

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)



Mata Kuliah : **Mobile Application Development**
Semester : **1 Tahun Akademik Ganjil 2023/2024**
Bobot : **4 SKS**
Dosen/Tim Dosen Pengampu : **M. Galih Ramaputra, S.Kom., M.T.I**

Program Studi Bisnis Digital
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

Universitas	:	Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya
Fakultas	:	Ekonomi dan Bisnis
Program Studi	:	S1 Bisnis Digital
Mata Kuliah	:	Mobile Application Development
Bobot SKS	:	4 SKS
Kode Mata Kuliah	:	BDG23449
Bentuk/Sifat	:	4 SKS (Teori)
Pra-Syarat (Jika Ada)	:	-
Semester	:	1
Periode Kuliah	:	2023-2024
Jumlah Pertemuan	:	16 Pertemuan x 180 Menit
Jadwal Kuliah	:	-
Ruang Kuliah	:	-

A. DESKRIPSI MATAKULIAH

Matakuliah Mobile Application Development merupakan matakuliah yang bertujuan untuk memahami dan menguasai konsep serta keterampilan dalam pengembangan aplikasi mobile. Mata kuliah ini membahas berbagai teknologi, alat, dan teknik terkini yang digunakan dalam pembuatan aplikasi mobile yang inovatif dan user-friendly. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa akan belajar tentang pengembangan aplikasi mobile untuk platform Android dan iOS, serta prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna (UI) yang efektif dan menarik.

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) YANG DIBEKANKAN DALAM MATA KULIAH

Ranah	Capaian Pembelajaran Lulusan
Sikap	Memiliki tanggung jawab, profesionalitas, kepercayaan diri, kematangan emosional dan peka terhadap lingkungan sosial, etika dan kesadaran untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat (S2)
Keterampilan umum	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk menghasilkan solusi yang diwujudkan dalam dokumen saintifik dan implementasi bidang keahlian yang berintegritas (KU1)
Pengetahuan	Mampu menjelaskan konsep dan teori kewirausahaan digital terkait dengan eksplorasi ide usaha digital, perencanaan usaha dan manajemen proyek bisnis digital beserta dengan risikonya, membangun tim usaha, desain model bisnis, pengembangan pemasaran digital, strategi

	permodalan dan studi kelayakan bisnis digital (P1)
Keterampilan Khusus	Mampu mengidentifikasi kebutuhan pasar dan mengembangkan produk/aplikasi/platform atau layanan digital yang relevan dan sesuai dengan permintaan pelanggan (KK2)

C. BAHAN KAJIAN/POKOK BAHASAN

Bahan Kajian/ Pokok Bahasan	Sub- Bahan Kajian /Sub-Pokok Bahasan
1. Konsep dasar matakuliah mobile application development	<ul style="list-style-type: none"> a. Konsep dasar mobile application development b. Sejarah dan perkembangan aplikasi mobile c. Peran aplikasi mobile dalam bisnis digital dan industri teknologi
2. Pengantar MIT App Inventor	<ul style="list-style-type: none"> a. Sejarah dan tujuan MIT App Inventor b. Memahami antarmuka MIT App Inventor c. Mengenal komponen-komponen dasar MIT App Inventor
3. Pengembangan aplikasi sederhana	<ul style="list-style-type: none"> a. Konsep dasar aplikasi b. Pengenalan blok-blok kode c. Menggunakan komponen untuk menghasilkan interaksi pengguna yang responsive d. Menyusun dan mengatur elemen-elemen antarmuka pengguna (UI)
4. Pengembangan aplikasi interaktif	<ul style="list-style-type: none"> a. Membuat aplikasi sederhana seperti kalkulator atau aplikasi catatan b. Pembuatan aplikasi yang melibatkan interaksi pengguna
5. Desain antarmuka pengguna (UI/UX) dalam MIT App Inventor	<ul style="list-style-type: none"> a. Prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna mobile b. Membuat antarmuka pengguna yang menarik dan mudah digunakan menggunakan MIT App Inventor
6. Studi kasus dan proyek praktis	<ul style="list-style-type: none"> a. Menganalisis studi kasus aplikasi mobile yang sukses b. Mengembangkan proyek praktis menggunakan MIT App Inventor, mengimplementasikan semua konsep dan keterampilan yang telah dipelajari

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN (METODE)

Pembelajaran akan dilakukan dengan menggabungkan beberapa pendekatan dan metode, seperti ceramah, diskusi, *case-based learning*, dan *project-based learning*. Dosen akan mendorong dan memfasilitasi mahasiswa untuk aktif mencari dan menemukan berbagai konsep yang harus dikuasai serta capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Untuk memenuhi kondisi tersebut, ada tiga kegiatan utama yang akan dilaksanakan dalam perkuliahan

1. Dosen sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar. Pada pertemuan pertama memperkenalkan diri dengan bersemangat dan menyampaikan garis besar RPS, di antaranya keseluruhan materi yang akan dipelajari dalam satu semester. Pembagian tugas dan kelompok juga diinformasikan dan disepakati pada pertemuan ke-1. Pada setiap diskusi kelas dosen juga mempunyai kewajiban untuk menyajikan paparan sebagai klarifikasi atas materi yang dibahas dalam diskusi kelas.
2. Penugasan, mencakup penugasan individu maupun kelompok yaitu mulai dari membuat *User Interface* hingga membuat proyek-proyek aplikasi sederhana.
3. Diskusi Kelas. Setiap kelompok mendapat kesempatan untuk presentasi kelompok dan diskusi kelas. Pada setiap akhir diskusi kelas, dosen harus memberikan pengarahan dan masukan untuk mengklarifikasi materi yang dibahas dalam diskusi.
4. Mata kuliah ini dilaksanakan dengan menggunakan *case-based learning* dan *project base learning*.
 - a. **Case-based Learning**, kasus yang dibahas adalah:
 - Mahasiswa menganalisis studi kasus pembuatan aplikasi katalog online(pertemuan 4 dan 5)
 - Mahasiswa menganalisis studi kasus pembuatan aplikasi kuis edukatif(pertemuan 6 dan 7).
 - b. **Project Base Learning**, project yang dilakukan adalah :
 - Mahasiswa membuat sebuah proyek aplikasi yang akan dipresentasikan secara berkelompok (Pertemuan 9-15)
5. Langkah-langkah pembelajarannya adalah:
 - a. Pembelajaran akan dilaksanakan secara luring dan daring.

Ada 2 model pembelajaran daring yang dilaksanakan yaitu:

 1. **Synchronous:**

Interaksi/komunikasi secara langsung antara dosen dan mahasiswa (live) dengan memanfaatkan media *video conference* (*zoom meeting*, *google meet*, dll.) atau interaksi melalui chatting pada grup WhatsApp, fitur Forum Diskusi pada aplikasi LMS Darmajaya dan Siakad Online serta mahasiswa melakukan presensi dan pengumpulan tugas secara online.
 2. **Asynchronous:**
 - a. Interaksi/komunikasi dan presensi secara daring
 - b. Mahasiswa membaca buku/paper/teks bacaan/artikel jurnal
 - c. Mahasiswa menonton video dosen mengajar,
 - d. Mahasiswa mendengarkan rekaman audio dosen mengajar/bicara,
 - e. Mahasiswa menonton video youtube

- f. Mahasiswa mengerjakan dan mengumpulkan tugas di LMS
 - g. Mahasiswa menganalisis dan menyelesaikan kasus
- b. Dosen akan menerangkan secara garis besar pembelajaran perkuliahan yang akan dilakukan selama satu semester dari RPS, menginformasikan kegiatan CBL dan PBL terkait mata kuliah *mobile application development* dan penilaiannya, dan membagi kelompok pada pertemuan 1.
 - c. Setiap pertemuan dosen akan memberikan ceramah dan mengadakan diskusiterkait materi yang akan dipelajari.
 - d. Mahasiswa akan mencari referensi aplikasi yang akan dijadikan studi kasus untuk implementasi *mobile application development*.
 - e. Mahasiswa akan mengembangkan proyek-proyek aplikasi sederhana berdasarkan dari materi-materi yang telah disampaikan oleh dosen dan diperbaharui setiap pertemuan.

E. MEDIA PEMBELAJARAN

Perangkat Keras	Perangkat Lunak
1. Proyektor, LCD, TV, papan tulis	1. Power Point
2. Komputer/Laptop	2. Google Classroom, Zoom, App Inventor
3. Buku	3. e-book

F. TUGAS (TAGIHAN)

1. Hasil Praktikum,
2. Tugas Latihan,
3. Presentasi Proyek

G. PENILAIAN

1. Komponen dan bobot penilaian dalam persentase:
 - a. Sikap : 20%
 - b. Keterampilan Umum : 20%
 - c. Keterampilan Khusus : 30%
 - d. Pengetahuan : 30%
2. Strategi penilaian:
 - a. UTS Teori dan Praktek
 - b. UAS Teori dan Praktek
 - c. Tugas Besar *Mobile Application Development*
 - d. Penilaian Presentasi *Mobile Application Development*
 - e. Penyelesaian Project Aplikasi

Strategi Penilaian	Aspek Yang Dinilai			
	Sikap	Keterampilan Umum	Keterampilan Khusus	Pengetahuan
Tes Prestasi (Achievement Test)	◐	◐	●	●
Penilaian Kinerja	◐	●	●	●
Portofolio	◐	●	●	●
Observasi	◐	●	●	●
Survei	◐	●	●	●
Data Longitudinal	◐	◐	●	●
Data Administratif	◐	◐	●	●
Review Eksternal	○	●	○	○

Keterangan:

○	Tidak digunakan dalam penilaian
◐	Kadang digunakan dalam kasus penilaian tertentu
●	Sering digunakan untuk menilai keterampilan yang dimaksud

- Sikap mencakup rasa tanggung jawab, profesionalitas, kepercayaan diri, etika dan kesadaran untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat
- Pengetahuan dikaitkan dengan pemahaman mahasiswa dari teori-teori digital marketing termasuk pengembangan strategi dan taktik untuk bersaing di era digital
- keterampilan umum disesuaikan dengan komponen dari Pemendikbud terkait: *Communication, Collaboration, Critical Thinking, Creative Thinking, Computational Logic, Compassion dan Civic Responsibility*
- Keterampilan Khusus mencakup keterampilan khusus yang dibutuhkan menjadi seorang digital marketing specialist dari telaah kebutuhan stakeholder (dari situs job online)

3. Instrumen

Rubrik

Rubrik merupakan panduan atau pedoman penilaian yang menggambarkan kriteria yang diinginkan dalam menilai atau memberi tingkatan dari hasil kinerja belajar mahasiswa. Rubrik terdiri dari dimensi atau aspek yang dinilai dan kriteria kemampuan hasil belajar mahasiswa ataupun indikator capaian belajar mahasiswa. Rubrik dapat bersifat menyeluruh atau berlaku umum dan dapat juga bersifat khusus atau hanya berlaku untuk suatu topik tertentu atau suatu capaian pembelajaran tertentu. Tujuan Penilaian menggunakan rubrik:

- Memperjelas dimensi atau aspek dan tingkatan penilaian dari capaian pembelajaran

mahasiswa

- Dapat menjadi pendorong atau motivator bagi mahasiswa untuk mencapai capaian pembelajarannya

Pertemuan	Indikator	E	D	B	B+	A-	A
1 & 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman konsep dasar mobile application development 2. Sejarah dan tujuan MIT App Inventor 3. Memahami antarmuka MIT App Inventor 						
3 & 4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal komponen-komponen dasar MIT App Inventor 2. Menggunakan komponen untuk menghasilkan penggunaan yang responsif 						
5 & 6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami konsep blok-blok kode pada MIT App Inventor 2. Menyusun dan mengatur elemen-elemen antarmuka pengguna (UI) 						
7	Mendesain dan mengembangkan aplikasi sederhana menggunakan MIT App Inventor						
8	Ujian Tengah Semester						
9 & 10	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat aplikasi kalkulator 2. Membuat aplikasi catatan pribadi 						
11 & 12	Membuat aplikasi yang melibatkan interaksi pengguna						
13 & 14	Menganalisis studi kasus aplikasi <i>mobile</i> yang sukses						
15	Mengembangkan proyek praktis menggunakan MIT App Inventor, mengimplementasikan semua konsep dan keterampilan yang telah dipelajari						
16	Ujian Akhir Semester						

4. Kriteria penilaian/kelulusan

Mahasiswa dikategorikan lulus mata kuliah ini apabila memiliki nilai akhir minimal C berdasarkan rentang penilaian berikut ini:

Range	Nilai	Bobot	Keterangan
80-100	A	4	Lulus
75-79,5	A-	3,75	Lulus
70-74,5	B+	3,5	Lulus
65-69,5	B	3	Lulus
55-64,5	C	2	Lulus
30-54,5	D	1	Lulus
<30	E	0	Belum Lulus

H. KEBIJAKAN PERKULIAHAN

- a. Kehadiran : - Mahasiswa yang tidak hadir, baik dengan pemberitahuan atau tidak, lebih dari 20% dari total pertemuan dianggap tidak lulus dan mendapat nilai E
- b. Keterlambatan : - Keterlambatan masuk kelas selama 1-15 menit diizinkan mengisi daftar hadir
 - Keterlambatan masuk kelas lebih dari 15 menit tidak diperbolehkan mengisi daftar hadir
 - Keterlambatan penyerahan tugas selama 1-7 hari dari tenggat waktu yang ditetapkan akan mendapat pengurangan nilai sebanyak 20 poin dari total 1- 100 poin.
 - Keterlambatan penyerahan tugas selama lebih dari 7 hari dari tenggat waktu yang ditetapkan akan mendapatkan nilai 0.
- c. Tidak Mengikuti Ujian/Tidak Menyerahkan tugas : - Mahasiswa yang tidak mengikuti ujian atau tidak menyerahkan tugas tanpa pemberitahuan akan diberikan nilai D pada ujian/tugas tersebut.
- d. Kecurangan Akademik : - Mahasiswa wajib mematuhi standar aturan dan kebijakan tentang kejujuran akademik dan menghindari tindakan plagiarisme dan kecurangan dalam ujian. Tindakan plagiarisme dan kecurangan dalam ujian akan diberikan nilai E pada ujian tersebut.

e. Etika di dalam Kelas Luring

- Mahasiswa tidak diperkenankan mengenakan pakaian yang memperlihatkan aurat (ketat/transparan).
- Mahasiswa tidak menggunakan alat komunikasi untuk keperluan yang tidak terkait dengan pembelajaran.
- Mahasiswa tidak membuat kegaduhan yang mengganggu ketertiban pembelajaran.
- Mahasiswa menggunakan dresscode yang telah ditentukan oleh prodi Bisnis Digital IIB Darmajaya

f. Etika di dalam kelas daring

- Mahasiswa tidak diperkenankan mengenakan pakaian yang memperlihatkan aurat (ketat/transparan).
- Mahasiswa wajib menampilkan identitas diri dalam bentuk tulisan, citra, atau video.
- Mahasiswa wajib menyalakan fitur kamera ketika dalam video *conference*.
- Mahasiswa tidak diperkenankan menyalakan microphone jika belum dipersilahkan

I. SUMBER (REFERENSI)

1. Wolber, D., Abelson, H., Spertus, E., & Looney, L. (2011). App Inventor: Create Your Own Android Apps. O'Reilly Media.
2. MIT App Inventor Documentation: Panduan resmi dari MIT App Inventor untuk memahami fitur-fitur dan teknik pengembangan terbaru.
3. Miller, D., Abelson, H., & Ledgard, H. (2014). App Inventor 2: Create Your Own Android Apps. O'Reilly Media.
4. Conder, S., Darcey, L., & Dornin, I. (2015). Learn Java for Android Development. Apress.



INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran	CPL-Program Studi yang dibebankan pada mata kuliah	
	CPL-S2	Memiliki tanggung jawab, profesionalitas, kepercayaan diri, kematangan emosional dan peka terhadap lingkungan sosial, etika dan kesadaran untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat
	CPL-KUI1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk menghasilkan solusi yang diwujudkan dalam dokumen saintifik dan implementasi bidang keahlian yang berintegritas
	CPL-KK2	Mampu mengidentifikasi kebutuhan pasar dan mengembangkan produk/aplikasi/platform atau layanan digital yang relevan dan sesuai dengan permintaan pelanggan
	CPL-P1	Mampu menjelaskan konsep dan teori kewirausahaan digital terkait dengan eksplorasi ide usaha digital, perencanaan usaha dan manajemen proyek bisnis digital beserta dengan risikonya, membangun tim usaha, desain model bisnis, pengembangan pemasaran digital, strategi permodalan dan studi kelayakan bisnis digital
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa memahami konsep dasar dalam pengembangan aplikasi mobile, termasuk sejarah dan perkembangan aplikasi mobile serta peran aplikasi mobile dalam bisnis digital dan industri teknologi.
	CPMK-2	Mahasiswa memahami sejarah dan tujuan pengembangan MIT App Inventor.
	CPMK-3	Mahasiswa dapat menggunakan antarmuka MIT App Inventor dengan lancar.
	CPMK-4	Mahasiswa mengenal dan mampu menggunakan komponen-komponen dasar MIT App Inventor.
CPMK-5	Mahasiswa mampu mengembangkan aplikasi sederhana menggunakan blok-blok kode.	
CPMK-6	Mahasiswa mampu menggunakan komponen untuk menghasilkan interaksi pengguna yang responsif.	

CPMK-7	Mahasiswa dapat menyusun dan mengatur elemen-elemen antarmuka pengguna (UI) dengan baik.
CPMK-8	Mahasiswa mampu membuat aplikasi sederhana seperti kalkulator atau aplikasi catatan.
CPMK-9	Mahasiswa mampu mengembangkan aplikasi yang melibatkan interaksi pengguna yang kompleks dan fungsional.
CPMK-10	Mahasiswa memahami prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna mobile.
CPMK-11	Mahasiswa mampu membuat antarmuka pengguna yang menarik dan mudah digunakan menggunakan MIT App Inventor.
CPMK-12	Mahasiswa dapat menganalisis studi kasus aplikasi mobile yang sukses dengan baik.
CPMK-13	Mahasiswa mampu mengembangkan proyek praktis menggunakan MIT App Inventor, mengimplementasikan semua konsep dan keterampilan yang telah dipelajari.
CPMK-14	Mahasiswa mampu menyampaikan presentasi proyek praktis menggunakan MIT App Inventor
Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK)	
Sub-CPMK-1.1	Mahasiswa mengetahui konsep dasar mobile application development
Sub-CPMK-1.2	Mahasiswa mengetahui Sejarah dan tujuan MIT App Inventor
Sub-CPMK-2.1	Mahasiswa mengetahui antarmuka MIT App Inventor
Sub-CPMK-3.1	Mahasiswa dapat mengetahui komponen - komponen dasar MIT App Inventor
Sub-CPMK-4.1	Mahasiswa mengetahui komponen untuk menghasilkan penggunaan yang responsif
Sub-CPMK-5.1	Mahasiswa dapat mengetahui konsep blok-blok kode pada MIT App Inventor
Sub-CPMK-6.1	Mahasiswa dapat mengetahui dan mengatur elemen-elemen antarmuka pengguna (UI)
Sub-CPMK-7.1	Mahasiswa mengetahui cara mendesain dan mengembangkan aplikasi sederhana menggunakan MIT App Inventor
Sub-CPMK-8.1	Mahasiswa mampu membuat aplikasi kalkulator

Sub-CPMK-9.1	Mahasiswa mampu aplikasi catatan pribadi													
Sub-CPMK-10.1	Mahasiswa mampu membuat proyek aplikasi yang melibatkan interaksi pengguna													
Sub-CPMK-11.1	Mahasiswa mampu membuat proyek aplikasi yang melibatkan interaksi pengguna lanjutan													
Sub-CPMK-12.1	Mahasiswa mampu menganalisis studi kasus aplikasi mobile yang sukses													
Sub-CPMK-13.1	Mahasiswa mampu menganalisis studi kasus aplikasi mobile yang sukses lanjutan													
Sub-CPMK-14.1	Mahasiswa mampu mengembangkan proyek praktis menggunakan MIT App Inventor, mengimplementasikan semua konsep dan keterampilan yang telah dipelajari													
Sub-CPMK-14.1	Mahasiswa mampu menyampaikan presentasi proyek praktis menggunakan MIT App Inventor													
Korelasi CPMK dan Sub-CPMK														
Sub-CPMK	CPMK													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Sub-CPMK-1.1	√													
Sub-CPMK-1.2	√													
Sub-CPMK-2.1		√												
Sub-CPMK-3.1			√											
Sub-CPMK-4.1				√										
Sub-CPMK-5.1					√									
Sub-CPMK-6.1						√								
Sub-CPMK-7.1							√							
Sub-CPMK-8.1								√						

RINCIAN RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN





Minggu	CPMK	Indikator	Materi Perkuliahan/Pokok Bahasan	Bentuk/Metode Pembelajaran	Model Pembelajaran		Alokasi Waktu	Penilaian		Referensi
					Luring	Daring		Strategi	Kriteria dan Rubrik	
1 - 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengetahui konsep dasar mobile application development 2. Mahasiswa mengetahui Sejarah dan tujuan MIT App Inventor 3. Mahasiswa mengetahui antarmuka MIT App Inventor 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan konsep dasar mobile application development 2. Ketepatan dalam menjelaskan sejaran dan tujuan MTI App Inventor 3. Ketepatan menjelaskan antarmuka MIT App Inventor 	Kontrak perkuliahan, Budaya The Best Darmajaya, Overview Matakuliah Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep dasar mobile application development 2. Menjelaskan Sejarah dan tujuan MIT App Inventor 3. Menjelaskan antarmuka MIT App Inventor 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah Interaktif 2. Diskusi Kelas 3. Quiz 	√		180'	Quiz	Ketepatan jawaban	Wolber, D., Abelson, H., Spertus, E., & Looney, L. (2011). App Inventor: Create Your Own Android Apps. O'Reilly Media. Miller, D., Abelson, H., & Ledgard, H. (2014). App Inventor 2: Create Your Own Android Apps. O'Reilly Media.

3 - 4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat mengetahui komponen - komponen dasar MIT App Inventor 2. Mahasiswa mengetahui komponen untuk menghasilkan penggunaan yang responsif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan komponen – komponen dasar MIT App Inventor 2. Ketepatan menjelaskan komponen untuk menghasilkan penggunaan yang responsif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan komponen-komponen dasar MIT App Inventor 2. Menjelaskan komponen untuk menghasilkan penggunaan yang responsif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah Interaktif 2. Diskusi Kelas 3. Praktikum 	√		180'	Hasil Praktikum	Ketepatan jawaban	MIT App Inventor Documentation: Panduan resmi dari MIT App Inventor untuk memahami fitur-fitur dan teknik pengembangan terbaru.
5 - 6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat mengetahui konsep blok-blok kode pada MIT App Inventor 2. Mahasiswa dapat mengetahui dan mengatur elemen-elemen antarmuka pengguna (UI) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menjelaskan konsep blok-blok kode pada MIT App Inventor 2. Ketepatan menjelaskan elemen-elemen antarmuka pengguna (UI) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep blok-blok kode pada MIT App Inventor 2. Menjelaskan elemen-elemen antarmuka pengguna (UI) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah Interaktif 2. Diskusi Kelas 3. Praktikum 	√		180'	Hasil Praktikum	Ketepatan jawaban	MIT App Inventor Documentation: Panduan resmi dari MIT App Inventor untuk memahami fitur-fitur dan teknik pengembangan terbaru.

7	Mahasiswa mengetahui cara mendesain dan mengembangkan aplikasi sederhana menggunakan MIT App Inventor	Ketepatan desain dan pengembangan aplikasi sederhana menggunakan MIT App Inventor	Mengetahui desain dan pengembangan aplikasi sederhana menggunakan MIT App Inventor	1. Ceramah Interaktif 2. Diskusi Kelas 3. Praktikum	√		180'	Hasil Praktikum	Ketepatan jawaban	MIT App Inventor Documentation: Panduan resmi dari MIT App Inventor untuk memahami fitur-fitur dan teknik pengembangan terbaru.
8	UTS 20% (Teori 60' & Praktek 90')									
9 - 10	1. Mahasiswa mampu membuat aplikasi kalkulator 2. Mahasiswa mampu aplikasi catatan pribadi	1. Ketepatan membuat aplikasi kalkulator 2. Ketepatan membuat aplikasi catatan pribadi	1. Membuat aplikasi kalkulator 2. Membuat aplikasi catatan pribadi	1. Ceramah Interaktif 2. Diskusi Kelas 3. Praktikum	√		180'	Hasil Praktikum	Ketepatan jawaban	MIT App Inventor Documentation: Panduan resmi dari MIT App Inventor untuk memahami fitur-fitur dan teknik pengembangan terbaru.
11 - 12	1. Mahasiswa mampu membuat proyek aplikasi yang melibatkan interaksi pengguna 2. Mahasiswa mampu membuat proyek aplikasi	1. Ketepatan membuat proyek aplikasi yang melibatkan interaksi pengguna 2. Ketepatan membuat proyek aplikasi yang	1. Membuat proyek aplikasi yang melibatkan interaksi pengguna 2. Membuat proyek aplikasi yang melibatkan interaksi	1. Ceramah Interaktif 2. Diskusi Kelas 3. Praktikum	√		180'	Hasil Praktikum	Ketepatan jawaban	MIT App Inventor Documentation: Panduan resmi dari MIT App Inventor untuk memahami fitur-fitur dan teknik pengembangan terbaru.

	yang melibatkan interaksi pengguna lanjutan	melibatkan interaksi pengguna lanjutan	pengguna lanjutan							
13 - 14	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menganalisis studi kasus aplikasi mobile yang sukses 2. Mahasiswa mampu menganalisis studi kasus aplikasi mobile yang sukses lanjutan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menganalisis studi kasus aplikasi mobile yang sukses 2. Ketepatan menganalisis studi kasus aplikasi mobile yang sukses lanjutan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat analisis studi kasus terhadap aplikasi mobile yang sukses 2. Membuat analisis studi kasus terhadap aplikasi mobile yang sukses lanjutan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah Interaktif 2. Diskusi Kelas 3. Praktikum 	√		180'	Hasil Praktikum	Ketepatan jawaban	MIT App Inventor Documentation: Panduan resmi dari MIT App Inventor untuk memahami fitur-fitur dan teknik pengembangan terbaru.
15	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu mengembangkan proyek praktis menggunakan MIT App Inventor, mengimplementasikan semua konsep dan keterampilan yang telah dipelajari 2. Mahasiswa mampu menyampaikan presentasi proyek praktis menggunakan MIT App Inventor 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan mengembangkan proyek praktik menggunakan MIT App Inventor dan mengimplementasikan semua konsep dan keterampilan yang telah dipelajari 2. Ketepatan menyampaikan presentasi proyek praktis menggunakan MIT App Inventor 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan proyek praktik menggunakan MIT App Inventor dan mengimplementasikan semua konsep dan keterampilan yang telah dipelajari 2. Menyampaikan presentasi proyek praktis menggunakan MIT App Inventor 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah Interaktif 2. Diskusi Kelas 3. Praktikum 	√		180'	Hasil Praktikum	Ketepatan jawaban	MIT App Inventor Documentation: Panduan resmi dari MIT App Inventor untuk memahami fitur-fitur dan teknik pengembangan terbaru.

Bandar Lampung, 21 September 2023

Dibuat Oleh:	Diperiksa Oleh:	Diperiksa Oleh	Disetujui Oleh
 Dosen Penanggung Jawab, M. Galih Ramaputra, S.Kom., MTI.	 Penanggung Jawab Keilmuan (KBK), Trufi Murdiani, S.T., M.A.	 Kaprodi Bisnis Digital M. Ariza Eka Yusendra, SP, M.M.	 Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Aswin, S.E., M.M. 