

SILABUS MATA KULIAH

MATA KULIAH	Nama MK : Pemrograman <i>Mobile</i>
	Kode MK : ET234506
	Kredit : 3 SKS
	Semester : 5

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah Pemrograman Mobile memberikan pemahaman mendalam tentang konsep-konsep dasar dalam pengembangan aplikasi *multi-platform* menggunakan Flutter dan Dart, yang mendukung sistem operasi Android dan iOS. Mahasiswa akan belajar tentang siklus hidup aplikasi, antarmuka pengguna pada aplikasi *mobile*, integrasi basis data, serta pengujian aplikasi menggunakan teknologi tersebut. Selain itu, mereka juga akan diperkenalkan dengan alat pengembangan utama seperti Flutter, Dart, dan IDE seperti Visual Studio Code serta prinsip-prinsip desain responsif untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal di berbagai perangkat.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH

- CPL-3 : Mampu menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.
- CPL-6 : Mampu merancang, mengintegrasikan, dan mengelola platform atau komponen perangkat keras maupun perangkat lunak menggunakan pemrograman integratif dan *big data* untuk mendukung aplikasi dan basis data berbasis jaringan.
- CPL-7 : Mampu merancang, membangun, mengelola aplikasi berbasis komputer menggunakan layanan awan untuk memenuhi kebutuhan organisasi.
- CPL-8 : Mampu merancang, membangun dan mengelola sistem cerdas dan peralatan elektronik berbasis sensor yang terkoneksi dengan internet untuk mempercepat, dan mempermudah penyampaian informasi.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

- CPMK-1 : Mahasiswa mampu menggunakan perangkat dan alat untuk mengembangkan aplikasi *mobile*.
- CPMK-2 : Mahasiswa mampu membuat aplikasi *mobile* sederhana.
- CPMK-3 : Mahasiswa mampu menerapkan integrasi basis data dalam aplikasi *mobile*.

CPMK-4	: Mahasiswa mampu mengimplementasikan fitur lanjutan pada aplikasi <i>mobile</i> .
CPMK-5	: Mahasiswa mampu melakukan pengujian dan <i>debugging</i> pada aplikasi <i>mobile</i> .
POKOK BAHASAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemrograman <i>Mobile Multi-Platform</i> 2. <i>Setup</i> Flutter dan Dart 3. Dasar Flutter dan Dart 4. <i>Debugging</i> 5. Menambah Interaksi, Adaptabilitas, dan Responsivitas Aplikasi 6. Menambah Fitur <i>Multi-Screen</i> dan Animasi 7. Menambah <i>Input</i> Pengguna dalam Bentuk <i>Form</i> 8. Menambah <i>Back-End</i>, Http Request, dan Integrasi <i>Database</i> 9. Menggunakan Fitur-Fitur <i>Native</i> (Misal: Kamera, Lokasi, Sensor, Notifikasi, Autentikasi Pengguna, dll) 10. Pengujian Aplikasi 	
PRASYARAT	
Algoritma dan Teknik Pemrograman	
PUSTAKA	
-	