

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ekonomika dan Bisnis Program Studi S1 Bisnis Digital					Kode Dokumen																																																																																	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																								
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																	
PEMROGRAMAN APLIKASI MOBILE		6120903029	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=1	ECTS=4.77	4	1 Desember 2024																																																																																
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																																		
		Anita Safitri, S.Kom., M.Kom.		Dr. Nanang Hoesen H. A., S.T., M.T.I.		HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN																																																																																		
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																							
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																						
	CPL-7	Mampu mengembangkan ide bisnis digital secara kreatif dan inovatif																																																																																						
	CPL-8	Mampu mengembangkan keilmuan di bidang bisnis digital dengan tepat																																																																																						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																							
	CPMK - 1	Menguasai pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah aplikasi / perangkat yang mempunyai fungsi-fungsi yang kompleks dan tergabung dalam sebuah satu kesatuan system.																																																																																						
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu mengembangkan aplikasi mobile dan publikasi ke Google Play.																																																																																						
	CPMK - 3	Menguasai teknik integrasi dan pengujian aplikasi mobile baik dalam mode stand alone, client-server dan interfacing dengan perangkat keras lainnya.																																																																																						
	Matrik CPL - CPMK																																																																																							
		<table border="1"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL-3</td> <td>CPL-7</td> <td>CPL-8</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </table>	CPMK	CPL-3	CPL-7	CPL-8	CPMK-1	✓			CPMK-2		✓		CPMK-3			✓																																																																						
CPMK	CPL-3	CPL-7	CPL-8																																																																																					
CPMK-1	✓																																																																																							
CPMK-2		✓																																																																																						
CPMK-3			✓																																																																																					
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																								
	<table border="1"> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> <th>9</th> <th>10</th> <th>11</th> <th>12</th> <th>13</th> <th>14</th> <th>15</th> <th>16</th> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> </table>	CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓	✓	✓	✓	✓	✓												CPMK-2							✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					CPMK-3														✓	✓	✓	
CPMK	Minggu Ke																																																																																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																								
CPMK-1	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																		
CPMK-2							✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																											
CPMK-3														✓	✓	✓																																																																								
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah project based learning yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan konseptual dan implementatif pengembangan aplikasi mobile dan interaksinya dengan web service untuk mengembangkan aplikasi mobile skala personal dan enterprise berbasis android dan menggunakan bahasa pemrograman Java.																																																																																							
Pustaka	Utama :																																																																																							
	1. 1. Official Android Developer Documentation http://developer.android.com/ . 2. 2. Esposito, Dino, Architecting Mobile Solutions for the Enterprise, 2012, O'Reilly Media. 3. 3. Iversen, Jakob & Eierman, Michael, Learning Mobile App Development A Hands-on Guide to Building Apps with iOS and Android , 2014, Pearson Education. 4. 4. Meier, Reto, Professional Android 4 Application Development, 2012, John Wiley and Sons. 5. 5. McWherter, Jeff & Gowell, Scott, Professional Mobile Application Development, 2012, John Wiley & Sons.																																																																																							
	Pendukung :																																																																																							
	1. Modul Praktikum Pemrograman Aplikasi Mobile 2. Husin, N., Fazlurrahman, H., & Dhenabayu, R. (2024). Sistem e-learning pada mata pelajaran matematika untuk SMP berbasis web. Jurnal Esensi Infokom, 8(2). https://doi.org/10.55886/infakom.v8i2.929																																																																																							
Dosen Pengampu	Dr. Nanang Hoesen Hidroes Abbrori, S.T., M.T.I. Achmad Fitro, S.Kom., M.Kom. Anita Safitri, M. Kom. Muhammad Febrilian Dwi Syahputra, S.Kom., M.Kom.																																																																																							

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu menjelaskan secara garis besar pemrograman di lingkungan mobile.	1.Ketepatan dalam menjelaskan jenis jenis aplikasi mobile. 2.Ketepatan dalam menjelaskan konsep pemrograman mobile.	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Luring 3x50		Materi : Pustaka: 1. <i>Official Android Developer Documentation</i> http://developer.android.com/....	5%
2	Mahasiswa mampu menginstal IDE Android.	1.Ketepatan dalam menginstal IDE android. 2.Ketepatan dalam melakukan deploy aplikasi ke emulator, device dan 3rd party.	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	luring 3x50		Materi: Instalasi dan Pengenalan Pemrograman Android Pustaka: 1. <i>Official Android Developer Documentation</i> http://developer.android.com/....	5%
3	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan menerapkan activity dan intent dalam proyek Android.	1.Ketepatan dalam menjelaskan konsep activity & intent. 2.Ketepatan dalam menerapkan activity & intent. 3.Ketepatan dalam memahami activity lifecycle pada Android Studio	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	luring 3x50		Materi : Pustaka: 1. <i>Official Android Developer Documentation</i> http://developer.android.com/....	5%
4	Mahasiswa mampu menerapkan berbagai layout Android.	1.Kemampuan untuk mahami dan membedakan jenis-jenis layout dalam android studio. 2.Ketepatan dalam menerapkan layout android pada studi kasus yang berbeda-beda.	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form	luring		Materi : Pustaka: 2. <i>Esposito, Dino, Architecting Mobile Solutions for the Enterprise, 2012, O'Reilly Media.</i>	5%
5	Mahasiswa mengetahui dan menerapkan jenis-jenis widget yang terdapat dalam android studio sesuai studi kasus	Ketepatan dalam menerapkan widget sesuai studi kasus	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	3x50		Materi : Pustaka: 2. <i>Esposito, Dino, Architecting Mobile Solutions for the Enterprise, 2012, O'Reilly Media.</i> Materi : Pustaka: 3. <i>Iversen, Jakob & Eierman, Michael, Learning Mobile App Development A Hands-on Guide to Building Apps with iOS and Android , 2014, Pearson Education.</i>	5%
6	Mahasiswa mengetahui dan menerapkan jenis-jenis widget yang terdapat dalam android studio sesuai studi kasus	Ketepatan dalam menerapkan widget sesuai studi kasus	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form	Pembelajaran berbasis proyek.		Materi : Pustaka: 4. <i>Meier, Reto, Professional Android 4 Application Development, 2012, John Wiley and Sons.</i>	5%
7	Mahasiswa mampu memahami konsep penyimpanan data pada Android Studio dan merancang aplikasi mobile untuk menunjang bisnis.	1.Kemampuan memahami konsep penyimpanan data Array dan File pada Android Studio 2.Kemampuan memahami konsep penyimpanan data menggunakan Database pada Android Studio 3.Kreativitas dalam merancang aplikasi mobile	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.	Pengembangan aplikasi mobile sederhana dan mempublikasikannya ke Google Play Store	Materi : Pustaka: 4. <i>Meier, Reto, Professional Android 4 Application Development, 2012, John Wiley and Sons.</i>	5%

8	Mahasiswa mampu mempresentasikan rancangan awal proyek pengembangan aplikasi mobile	1.Kreativitas dalam merancang aplikasi mobile 2.Ketepatan pemilihan widget dan layout pada rancangan aplikasi mobile 3.Ketepatan penerapan widget dan layout pada rancangan aplikasi mobile	Kriteria: Presentasi Proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Evaluasi Tengah Semester		Materi: . Pustaka: 1. <i>Official Android Developer Documentation</i> http://developer.android.com/.... Materi: . Pustaka: 2. <i>Esposito, Dino, Architecing Mobile Solutions for the Enterprise, 2012, O'Reilly Media.</i> Materi: . Pustaka: 3. <i>Iversen, Jakob & Eierman, Michael, Learning Mobile App Development A Hands-on Guide to Building Apps with iOS and Android , 2014, Pearson Education.</i> Materi: . Pustaka: 4. <i>Meier, Reto, Professional Android 4 Application Development, 2012, John Wiley and Sons.</i>	15%
9	Mahasiswa mampu menerapkan event menu pada aplikasi android dengan tepat.	1.Kemampuan merancang aplikasi mobile 2.Kemampuan mengembangkan aplikasi mobile 3.Kemampuan mempublikasikan aplikasi ke Google Play Store	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum			Materi: . Pustaka: 5. <i>McWherter, Jeff & Gowell, Scott, Professional Mobile Application Development, 2012, John Wiley & Sons.</i>	5%
10	1.Mahasiswa mampu menjelaskan konsep penyimpanan data dengan data base pada Android dengan tepat. 2.Mahasiswa mampu menerapkan konsep penyimpanan data dengan data base pada Android dengan tepat.	1.Kemampuan membuat aplikasi mobile 2.Kemampuan memahami persyaratan publikasi Google Play 3.Kualitas aplikasi yang dipublikasikan	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum	Pembelajaran berbasis proyek.	Pengembangan aplikasi mobile sederhana, Penyusunan dokumen persyaratan publikasi aplikasi	Materi: . Pustaka: 5. <i>McWherter, Jeff & Gowell, Scott, Professional Mobile Application Development, 2012, John Wiley & Sons.</i>	5%
11	Mahasiswa mampu menambahkan fungsi tampil dan hapus data dengan tepat.	1.Kemampuan membuat aplikasi mobile 2.Kemampuan mempublikasikan aplikasi ke Google Play Store	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Pembelajaran aktif, studi kasus, diskusi kelompok.	Mengembangkan aplikasi mobile sederhana dan mempublikasikannya ke Google Play Store	Materi: . Pustaka: 5. <i>McWherter, Jeff & Gowell, Scott, Professional Mobile Application Development, 2012, John Wiley & Sons.</i>	5%
12	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menerapkan konsep file distribusi dan pendistribusian aplikasi.	1.Ketepatan dalam menjelaskan konsep file distribusi dan pendistribusian aplikasi 2.Ketepatan dalam mendistribusikan aplikasi android.	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran aktif, studi kasus, diskusi kelompok.	Pengembangan aplikasi mobile sederhana dan publikasi ke Google Play Store	Materi: . Pustaka: 5. <i>McWherter, Jeff & Gowell, Scott, Professional Mobile Application Development, 2012, John Wiley & Sons.</i>	5%
13	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menerapkan konsep servis lokasi menggunakan Google MAP API.	1.Ketepatan dalam menjelaskan konsep servis lokasi. 2.Ketepatan dalam menerapkan konsep servis lokasi menggunakan Google Map API.	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran berbasis proyek.	Pengembangan aplikasi mobile sederhana dan lakukan publikasi ke Google Play Store	Materi: . Pustaka: 5. <i>McWherter, Jeff & Gowell, Scott, Professional Mobile Application Development, 2012, John Wiley & Sons.</i> Materi: . Pustaka: Modul Praktikum Pemrograman Aplikasi Mobile	5%

14	Mahasiswa mampu menerapkan konsep pembuatan aplikasi android yang telah diajarkan.	1.Integrasi komponen aplikasi 2.Pengujian aplikasi mobile 3.Penerapan client-server	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran aktif, studi kasus, diskusi kelompok.	Penugasan proyek aplikasi mobile	Materi: . Pustaka: 5. McWherter, Jeff & Gowell, Scott, <i>Professional Mobile Application Development</i> , 2012, John Wiley & Sons. Materi: . Pustaka: Modul Praktikum Pemrograman Aplikasi Mobile	5%
15	Mahasiswa mempresentasikan progress proyek	1.Kemampuan integrasi aplikasi 2.Kemampuan pengujian aplikasi 3.Kemampuan berinteraksi dengan perangkat keras	Kriteria: Descriptive Rubric , Non-Test Form, Test Form Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Pengerjaan Proyek	Materi: . Pustaka: Modul Praktikum Pemrograman Aplikasi Mobile	5%
16	Mahasiswa mempresentasikan hasil proyek akhir	Final Project	Kriteria: Final Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi Final Project		Materi: . Pustaka: Modul Praktikum Pemrograman Aplikasi Mobile	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	12.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	52.5%
3.	Penilaian Praktikum	25%
		90%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 19 Desember 2024

Koordinator Program Studi S1
Bisnis Digital



HUJJATULLAH FAZLURRAHMAN
NIDN 0723108603

UPM Program Studi S1 Bisnis
Digital



NIDN 0029109601

File PDF ini digenerate pada tanggal 7 Desember 2025 Jam 23:47 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa



