

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

A. IDENTITAS

1. Prodi : Teknologi Informasi
2. Kode Mata kuliah : 193JTI025
3. Nama Mata kuliah : Konsep Pengembangan Sistem
4. Semester/SKS : 4/3 sks
5. Jenis Mata Kuliah : Wajib
6. Koordinator MK: Ridwan, M.T
7. Dosen Pengampu : Ridwan, MT, Bustami, M. Sc

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)

1. Sikap:
 - a. Mampu menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik (S12).
 - b. Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain (S4).
 - c. Mampu menginternalisasi dan Mengaktualisasi nilai, norma, etika dan Integritas akademik (S7).
 - d. Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious (S1).
 - e. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila (S3)
2. Keterampilan Umum:
 - a. Mengetahui metode identifikasi, memformulasi, memecahkan masalah dan menemukan solusi dalam teknologi teknologi informasi (P4).
 - b. Menguasai substansi materi, struktur, dan pola pikir keilmuan Teknologi Informasi (P1).
 - c. Memahami teori dasar pemrograman, interaksi manusia dan komputer, basis data, jaringan komputer dan sistem web (P10).
 - d. Menguasai bidang bidang yang berfokus pada keilmuan teknologi informasi serta mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terkini (P12).
3. Keterampilan Khusus:
 - a. Mampu membangun sistem interaksi manusia dengan komputer secara inovatif dan adaptif (KK15).
 - b. Mampu menerapkan konsep dan pengembangan Teknologi Informasi yang berdasarkan nilai nilai islam dalam diimplementasinya (KK1).
 - c. Mampu merancang dan mengintegrasikan solusi berbasis teknologi informasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna atau organisasi dalam mencapai tujuannya (KK13).

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

1. Mahasiswa mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di Bidang Teknologi Informasi secara mandiri dalam proses pembelajaran
2. Mahasiswa responsif terhadap kebutuhan ilmu teknologi informasi pada perusahaan atau instansi kerja
3. Mahasiswa peka terhadap perkembangan teknologi pada bidang perancangan aplikasi mobile

4. Mahasiswa mampu menganalisis kegunaan teknologi aplikasi mobile yang diterapkan pada pekerjaan dan kehidupan sehari-hari
5. Mahasiswa mampu memahami tujuan penggunaan teknologi perancangan aplikasi mobile
6. Mahasiswa mampu membuat rancangan, model dan desain aplikasi mobile dengan Bahasa pemrograman Flutter
7. Mahasiswa mampu untuk menganalisa trouble (masalah) yang terjadi pada pengembangan aplikasi mobile

D. DESKRIPSI MATA KULIAH

Dalam mata kuliah ini mempelajari tentang Konsep dasar membangun aplikasi pada perangkat mobile, perkembangan Bahasa pemrograman untuk membangun aplikasi mobile, pengenalan bahasa Dart dan Flutter untuk aplikasi mobile, rancangan aplikasi mobile menggunakan flutter, desain aplikasi mobile dan praktek membuat aplikasi menggunakan flutter yang dapat berjalan secara multi-platform.

F. MATRIKS KEGIATAN PEMBELAJARAN

Per-temuan	Kemampuan Akhir yang diharapkan (Sub CPMK)	Bahan Kajian /Materi Perkuliahan	Bentuk Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alokasi waktu	Pengalaman Belajar mahasiswa	Penilaian	Referensi
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(9)	(10)	(11)
1	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mengetahui ruang lingkup materi yang berkaitan dengan mata kuliah - Mahasiswa Memahami rencana/ruang lingkup perkuliahan, - Mahasiswa memahami pemahaman materi Perancangan aplikasi pada perangkat Mobil dan web 	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> ● Perkenalan dan Kontrak Perkuliahan ● Pengenalan Aplikasi (perangkat Lunak) ● Perencanaan Aplikasi ● Analisa Kebutuhan Aplikasi 	Blanded	Pretest, diskusi, tanya jawab	TM; 3 x 50 menit	TM (synchronous) <ul style="list-style-type: none"> • Dosen membuka class secara langsung dan online dengan google meet • Dosen memberikan beberapa soal pretest • Mendapatkan penjelasan tentang kontrak kuliah • Menjelaskan teknis perkuliahan dan capaian yang harus dicapai 	<ul style="list-style-type: none"> - Hasil penilaian pretest - keaktifan dalam diskusi dan bertanya 	1-6
2	<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa Memahami pengantar teori perancangan aplikasi ● Mahasiswa memahami Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun aplikasi web dan mobile. 	Software Development <ul style="list-style-type: none"> ● Pengertian Software Development ● Software Engineer ● Software Developer ● Metode Pengembangan Aplikasi 	Blanded	<ul style="list-style-type: none"> - ekspositori - Diskusi - Tanya jawab 	TM; 3 x 50 menit	TM (asynchronous) <ul style="list-style-type: none"> ● Dosen menjelaskan materi pengantar Perancangan Aplikasi ● Dosen menguploads materi pengantar Perancangan Aplikasi pada Classroom ● Mahasiswa Mendengarkan dan mendownloads dan membaca materi yang disampaikan ● Mahasiswa menjawab beberapa pertanyaan yang 	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu menjawab pertanyaan yang diajukan - keaktifan dalam diskusi dan bertanya 	1-6

						ditanyakan Dosen tentang dasar beserta istilahnya		
					TKT; 3 x 50 menit	TKT Tugas 1 Mencari referensi pada internet tentang konsep perancangan aplikasi		
3	<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa mampu memahami arsitektur perancangan aplikasi ● Mahasiswa mampu dan memahami bagaimana konsep dan ide awal dalam merancang aplikasi ● mahasiswa mengenal perancangan database (review materi) ● mahasiswa dapat mengenal contoh kasus perancangan aplikasi 	<p>Arsitektur dan Konsep Aplikasi</p> <p>Materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Arsitektur Perancangan Aplikasi ● Konsep dan ide Aplikasi ● Rancangan Database ● Contoh Kasus 	Blanded	<ul style="list-style-type: none"> ● Praktek ● Tanya jawab ● Penugasan 	TM; 3 x 50 menit	<p>TM (synchronous)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dosen membuka perkuliahan ● Dosen menjelaskan materi ● Mahasiswa mendengarkan dan memahami bahan dari materi ● Dosen mempraktekkan contoh sederhana ● Mahasiswa bertanya dan berdiskusi tentang bahan materi perkuliahan dan modul 1 ● Dosen memberikan contoh kasus kepada mahasiswa dan mendiskusikannya ● Dosen menguploads bahan perkuliahan pada classroom. <p>TKT Tugas 2: Mahasiswa dibagi kedalam beberapa kelompok dan mencari kasus untuk perancangan aplikasi</p> <p>TKM Mahasiswa diarahkan untuk melihat dan membaca referensi contoh-contoh perancangan aplikasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Bentuk penilaian dalam membuat ringkasan materi ● keaktifan dalam diskusi dan bertanya ● kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan ● ketepatan menjelaskan pengertian materi yang ditanyakan ● Hasil pengerjaan tugas 2 	1-6
4	<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa mampu memahami review materi tentang Use Case 	Unified Modelling Language (UML)	Blanded	<ul style="list-style-type: none"> ● Ekspositori ● Diskusi ● Tanya jawab 	TM; 3 x 50 menit	<p>TM (asynchronous)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dosen menjelaskan materi secara langsung didalam kelas 	<ul style="list-style-type: none"> ● keaktifan dalam diskusi dikelas ● bertanya melalui class online 	1-6

	<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa mampu memahami penerapan Use Case pada perancangan aplikasi ● mahasiswa memahami pengenalan Activity Diagram dan Sequence Diagram ● Mahasiswa Mampu membuat perancangan aplikasi menggunakan Use Case ● Mahasiswa mampu membuat perancangan aplikasi menggunakan Activity diagram dan Sequence Diagram 	<p>Materi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Simbol Use case ● Contoh Use Case ● Activity Diagram ● Sequence Diagram 		<ul style="list-style-type: none"> ● Praktek 		<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa mendengarkan materi dan berdiskusi ● Dosen mengupload bahan materi dalam bentuk Dokumen dan Video via classroom ● Mahasiswa membaca dan memahami bahan dari materi dan video ● Mahasiswa bertanya dan berdiskusi tentang bahan materi <p>TKT Tugas 3 Mengumpulkan hasil Latihan Awal</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Pengerjaan bahan Latihan awal 	
5	<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa mampu mengenal Entity Relationship Diagram dan simbol-simbolnya ● Mahasiswa mampu memahami alur dari relasional pada ERD ● Mahasiswa mampu membuat contoh ERD dasar ● Mahasiswa mampu memahami teknik rancangan layout aplikasi ● mahasiswa mampu memahami rancangan layout melalui contoh yang diberikan 	<p>ERD dan Interface Aplikasi</p> <p>Materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pengenalan dan simbol ERD ● Contoh Kasus ERD ● Rancangan Interface aplikasi ● Contoh Rancangan 	Blanded	<ul style="list-style-type: none"> ● Tanya jawab ● Review materi 	TM; 3 x 50 menit	<p>TM (synchronous)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dosen menjelaskan materi didalam kelas ● Dosen memberikan keterangan simbol-simbol ERD dan contoh relasional tabel ● Mahasiswa mendengarkan dan bertanya jika ada yang tidak dipahami ● Dosen memvalidkan kelompok awal ● Dosen mengupload materi ke classroom <p>TKT Tugas 4: Mendesain rancangan ERD dengan Pemilihan studi kasus</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● keaktifan dalam diskusi dan bertanya ● kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan materi ● Hasil pembuatan pengerjaan tugas 4 	1-6
6	<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa mampu mempraktekkan dasar awal perancangan aplikasi ● mahasiswa mampu mencari contoh kasus 	<p>Latihan Perancangan Aplikasi</p> <p>Materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa menyimak dan 	Blanded	<ul style="list-style-type: none"> ● Diskusi ● Tanya jawab ● Ekspositori ● Praktik mandiri 	TM; 3 x 50 menit	<p>TM (asynchronous)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dosen menjelaskan arah latihan dan output yang ingin dicapai ● Dosen menjelaskan isi materi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bentuk penilaian dalam mengerjakan latihan ● keaktifan dalam diskusi dan bertanya 	1- 6 (Penelitian Bustami dan Ima Dwitawati)

	<ul style="list-style-type: none"> ● untuk perancangan aplikasi ● mahasiswa mampu membuat proposal awal perancangan aplikasi 	<ul style="list-style-type: none"> ● membaca materi terkait pengembangan aplikasi perancangan kamus bahasa aceh ● Latihan Pembuatan Rancangan Aplikasi mandiri ● Rancangan Proposal/ Kelompok ● Isi dan petunjuk pembuatan proposal 			TKT; 3 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa menjawab beberapa pertanyaan ● Dosen menguploads bahan latihan dalam bentuk Dokumen ke classroom <p>TKM Mahasiswa mencari link URL tentang contoh rancangan sistem aplikasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan materi 	
7	<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa mampu mereview materi melalui test evaluasi pertama ● Mahasiswa mengenal dan memahami penggunaan Flutter pada perancangan aplikasi Mobile ● Mahasiswa mampu mempraktekkan instalasi Flutter pada perangkat laptop ● Mahasiswa memahami struktur pembuatan project awal flutter ● mahasiswa mampu mempraktekkan project dasar flutter 	<p>Perancangan Aplikasi Mobile</p> <p>Materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Test Evaluasi 1 ● Pengenalan Tools Aplikasi Mobile ● Latihan Project Awal 	Blanded	<ul style="list-style-type: none"> ● evaluasi ● Diskusi ● Tanya jawab ● Praktek 	TM; 3 x 50 menit	<p>TM (asynchronous)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dosen menguploads modul materi dalam bentuk Dokumen ● Dosen bertanya dari pemahaman materi ● Dosen memberikan contoh kasus sesuai materi dan mahasiswa bertanya jika belum memahami <p>TKM Mahasiswa membaca teknologi aplikasi database terbaru.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Penilaian hasil test evaluasi ● Bentuk penilaian dalam mempraktekkan latihan awal ● keaktifan dalam diskusi dan bertanya ● kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan materi 	1-5
8	<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa mampu mempraktekkan perancangan aplikasi menggunakan flutter ● Mahasiswa mampu memahami langkah-langkah awal dalam perancangan aplikasi ● Mahasiswa mampu membuat project 	<p>Aplikasi Mobile Dengan Flutter</p> <p>Materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pengenalan dan Latihan Flutter 	Blanded	<ul style="list-style-type: none"> ● Diskusi ● Tanya jawab ● Praktek 	TM; 3 x 50 menit	<p>TM (asynchronous)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dosen membagikan bahan Modul Praktikum ● Dosen menjelaskan langkah-langkah pengerjaan praktek sesuai modul ● Dosen menjelaskan isi modul ● Dosen memberikan contoh kasus sesuai materi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Penilaian dari hasil praktek latihan ● Bentuk penilaian dalam mengerjakan tugas 5 ● keaktifan dalam diskusi dan bertanya 	1-5

	<p>aplikasi Mobile menggunakan Flutter</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa mampu mereview dan menganalisa struktur project Flutter 				TKT; 3 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> ● Dosen mengupload Modul Praktikum ke dalam Classroom <p>TKT Tugas 5 Mahasiswa mempraktekkan isi latihan dalam Modul Praktek 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan materi 	
9	<p>Mahasiswa mampu Menyelesaikan Proposal Perancangan Aplikasi sesuai materi yang sudah diajarkan dari pertemuan 1 – 8 minimal 85%</p>	<p>Ujian Tengah Semester</p> <p>Ujian materi ajar pertemuan 1 s.d 8 dengan pembuatan dan pengumpulan proposal perancangan aplikasi dengan studi kasus</p>	Banded	Secara online dalam jaringan menggunakan classroom	<p>TM; 3 x 50 menit</p> <p>TKT; 3 x 50 menit</p>	<p>TM (asynchronous)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa mendengar penjelasan Dosen tentang petunjuk UTS ● Mahasiswa berdiskusi dan tanya jawab tentang pelaksanaan UTS <p>TKT</p> <p>Mahasiswa menyelesaikan proposal sesuai kasus yang diberikan dalam bentuk Dokumen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Bentuk penilaian dalam penyusunan proposal ● kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan hasil UTS dengan materi ● Hasil pemilihan studi kasus 	1-5
10	<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa memahami desain layout flutter ● Mahasiswa mengenal penggunaan widget untuk layout flutter ● Mahasiswa mampu membuat tampilan layout aplikasi menggunakan widget ● Mahasiswa dilatih untuk pembuatan project layout dasar 	<p>Layout Pada Aplikasi Flutter</p> <p>Materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Widget Pada Flutter ● Latihan Praktek Widget 	Banded	<ul style="list-style-type: none"> ● Diskusi dan tanya jawab ● Praktek ● Penugasan ● 	<p>TM; 3 x 50 menit</p> <p>TKT; 3 x 50 menit</p>	<p>TM (synchronous)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dosen membuka perkuliahan tatap muka dikelas dan Online menggunakan google meet ● Dosen menjelaskan materi menggunakan google meet ● Mahasiswa diberikan kesempatan untuk bertanya ● Dosen mengupload modul materi dalam bentuk Dokumen ke classroom <p>TKT</p> <p>Tugas 6</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Bentuk penilaian dalam mengerjakan tugas dan laporan ● keaktifan dalam diskusi dan bertanya ● kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan materi 	1-5

						Membuat catatan tentang ringkasan perkuliahan dan perkembangan teknologi Flutter		
11	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami pengenalan navigation halaman pada flutter Mahasiswa mampu membuat project flutter dengan menerapkan navigasi 	<p>Navigasi Page Flutter</p> <p>Materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Routing dan Navigation Flutter Latihan Praktek Routing 		<ul style="list-style-type: none"> Diskusi Tanya jawab Praktek 	<p>TM; 3 x 50 menit</p> <p>TKT; 3 x 50 menit</p>	<p>TM (asynchronous)</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen memberikan materi Dosen menguploads materi dalam bentuk Dokumen Mahasiswa memahami materi Mahasiswa bertanya dan berdiskusi secara langsung dan melalui classroom <p>TKT</p> <p>Tugas 7</p> <p>Mahasiswa mengerjakan bahan sesuai Modul Praktikum</p>	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk penilaian dalam membuat hasil praktikum keaktifan dalam diskusi dan bertanya kriteria dan indicator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan ketepatan menjelaskan pengertian materi yang ditanyakan ketepatan dalam membuat hasil sesuai modul praktikum 3 	1-5
12	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami materi lanjutan layout pada flutter Mahasiswa mengenal komponen GridView untuk layout aplikasi Mahasiswa mengenal komponen ListView Mahasiswa mengenal komponen Card Mahasiswa mampu membuat aplikasi flutter menggunakan komponen gridview, card dan listview 	<p>Komponen Layout Flutter Lanjutan</p> <p>Materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Grid View, List View dan Card Flutter Latihan List View dan Card 	Blanded	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah Praktek Penugasan 	<p>TM; 3 x 50 menit</p> <p>TKM; 3 x 50 menit</p>	<p>TM (asynchronous)</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen menjelaskan materi secara langsung di kelas Dosen menguploads modul praktikum dalam bentuk Dokumen Dosen menjelaskan tata cara pelaksanaan praktikum <p>TKM</p> <p>Mahasiswa mencari referensi tambahan dengan konsep teknologi terbaru untuk integrasi aplikasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk penilaian dalam mengerjakan praktikum dan laporan keaktifan dalam diskusi dan bertanya kriteria dan indicator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan materi 	1-5
13	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mendesaian aplikasi flutter menggunakan komponen widget 	<p>Latihan Navigasi dan Layout</p> <p>Materi:</p>	Blanded	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah Praktek 	<p>TM; 3 x 50 menit</p>	<p>TM (asynchronous)</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen menguploads modul praktikum dalam bentuk Dokumen 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk penilaian dalam mengerjakan 	1-5

	<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa mampu membuat navigasi halaman menggunakan routing ● mahasiswa paham penggunaan komponen untuk layout dan navigasi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Praktek Pembuatan Layout ● Praktek pembuatan Navigasi/Routing ● Evaluasi 		<ul style="list-style-type: none"> ● Penugasan 	TKT; 3 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> ● Dosen menjelaskan tata cara pelaksanaan praktikum ● Mahasiswa mengerjakan praktikum sesuai modul <p>TKT Tugas 8 Mengumpulkan hasil Praktikum</p>	<ul style="list-style-type: none"> praktikum dan laporan ● keaktifan dalam diskusi dan bertanya ● kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan ● Hasil praktikum 	
14	<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa mengenal dan memahami penggunaan komponen stack pada desain aplikasi ● Mahasiswa mengenal komponen Navigation drawer untuk navigasi halaman aplikasi ● Mahasiswa mampu membuat aplikasi menggunakan Stack dan Navigation Drawer 	<p>Komponen Layout Flutter Lanjutan</p> <p>Materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan Stack - Pengenalan Navigation Drawer - 	Blanded	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuliah ● Praktek ● Penugasan 	TM; 3 x 50 menit	<p>TM (asynchronous)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dosen menjelaskan bahan materi dan modul praktikum ● Dosen menguploads modul praktikum dalam bentuk Dokumen ● Dosen menjelaskan tata cara pelaksanaan praktikum ● Mahasiswa mengerjakan praktikum sesuai modul <p>TKT Tugas 8 Mengumpulkan hasil Praktikum</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Bentuk penilaian dalam mengerjakan praktikum dan laporan ● keaktifan dalam diskusi dan bertanya ● kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan ● Hasil praktikum 	1-5
15	<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa memahami mendesain aplikasi menggunakan Buttom Navigasi ● Mahasiswa mampu merancang aplikasi flutter menggunakan komponen ButtomNavigationBar 	<p>Layout Modern Flutter</p> <p>Materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ButtomNavigation Bar ● Latihan 	Blanded	<ul style="list-style-type: none"> ● Test evaluasi akhir ● Diskusi dan tanya jawab ● Ekspositori 	TM; 3 x 50 menit	<p>TM (asynchronous)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dosen menguploads rangkuman materi 1 s.d 14 ● Mahasiswa bertanya terhadap materi yang belum dipahami ● Mahasiswa menjawab pertanyaan yang dtanyakan oleh Dosen <p>TKM Mahasiswa diarahkan untuk membaca Kembali semua materi 1 s.d 14 dan tambahan materi dari sumber buku dan internet</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Bentuk penilaian dalam menjawab pertanyaan ● keaktifan dalam diskusi dan bertanya ● kriteria dan indikator penilaian adalah ketepatan dan penguasaan materi 	1-5
16	<ul style="list-style-type: none"> ● Melalui project mahasiswa mampu melahirkan ide 	Ujian Akhir Semester		<ul style="list-style-type: none"> ● Presentasi Kelompok dan 	3 x 50"	<ul style="list-style-type: none"> ● Dosen menjelaskan tata cara presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Keterkaitan isi laporan dengan materi-materi 	1-5

	pembuatan aplikasi mobil dan web <ul style="list-style-type: none"> ● Melalui soal-soal mahasiswa mampu menemukan cara yang tepat dalam penyelesaian soal. ● Melalui soal-soal mahasiswa mampu merekonstruksi penyelesaian soal dengan tepat dan langkah-langkah yang sesuai 	Pengumpulan Project Akhir Kelompok dan Pengerjaan soal test		<ul style="list-style-type: none"> ● Test kemampuan pribadi 		<ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa Mempertanggung jawabkan tugas akhir mata kuliah ● Mahasiswa menjawab soal yang dtanyakan oleh Dosen berdasarkan project yang dibuat 	yang telah diajarkan <ul style="list-style-type: none"> ● Ketepatan dalam menjawab soal dan pertanyaan yang diujikan 	
--	--	---	--	--	--	--	---	--

E. REFERENSI

1. Wajib

1. Budi Rahardjo, Pemrograman Android Menggunakan Flutter, Penerbit Informatika, 2019.
2. Nazaruddin Sfaat, Membangun Aplikasi Android Dengan Flutter, Penerbit Informatika, 2021
3. Happy Flutter “ Membuat aplikasi android dan ios dengan MUDAH”, Rizki Syahputro, PT. Gramedia
4. Enjoy Pemrograman Flutter, Intermediate, Rizky, PT. Gramedia
5. Pengantar Pemrograman Dart dan Flutter, Jubille Interprise. PT. Gramedia Digital
6. [Perancangan dan Pembuatan Kamus Bahasa Aceh Atractive Berbasis Website](#)

2. Pendukung

- a. Modul Materi Praktikum

Mengetahui:

Ketua Prodi Teknologi Informasi



ERIAWATI, M.Pd

NIP. 198203042005012004

Banda Aceh, 1 September 2022

Dosen Pengampu,



BUSTAMI, M.Sc

NIP/NIDN.198604082014031001/2008048601

