



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S1 Sistem Informasi**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan						
Pemrograman Mobile		5720103091		T=3 P=0 ECTS=4.77			5	24 Januari 2026						
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi						
				I KADEX DWI NURYANA						
Model Pembelajaran	Project Based Learning													
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK													
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)													
	Matrik CPL - CPMK													
	CPMK													
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)													
		CPMK	Minggu Ke											
			1	2	3	4	5	6						
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah ini memberikan pengetahuan konseptual dan implementatif pengembangan aplikasi mobile dan interaksinya dengan web service untuk mengembangkan aplikasi mobile skala personal dan enterprise.												
Pustaka		Utama :												
		Pendukung :												
Dosen Pengampu		Bonda Sisepaputra, M. Kom.												
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian			Bantuk 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.	Ketepatan dalam menjelaskan konsep pemrograman mobile.		3x50				0%						

2	Mahasiswa mampu menginstal IDE Android.	1.Ketepatan dalam menginstall IDE android. 2.Ketepatan dalam deploy aplikasi ke emulator, device, dan 3rd party.		3x50			0%
3	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep activity dan intent. Mahasiswa mampu menggunakan activity dan intent dalam proyek Android.	1.Ketepatan dalam menjelaskan konsep activity & intent. 2.Ketepatan dalam menerapkan activity & intent		3x50			0%
4	Mahasiswa mampu menerapkan berbagai layout Android.	Ketepatan dalam menerapkan layout android pada studi kasus yang berbeda-beda.		3x50			0%
5	Mahasiswa mampu menggunakan widget-widget yang tersedia di lingkungan Android.	1.Ketepatan dalam menjelaskan konsep widget. 2.Ketepatan dalam menerapkan widget android pada studi kasus yang berbeda-beda.		3x50			0%
6	Mahasiswa mampu menggunakan widget-widget yang tersedia di lingkungan Android.	1.Ketepatan dalam menjelaskan konsep widget 2.Ketepatan dalam menerapkan widget android pada studi kasus yang berbeda-beda.					0%
7	Mahasiswa mampu menyimpan data aplikasi menggunakan file dan array.	1.Ketepatan dalam memahami konsep penyimpanan data pada array. 2.Ketepatan dalam memahami konsep penyimpanan data pada file					0%
8				1x1			0%
9	Mahasiswa mampu menampilkan dan menangani event menu pada aplikasi Android.	Ketepatan dalam menerapkan event menu pada aplikasi android.		3x50			0%
10	Mahasiswa mampu melakukan operasi CRUD pada database SQLite Android.	1.Ketepatan dalam menjelaskan konsep penyimpanan data dengan data base SQLite. 2.Ketepatan dalam menambahkan fungsi tampil dan hapus data.		3x50			0%

11	Mahasiswa mampu melakukan operasi CRUD pada database SQLite Android.	1.Ketepatan dalam menjelaskan konsep penyimpanan data dengan data base SQLite. 2.Ketepatan dalam menambahkan fungsi tampil dan hapus data.		3x50			0%
12	Mahasiswa mampu menjelaskan cara-cara distribusi aplikasi Android.	1.Ketepatan dalam menjelaskan konsep file distribusi dan pendistribusian aplikasi. 2.Ketepatan dalam mendistribusikan aplikasi android.		3x50			0%
13	1.Mahasiswa mampu membuat aplikasi mobile yang menunjukkan lokasi dari perangkat mobile 2.Mahasiswa mampu memanipulasi hasil dari servis lokasi dan menampilkannya pada peta (GoogleMap).	1.Ketepatan dalam menjelaskan konsep servis lokasi. 2.Ketepatan dalam menerapkan konsep servis lokasi menggunakan Google Map API.		3x50			0%
14	Mahasiswa mampu membuat aplikasi Android sederhana yang menerapkan penyimpanan data, servis lokasi, dan client-server.	Ketepatan dalam menerapkan konsep pembuatan aplikasi android yang telah diajarkan.		3x50			0%
15	Mahasiswa mampu membuat aplikasi Android sederhana penyimpanan data, servis lokasi, dan client-server.	Ketepatan dalam menerapkan konsep pembuatan aplikasi android yang telah diajarkan.		3x50			0%
16	UAS						0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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.

7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **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.
9. **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.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

File PDF ini digenerate pada tanggal 24 Januari 2026 Jam 11:27 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa