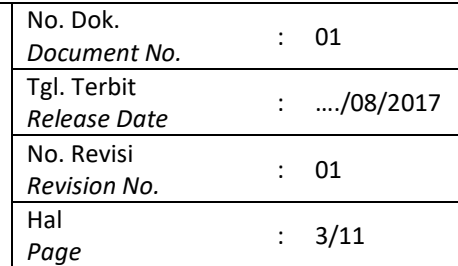
Mahasiswa mampu mengembangkan aplikasi perangkat bergerak yang siap dipublikasikan di pasar aplikasi.

**SUBCAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUBCPMK)**

1. Mahasiswa mengenal Flutter SDK untuk pengembangan mobile apps.
2. Mahasiswa mampu melakukan instalasi Flutter SDK.
3. Mahasiswa mampu merancang dan merencanakan project.
4. Mahasiswa memahami dasar- dasar Flutter untuk membuat tampilan sederhana, mengganti app icons, dan menjalankan apps.
5. Mahasiswa memahami dasar- dasar Flutter untuk membuat tampilan sederhana, mengganti app icons, dan menjalankan apps.
6. Mahasiswa memahami penggunaan berbagai macam Flutter widgets untuk membuat tampilan UI
7. Mahasiswa mampu menggunakan berbagai macam Flutter widgets untuk membuat tampilan UI
8. Mahasiswa memahami dasar- dasar bahasa pemrograman Dart
9. Mahasiswa memahami cara menggunakan routes dan navigation untuk multi-screen apps pada Flutter
10. Mahasiswa mampu mengimplementasikan routes dan navigation untuk multi-screen apps pada Flutter
11. Mahasiswa mampu mengimplementasikan Restfull api kedalam project yang dikerjakan
12. Mahasiswa mampu membangun apk dan appbundle dari project yang dikerjakan
13. Mahasiswa mampu mengaplikasikan persyaratan yang sesuai dengan ketentuan google pada project yang dikerjakan

**METODE  
PENILAIAN dan  
KAITAN dengan  
CPL**

Komponen Penilaian	Persentase	Sub-CPMK										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Keaktifan	10%	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Presentasi Progress 1	5%			✓								
Presentasi Progress 2	5%				✓	✓						

[illegible]



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**  
*Semester Learning Plan*  
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**Tahun Ajaran 2022 – 2023**

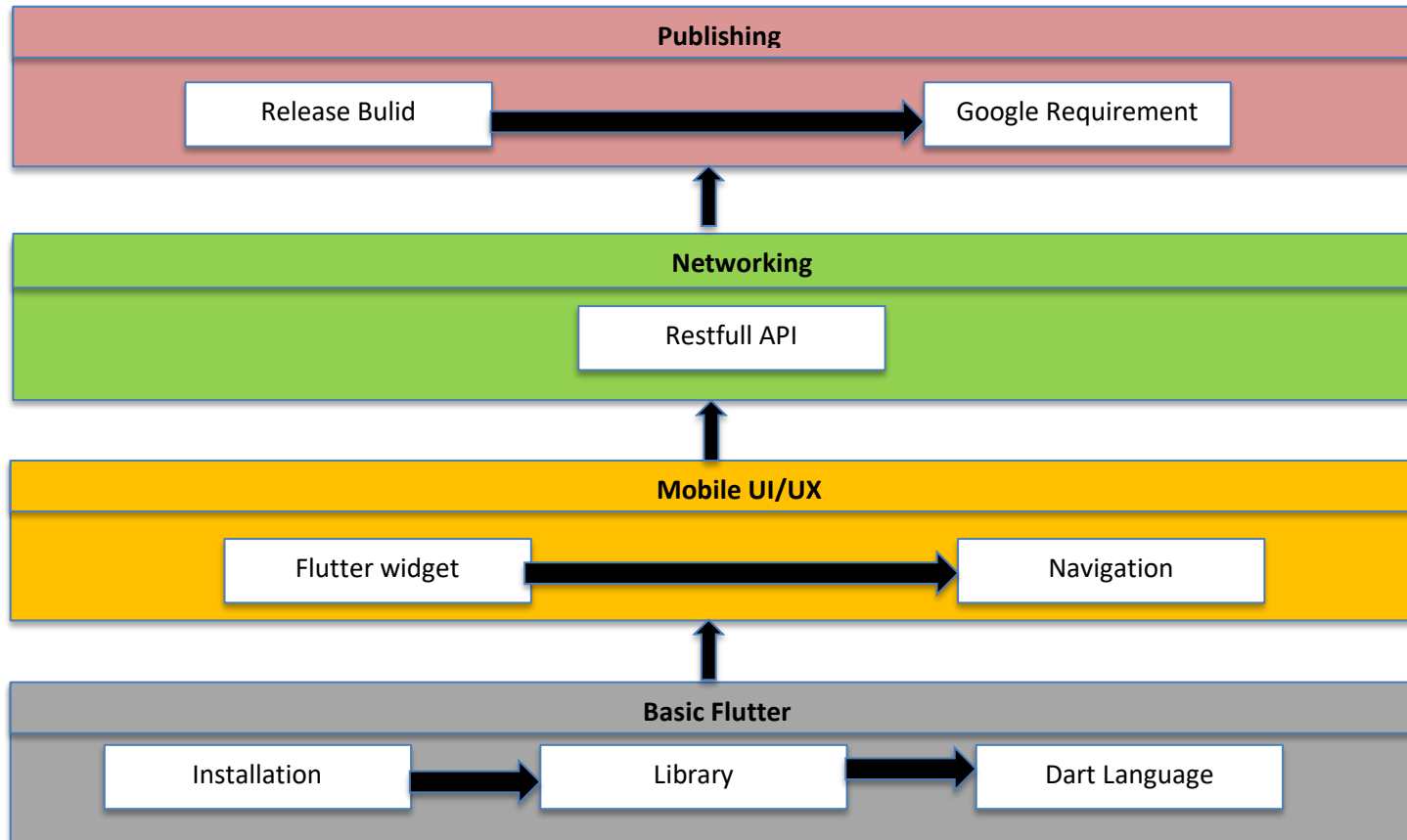
No. Dok. <i>Document No.</i>	: 01
Tgl. Terbit <i>Release Date</i>	: ....08/2017
No. Revisi <i>Revision No.</i>	: 01
Hal <i>Page</i>	: 4/11

	c. JSON Parsing d. Thread 4. Mobile Database 5. Unit Test App Publishing
<b>PUSTAKA</b>	<b>UTAMA</b>
	1. Hardy, B., & Phillips, B. (2013). <i>Android Programming: The Big Nerd Ranch Guide</i> . Addison-Wesley Professional.
	2. Skeen, J., & Greenhalgh, D. (2018). <i>Kotlin Programming: The Big Nerd Ranch Guide</i> . Pearson Technology Group.
	<b>PENDUKUNG</b>
	1. Developer Academy: Menjadi Android Developer Expert. Retrieved January 20, 2020, from <a href="https://www.dicoding.com/academies/14">https://www.dicoding.com/academies/14</a> 2. <a href="https://flutter.dev/">https://flutter.dev/</a>
<b>MEDIA PEMBELAJARAN</b>	Komputer, LMS (Kuliah.itk.ac.id), android studio
<b>MATA KULIAH PRASYARAT</b>	IF201404 Pemrograman Berorientasi Objek.

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**  
*Semester Learning Plan*  
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**Tahun Ajaran 2022 – 2023**

No. Dok. <i>Document No.</i>	: 01
Tgl. Terbit <i>Release Date</i>	: ....08/2017
No. Revisi <i>Revision No.</i>	: 01
Hal <i>Page</i>	: 5/11

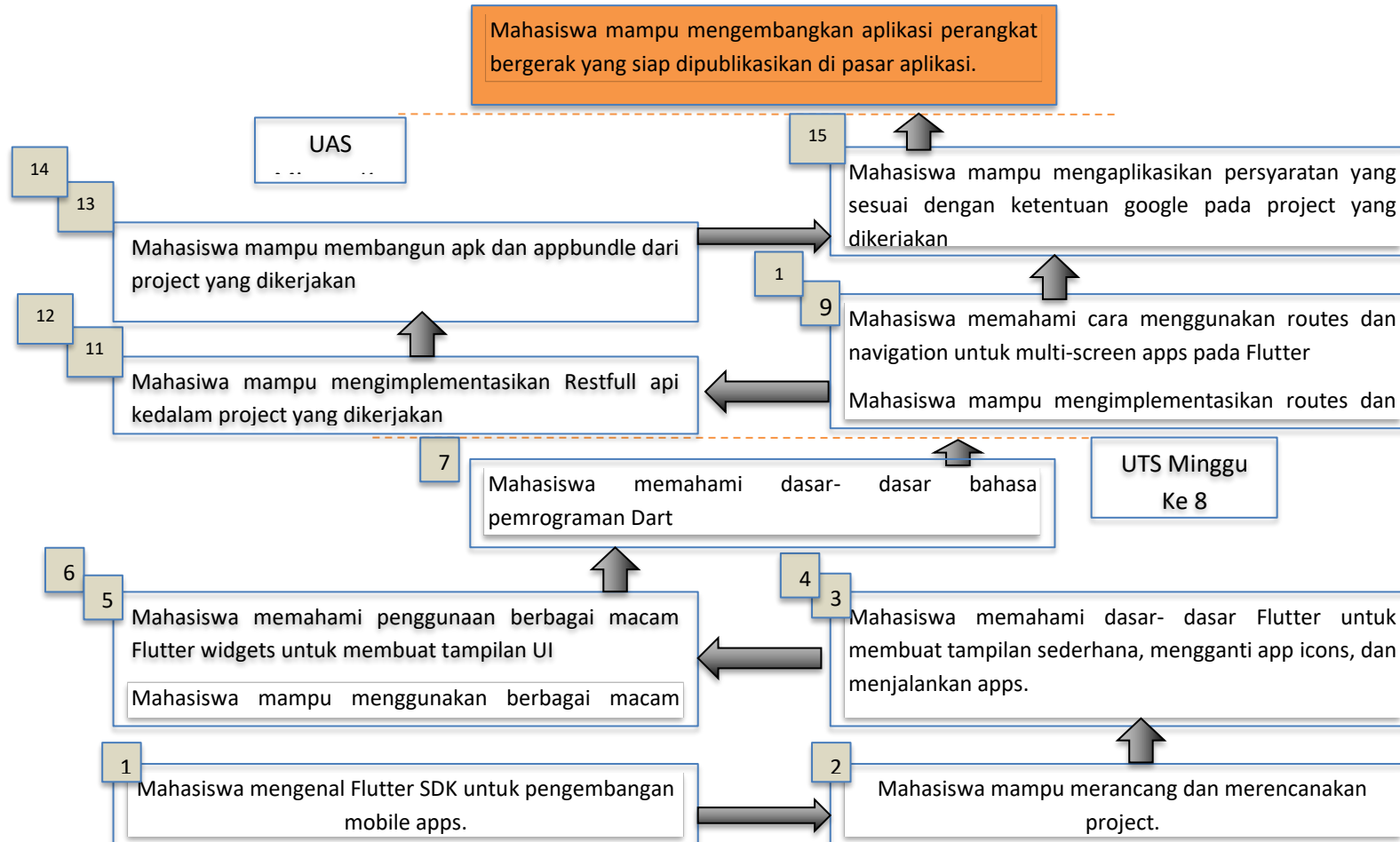
**PETA KONSEP / CONCEPTUAL MAP**



# **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER** *Semester Learning Plan* **PROGRAM STUDI INFORMATIKA** **Tahun Ajaran 2022 – 2023**

No. Dok. Document No.	: 01
Tgl. Terbit Release Date	: .... /08/2017
No. Revisi Revision No.	: 01
Hal Page	: 6/11

## **PETA KOMPETENSI / COMPETENCY MAP**





**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**  
*Semester Learning Plan*  
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**Tahun Ajaran 2022 – 2023**

No. Dok. <i>Document No.</i>	: 01
Tgl. Terbit <i>Release Date</i>	: ....08/2017
No. Revisi <i>Revision No.</i>	: 01
Hal <i>Page</i>	: 7/11

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

Minggu ke- / Week	Sub-CPMK <i>Lecture Learning Outcome (LLO)</i>	Bahan Kajian <i>Materials</i>	Bentuk/ Metode Pembelajaran <i>Learning Method</i>	Aktivitas Belajar <i>Learning Activity</i>		Penilaian / <i>Assesment</i>			Durasi (menit) <i>Duration</i>
				<i>synchronous</i>	<i>asynchronous</i>	Kriteria <i>Criteria</i>	Indikator <i>Indicator</i>	Bobot <i>Assesment Load (%)</i>	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
1	Mahasiswa mengenal Flutter SDK untuk pengembangan mobile apps. Mahasiswa mampu melakukan instalasi Flutter SDK.	Pengenalan Flutter dan instalasi	Tutorial, Pembelajaran Kolaboratif	Diskusi	Tugas	Keberhasilan dalam instalasi Flutter.	Saat menjalankan perintah flutter doctor akan menunjukkan status OK	100%	150 (tatap muka)
2	Mahasiswa mampu merancang dan merencanakan project.		Presentasi	Presentasi	Tugas Kelompok			100%	150 (tatap muka)







**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**  
*Semester Learning Plan*  
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**Tahun Ajaran 2022 – 2023**

No. Dok. Document No.	: 01
Tgl. Terbit Release Date	: ....08/2017
No. Revisi Revision No.	: 01
Hal Page	: 9/11

<b>9,10</b>	Mahasiswa memahami cara menggunakan routes dan navigation untuk multi-screen apps pada Flutter  Mahasiswa mampu mengimplementasikan routes dan navigation untuk multi-screen apps pada Flutter	Routes, Navigation	Tutorial, Pembelajaran Kolaboratif dan Presentasi	Diskusi Presentasi	Tugas Kelompok	Kelengkapan presentasi sesuai dengan bahan kajian	Pemahaman dan ketepatan implementasi routes dan navigation	100%	250 (tatap muka), 170 (praktikum)
<b>11,12</b>	Mahasiswa mampu mengimplementasikan Restfull api kedalam project yang dikerjakan	Rest full api	Tutorial, Pembelajaran Kolaboratif dan Presentasi	Diskusi, Presentasi	Tugas Kelompok	Kelengkapan presentasi sesuai dengan bahan kajian	Pemahaman dan ketepatan implementasi restfull API	100%	250 (tatap muka), 170 (praktikum)
<b>13,14</b>	Mahasiswa mampu membangun apk dan appbundle dari project yang dikerjakan	Build release, Security Key, obfuscate	Tutorial, Pembelajaran Kolaboratif dan Presentasi	Diskusi, Presentasi	Tugas Kelompok	Kelengkapan presentasi sesuai dengan bahan kajian	Pemahaman dan ketepatan implementasi Build release, Security Key, obfuscate	100%	250 (tatap muka), 170 (praktikum)
<b>15</b>	Mahasiswa mampu mengaplikasikan persyaratan yang sesuai dengan ketentuan google pada project yang dikerjakan	Upload ke Play Store	Tutorial, Pembelajaran Kolaboratif	Diskusi, Tugas	Tugas Kelompok		Pemahaman dan Keberhasilan mengunggah aplikasi pada play store	100%	1000 (tatap muka), 170 (praktikum)



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**  
*Semester Learning Plan*  
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**Tahun Ajaran 2022 – 2023**

No. Dok. Document No.	: 01
Tgl. Terbit Release Date	: ....08/2017
No. Revisi Revision No.	: 01
Hal Page	: 10/11

16

Presentasi Akhir

**KOMPOSISI NILAI EVALUASI (GRADING COMPONENTS)**

- |                            |     |
|----------------------------|-----|
| 1. Presentasi Akhir        | 40% |
| 2. Quiz                    | 10% |
| 3. Presentasi Progress UTS | 25% |
| 4. Presentasi Progress     | 25% |

**KONTRAK KULIAH / COURSE CONTRACTS :**

- **KETERLAMBATAN** kehadiran dalam kelas **LEBIH DARI 15 MENIT** setelah jam masuk kelas akan diberikan sanksi **TIDAK DIJINKAN MENGIKUTI PERKULIAHAN** kepada mahasiswa yang bersangkutan.
- **KETERLAMBATAN** kehadiran dosen lebih dari 10 menit setelah jam masuk kelas maka kelas pada hari itu ditiadakan namun mahasiswa dianggap hadir.
- **KECURANGAN** yang meliputi kegiatan plagiat, curang, dan/atau menyontek dalam setiap **EVALUASI (UJIAN TULIS)** akan diberikan sanksi **NILAI 0 ATAU E** kepada mahasiswa yang bersangkutan.
- **KETIDAKHADIRAN** pada waktu tugas kelompok (presentasi) akan diberikan sanksi nilai 0 kepada mahasiswa yang bersangkutan.
- **KETERLAMBATAN** pengumpulan tugas individu dan tugas kelompok akan diberikan sanksi **PENGURANGAN NILAI EVALUASI** sebesar **5 POIN PER HARI** (maks 20 poin) kepada mahasiswa atau kelompok tugas mahasiswa yang bersangkutan.
- Jika ada laporan **KEKURANG-AKTIFAN / KETIDAK-AKTIFAN** satu atau lebih mahasiswa dalam satu kelompok oleh pimpinan kelompok (kepada dosen pengajar) maka akan diberikan sanksi pengurangan nilai tugas kelompok sebesar maksimal 50% kepada mahasiswa yang bersangkutan.
- Mahasiswa yang **TIDAK MEMENUHI SYARAT KEHADIRAN 80%** akan mendapat **NILAI E**.
- Mahasiswa yang melakukan **KECURANGAN DALAM PENGISIAN DAFTAR HADIR** akan diberikan sanksi **TIDAK LULUS**.



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**  
*Semester Learning Plan*  
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**Tahun Ajaran 2022 – 2023**

No. Dok. Document No.	: 01
Tgl. Terbit Release Date	: ....08/2017
No. Revisi Revision No.	: 01
Hal Page	: 11/11

- Mahasiswa yang membantu mahasiswa lain untuk melakukan **KECURANGAN DALAM PENGISIAN DAFTAR HADIR** akan diberikan sanksi **PENGURANGAN 20% SELURUH NILAI EVALUASI**.
- Mahasiswa yang **TIDAK HADIR** pada waktu kuliah maupun presentasi tugas karena alasan yang jelas harus membawa surat keterangan dari instansi yang berwenang. Surat ijin harus diserahkan kepada Tata Usaha paling lambat 1 (satu) minggu sejak ketidakhadiran mahasiswa yang bersangkutan.