



UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA – S1
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah (MK)		KODE	Rumpun MK	Bobot (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pemrograman Mobile		23D12130203	Informatika	3	5	
OTORITAS		Dosen Pengembang RPS		Koordinator MK		Ketua Prodi
		A. Ais Prayogi, ST., M.Eng, Muhammad Alief Fadhal Imran Oemar, S.T., M.Sc		A. Ais Prayogi, ST., M.Eng		Prof. Dr. Ir. Indrabayu, S.T., M.T., M.Bus.Sys., IPM., ASEAN.Eng.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL-2: (IK 2.1, IK 2.2)	Memiliki pengetahuan terapan terkait teknologi pengembangan perangkat lunak menggunakan platform komputasi mutakhir untuk merancang dan mengimplementasikan solusi berbasis komputasi yang memenuhi kebutuhan masyarakat dan industri dengan mempertimbangkan aspek kewirausahaan.				
	CPL-4: (IK 4.1, IK 4.2)	Mampu mendesain, mengimplementasikan, dan mengevaluasi solusi berbasis komputasi dengan menerapkan teori ilmu komputer dan dasar-dasar pengembangan perangkat lunak, mencakup analisis kebutuhan, pemodelan, implementasi, dan evaluasi sistem serta komponennya.				
	CPL-6: (IK 6.1)	Mampu bekerja secara efektif dalam tim, baik sebagai pemimpin maupun anggota, dan menjalankan peran dalam mengelola tugas sendiri serta kinerja kolaboratif dalam kegiatan yang terkait dengan disiplin program.				
	CPL ⇒ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	Setelah menyelesaikan mata kuliah ini, diharapkan:					
	CPL-2:	CPMK-2.1 : Mampu menggunakan modern computing platforms dan tools dalam perancangan solusi komputasi serta mengimplementasikan solusi berbasis komputasi yang memenuhi kebutuhan masyarakat dan industri.				
	CPL-4:	CPMK-4.1 : Mampu menyusun analisis, mendesain dan memodelkan solusi kebutuhan sistem berbasis komputasi secara sistematis menggunakan Dart				
	CPL-6:	CPMK-6.1 : Mampu berfungsi efektif sebagai pemimpin maupun anggota tim dalam mengembangkan aplikasi menggunakan Dart				

Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Basic of Dart 2. Widgets and Assets 3. Design Principles and API 4. Storage 5. Advanced Dart 6. State Management 7. RX Dart 8. Testing and Dev Tools 9. CI/CD and Deployment 						
Referensi	Referensi Utama						
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Android Programming: The Big Nerd Ranch Guide (4th Edition), 2019 						
	Referensi Tambahan <ol style="list-style-type: none"> 2. https://roadmap.sh/flutter 3. Android Programming Guide for Beginner, Eduonix, http://www.eduonix.com 4. “Android: Getting Started”, http://developer.android.com/training/index.html 5. Dokumentasi Flutter, https://docs.flutter.dev/ 6. Dokumentasi ReactNative, https://reactnative.dev/docs/getting-started 						
Tim Pengajaran	A. Ais Prayogi, ST., M.Eng, Muhammad Alief Fadhal Imran Oemar, S.T., M.Sc						
Mata Kuliah Syarat	Basis Data						
Pertemuan Ke-	Sub CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian (Assesment)		Bentuk dan Metode Pembelajaran [estimasi waktu] (Learning Method)		Materi Pembelajaran (Content)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator (indicator)	Teknik & Kriteria (Techniques & Criteria)	Luring (Offline System)	Daring (Online System)		
1	2	3	4	5	6	7	8
1	SUB-CPMK-2.1.1: Mahasiswa mampu mengenal, menguasai, memahami dan mendefinisikan konsep teoritis sistem operasi mobile (CPMK-2.1).	Formative: - Sumative: -	Kriteria Formative: Kriteria Sumative: Quiz (5) Teknik Penilaian: Non Tes	Kuliah: Pembelajaran Berbasis Projek (<i>Project- based Learning</i>) TM: 1 x 3 x 50 menit PT : 1 x 3 x 60 menit BM: 1 x 3 x 60 menit		<ol style="list-style-type: none"> 1. Dasar GIT 2. Perbedaan antara react native, native, Flutter, dan Dart 	5
2	SUB-CPMK-4.1.2: Mahasiswa mampu	Formative:	Kriteria	Kuliah:		<ol style="list-style-type: none"> 1. Dart Pad 2. Variables 	5

	mengenal, menguasai, memahami dan mendefinisikan konsep teoritis sistem operasi mobile (CPMK-4.1).	- Sumative: -	Formative: Kriteria Sumative: Tugas (5) Teknik Penilaian: Non Tes	Pembelajaran Berbasis Projek (<i>Project- based Learning</i>) TM: 1 x 3 x 50 menit PT : 1 x 3 x 60 menit BM: 1 x 3 x 60 menit		3. Built-in Types 4. Function 5. Operators 6. Control Flow Statements	
3-4	SUB-CPMK-4.1.2: Mahasiswa mampu mengenal, menguasai, memahami dan mendefinisikan konsep teoritis sistem operasi mobile (CPMK-4.1).	Formative: - Sumative: -	Kriteria Formative: Kriteria Sumative: Tugas (10) Teknik Penilaian: Non Tes	Kuliah: Pembelajaran Berbasis Projek (<i>Project- based Learning</i>) TM: 2 x 3 x 50 menit PT : 2 x 3 x 60 menit BM: 2 x 3 x 60 menit		1. Responsive Widgets 2. Inherited Widgets 3. Stateless Widgets 4. Stateful Widgets 5. Material Widgets 6. Cupertino Widgets 7. Assets	10
5	SUB-CPMK-4.1.2 : Mahasiswa mampu mengenal, menguasai dan memahami konsep bahasa pemrograman Flutter (CPMK-4.1)	Formative: - Sumative: -	Kriteria Formative: Kriteria Sumative: Tugas (10) Teknik Penilaian: Non Tes	Kuliah: Pembelajaran Berbasis Projek (<i>Project- based Learning</i>) TM: 1 x 3 x 50 menit PT : 1 x 3 x 60 menit BM: 1 x 3 x 60 menit		1. Dependency Injection 2. Design patterns 3. SOLID 4. Object-Oriented Programming 5. RESTful API	10
6	SUB-CPMK-4.1.2 : Mahasiswa mampu mengenal, menguasai dan memahami konsep bahasa pemrograman Flutter (CPMK-4.1).	Formative: - Sumative: -	Kriteria Formative: Kriteria Sumative: Tugas (5) Teknik Penilaian: Non Tes	Kuliah: Pembelajaran Berbasis Projek (<i>Project- based Learning</i>) TM: 1 x 3 x 50 menit PT : 1 x 3 x 60 menit BM: 1 x 3 x 60 menit		1. SQLite 2. Share Preferences 3. Firebase	5

7-8	SUB-CPMK-4.1.2 : Mahasiswa mampu mengenal, menguasai dan memahami konsep bahasa pemrograman Flutter (CPMK-4.1).	Formative: - Sumative: -	Kriteria Formative: Kriteria Sumative: Tugas (10) Teknik Penilaian: Non Tes	Kuliah: Pembelajaran Berbasis Projek (<i>Project- based Learning</i>) TM: 2 x 3 x 50 menit PT : 2 x 3 x 60 menit BM: 2 x 3 x 60 menit		Advance Dart	10
9	SUB-CPMK-4.1.2 : Mahasiswa mampu mengenal, menguasai dan memahami konsep bahasa pemrograman Flutter (CPMK-4.1).	Formative: - Sumative: -	Kriteria Formative: Kriteria Sumative: Tugas (5) Teknik Penilaian: Non Tes	Kuliah: Pembelajaran Berbasis Projek (<i>Project- based Learning</i>) TM: 1 x 3 x 50 menit PT : 1 x 3 x 60 menit BM: 1 x 3 x 60 menit		1. ChangeNotifier 2. ValueNotifier	5
10	SUB-CPMK-4.1.2 : Mahasiswa mampu mengenal, menguasai dan memahami konsep bahasa pemrograman Flutter (CPMK-4.1).	Formative: - Sumative: -	Kriteria Formative: Kriteria Sumative: Tugas (5) Teknik Penilaian: Non Tes	Kuliah: Pembelajaran Berbasis Projek (<i>Project- based Learning</i>) TM: 1 x 3 x 50 menit PT : 1 x 3 x 60 menit BM: 1 x 3 x 60 menit		RX Dart	5
11	SUB-CPMK-4.1.1 : Mahasiswa mampu mengenal, menguasai dan memahami konsep bahasa pemrograman Flutter (CPMK-4.1).	Formative: - Sumative: -	Kriteria Formative: Kriteria Sumative: Tugas (5) Teknik Penilaian: Non Tes	Kuliah: Pembelajaran Berbasis Projek (<i>Project- based Learning</i>) TM: 1 x 3 x 50 menit PT : 1 x 3 x 60 menit BM: 1 x 3 x 60 menit		1. Testing 2. Flutter Internal 3. CI/CD 4. Deployment	5

12-15	SUB-CPMK-6.1.1 : Mahasiswa mampu mengenal, menguasai dan memahami konsep bahasa pemrograman Flutter (CPMK-6.1).	Formative: - Sumative: -	Kriteria Formative: Kriteria Sumative: Hasil Project (25) Teknik Penilaian: Non Tes	Kuliah: Pembelajaran Berbasis Projek (<i>Project- based Learning</i>) TM: 4 x 3 x 50 menit PT : 4 x 3 x 60 menit BM: 4 x 3 x 60 menit	Membuat progress tiap minggu	25
16	SUB-CPMK-2.1.2 : Mahasiswa mampu mengenal, menguasai dan memahami konsep bahasa pemrograman Flutter (CPMK-2.1).	Formative: - Sumative: -	Kriteria Formative: Kriteria Sumative: Presentasi (15) Teknik Penilaian: Non Tes	Kuliah: Pembelajaran Berbasis Projek (<i>Project- based Learning</i>) TM: 1 x 3 x 50 menit PT : 1 x 3 x 60 menit BM: 1 x 3 x 60 menit	Presentasi Akhir	15
						100