



UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

Nomor Dokumen
UBSI/DA/SLB.006.
16/2020

6 Maret 2020

SILABUS

IDENTITAS MATA KULIAH	Nama	Mobile Programming
	Kode	912
	sks	3
	Semester	IV

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

1	Mampu memahami dan menerapkan Mobile Programming dalam memecahkan suatu permasalahan. (S3, P3, KK1, KK12).
2	Mampu memahami dan menerapkan pembuatan proyek <i>mobile application</i> dengan flutter. (S3, P4, P5, KU3, KU5, KK2, KK8, KK9).
3	Mampu memahami dan menerapkan widget dan route dalam pengembangan aplikasi mobile (S9, P3, P4, P12, P13, KU2, KK3, KK4, KK5, KK10, KK16).
4	Mampu menjelaskan dan mendemonstrasikan hasil pengembangan aplikasi mobile secara utuh (memiliki database) dengan API. (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 mengingat dan memahami konsep dasar Mobile Programming, serta menerapkan perangkat hardware dan software untuk mobile programming (P3, P4, CPMK-1)
2	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan VScode sebagai alternatif editor untuk flutter. (P3, P4, CPMK-2)
3	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan widget beserta fungsinya dalam pengembangan aplikasi mobil dengan flutter. (CPMK-3)
4	Mahasiswa mampu menjelaskan dan memperaktekan route (pindah halaman) dan widget (P2, P3, KU2, KU3, KK2, KK4, KK5, CPMK-3)
5	Mahasiswa mampu memahami dan mengembangkan aplikasi dengan API (Application Programming Interface) (KK4, KK5, CPMK-2, CPMK-4)
6	Mahasiswa mampu memahami konsep database pada aplikasi mobile dan membangun database untuk aplikasi mobile (P8, P12, KK4, KK5, KK6, CPMK-4)
7	Mahasiswa mampu memahami konsep MVC (Model, Viewer, Controller) dalam pengembangan aplikasi mobile (KK16, CPMK-3)
9	Mahasiswa mampu mengembangkan project aplikasi android secara berkelompok (P5, P12, P13, P24, KU5, KU6, KK2, KK7, KK8, CPMK-4)

10	Mahasiswa mampu memahami dan mengembangkan helper modul dan bloc (S9, P3, KU2, KK2)
11	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan cara penyatuan fungsionalitas (KK4, KK5, CPMK-4)
12	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan modifikasi aplikasi (KU6, CPMK-4)
MATERI PEMBELAJARAN	
1	Pengenalan Mobile Programming
2	Mengenal Flutter dan Cara Membuat Projek Mobile Programming
3	Mengenal Widget dan Fungsinya Dalam Mobile Programming
4	Mengenal dan Membuat Route (Perpindahan Halaman) Pada Flutter
5	Membuat Proyek Yang Terhubung Dengan API
6	Membuat Basis Data
7	Membuat Form dan CRUD dengan Flutter
8	Ujian Tengah Semester (UTS)
9	Membuat Proyek dengan Plutter
10	Membuat Helper Module
11	Menyatukan Fungsionalitas
12	Memodifikasi Form Proyek
13-15	Mempresentasikan Hasil Pengerjaan Proyek
16	Ujian Akhir Semester (UAS)
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/