

## UNIVERSITAS UDAYANA FAKULTAS TEKNIK

# PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Blended Learning

				Dichaca .			8		
	Nomor : EL	- 206415		Tanggal : 30 Janu	ari 2022	2	Revisi: 04	Hal : 1 - 14	
1	Mata Kuliah	Nan	na	Kode	Bobot	t	Semester	Mata Kuliah Syarat	
		Pemrog		TEK206415	3 sks		6	Pemrograman	
		Aplikasi N						Berorientasi Objek + Lab,	
		La	b					Basis Data + Lab	
2	Dosen	1. Dui	man Care	Khrisne, S.T., M.T.					
	Pengampu	Kantor : I Kontak Te	•	Bukit Jimbaran 703315	Ruang Jimba	_	las: DH Kam	pus Teknik Elektro Bukit	
3	Deskripsi Mata Kuliah	dan hybri aplikasi m pada pem	ii menyajikan Pengenalan sistem operasi Mobile, Andoid dan iOS; Aplika id serta pendekatan yang dilakukan; Penggunaan framework dalam penge mobile; Teknik menyimpan data dalam aplikasi mobile; Manipulasi grafik 2 nrograman mobile; Pemrograman multimedia dalam aplikasi mobile; Loc dalam Pemrograman mobile; Pemrograman aplikasi yang memanfatkan AP					work dalam pengembangan Manipulasi grafik 2D dan 3D likasi mobile; Location and	
4	CPL Prodi yang	Capaian 1	Pembelaja	aran Lulusan (CPL)		Indikator Kinerja (IK)			
	Dibebankan pada Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)  Mampu merancang dan melaksanakan eksperimen dengan metodologi yang benar, serta menganalisis da menginterpretasikan data dengan tepat			3a. n 3b.	Mengidentifikasi tujuan percobaan, konse teoritis, dan sumber daya yang akan digunakan. Menggunakan peralatan lab untu melakukan eksperimen.			
		CP-4	Mampu merumu serta me permasa Teknik l	4a. 4b. 4c.	Mengidentifikasi masalah dan teori serta konsep yang berlaku. Merumuskan masalah menggunakan tujuan, asumsi dan batasan yang tepat. Memecahkan dan mengadopsi solusi yang optimal.				
		CP-6	yang efe dan tulis lingkung	Mampu berkomunikasi yang efektif secara lisan dan tulisan, baik dalam lingkungan Teknik Elektro, maupun masyarakat umum.			nggunakan gra dia komunikas	fik dan gambar sebagai i teknis.	

Halaman: 1 dari 11

		CP-8	Mampu bekerjasama dal tim interdisiplin, multidisiplin maupun multikultur	am 8a.	Mengembangka membagi sumb	an rencana kerja tim dan er daya serta tugas-tugas.
5	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	1 ( PN/IK I I	Mampu merancang dan menciptakan Aplikasi M menganalisis dan mengir (CP3)	obile denga	n metodologi yar	ng benar, serta
		CPMK-2	Mampu mengidentifika permasalahan di bidang l	•		nalisis, serta menyelesaikan ile (CP4)
		CPMK-3	Dalam konteks pemrogra komunikasi yang efektif Elektro, maupun masyara	secara lisan	dan tulisan, baik	swa mampu melakukan k dalam lingkungan Teknik
		I ( PN/IK =/I I	Mampu bekerjasama dala multikultur. (CP8)	am tim inte	disiplin, multidi	siplin maupun
6	Bahan Kajian	2. Ap 3. Pe 4. da 5. Te 6. Ma 7. Pe Pemrogran	•	serta pende asi mobile am aplikasi D pada pem alam aplika	mobile mobile arogramanmobile si mobile 8. Loca	
7	Rencana Pembelaj	aran				
Ke	inggu I mampuan Akhir ahasiswa	Kemampua	ın menjelaskan CP mata l	kuliah dan c	ara pencapaiann	ya selama satu semester
1	iteria/Indikator nerja	Kedalaman	pemahaman/ketepatan p	enjelasan		
		RPS dan kı	riteria penilaian			
					lajaran on-line	
Ва	han Kajian:	Buku Pedo Akademik,	man Silabus	Audio	Video	URL
Ве	ntuk dan Metode		On-line		F2	2F (aktivitas kelas)

Pembelajaran	Belajar mandiri: Mempelajari bahan pembelajaran tersedia di OASE dan lainnya Tugas terstrruktur: Mempelajari Cara penilaian	Aktivitas Kelas: Presentasi dan diskusi	
Beban Waktu	On-line	F2F (aktivitas kelas)	
Pembelajaran	Belajar mandiri : 3 x 60 menit Tugas terstruktur : 3 x 60 menit	Aktivitas Kelas: 3 x 50 menit	

		Metode		Instrumen				
Assesment	On-line	F2F	7	On-line	F2F			
Pembelajaran	Belajar mandi	ri Observasi kela	s dan Q/A					
Pengalaaman Belajar		On-line		F2	F (aktivitas kelas)			
/ Aktivitas Mahasiswa	Belajar mandi	ri		<b>E</b> Belajar ber	kelompok dan berdiskusi			
		On-line		F2	F (aktivitas kelas)			
Media Pembelajaran	On-line: perangk internet	at computer/gadge	t dan akses	Pembelajaran e projector dan a	di kelas: Komputer, LCD alat tulis			
Minggu II - III								
Kemampuan akhir mahasiswa tiap tahapan belajar	dalam kerjasama	lisis dan menyelesa tim dan memprese -2,CPMK-3,CPMI	ntasikannya		pperasi mobile secara tepat			
Kriteria/Indikator Kinerja	1.2 Kerjasan	1.2 Kerjasama dalam tim (Valuing)/tingkat partisipasi dan kontribusi dalam kelompok						
	Pengenalan sister	n operasi Mobile, A	Andoid dan	iOS	iOS			
		Sui	mber Pemb	elajaran on-line				
	Teks	Slide (ppt)	Audio	Video	URL			
Bahan Kajian:		Pengenalan sistem operasi Mobile, Andoid dan iOS						
		On-line		F2F (aktivitas kelas)				
Belajar mandiri: Mempelajari bahan pembelajaran tersedia di OASE dan lainnya Tugas terstrruktur: membuat bahan presentasi dan mengerjakan soal-soal			lainnya	Aktivitas Kelas: Pemaparan singkat, diskusi kelompok dan presentasi mahasiswa				
Beban Waktu		On-line		F2F (aktivitas kelas)				
Pembelajaran	Belajar mandiri : 2 x 3 x 60 menit Tugas terstruktur : 2 x 3 x 60 menit			Aktivitas Kelas: 2 x 3 x 50 menit				
Assesment Pembelajaran		Metode		Instrumen				

Halaman: 3 dari 11

	On-line	F2F	On-line	F2F	
	<ul> <li>Self esessment dengan Tes Quiz, soal essay dan UTS</li> <li>Tugas kelompok, presentasi</li> </ul>	Observa si kelas dan Q/A	<ul><li> Soal essay</li><li> Soal pilihan ganda</li><li> Rubrik penilaian</li></ul>	<ul><li> Soal essay</li><li> Soal pilihan ganda</li><li> Rubrik penilaian</li></ul>	
Pengalaaman Belajar	On-line		F2F (aktivitas kelas)		
/ Aktivitas Mahasiswa	<ul><li>Belajar mandiri</li><li>Browsing materi pembelajarar</li></ul>	1	<ul> <li>Berlatih berpresentasi dalam kela</li> <li>Belajar berkelompok dan berdiskusi (interpersonal skills) dalam kelas</li> </ul>		
	On-line		F2F (aktivitas kelas)		
Media Pembelajaran	On-line: perangkat computer/gadg akses internet	get dan	Pembelajaran di kelas: Komputer, LCD projector dan alat tulis		
Minggu IV - VI					

Kemampuan akhir mahasiswa tiap tahapan belajar	lebih optin	Mampu menganalisis pemanfaatan teknik aplikasi native dan hybrid serta pendekatan yang lebih optimal dalam kerjasama tim dan mempresentasikannya [C4, A3, P3] (CPMK-1,CPMK-2,CPMK-3,CPMK-4)							
Kriteria/Indikator Kinerja	1.2 Kerjasam Ketepatan me	1.1 Efektifitas presentasi 1.2 Kerjasama dalam tim (Valuing)/tingkat partisipasi dan kontribusi dalam kelompok 1.3 Ketepatan menjelaskan sifat-sifat radiasi matahari,posisi matahari dan radiasi pada permukaan miring							
	Aplikasi Nati	ve dan hybrid serta pe	ndekatan y	yang dilakukan					
		Su	mber Pem	belajaran on-line					
	Teks	Slide (ppt)	Audio	Video	URL				
Bahan Kajian:		<ul><li>Aplikasi Native dan hybrid serta pendekatan yang dilakukan</li></ul>							
		On-line		F2F (ak	tivitas kelas)				
Bentuk dan Metode Pembelajaran	pembelajaran Tugas terstrru	iri: Mempelajari baha tersedia di OASE dar ıktur: membuat bahan ı mengerjakan soal-so	ı lainnya	Aktivitas Kelas: Pemaparan singkat, diskusi kelompok dan presentasi mahasiswa					
Beban Waktu		On-line		F2F (ak	tivitas kelas)				
Pembelajaran		iri : 3 x 3 x 60 menit ktur : 3 x 3 x 60 menit		Aktivitas Kelas: 3 x 3 x 50 menit					
		Metode		In	strumen				
		On-line	F2F	On-line	F2F				
Assesment Pembelajaran	Quiz, soal e	ent dengan Tes essay dan UTS mpok, presentasi	Observa si kelas dan Q/A	<ul><li>Soal essay</li><li>Soal pilihan ganda</li><li>Rubrik penilaian</li></ul>	<ul><li>Soal essay</li><li>Soal pilihan ganda</li><li>Rubrik penilaian</li></ul>				

Pengalaaman Belajar	On-line		F2F (aktiv	itas kelas)		
/ Aktivitas Mahasiswa	<ul><li>Belajar mandiri</li><li>Browsing materi pembelajarar</li></ul>	1	<ul> <li>Berlatih berpresentasi dalam kela</li> <li>Belajar berkelompok dan berdiskusi (interpersonal skills) dalam kelas</li> </ul>			
	On-line		F2F (aktiv	itas kelas)		
Media Pembelajaran	On-line: perangkat computer/gadg akses internet	et dan	Pembelajaran di kelas: Komputer, LCD projector dan alat tulis			
Minggu VII						
Kemampuan akhir mahasiswa tiap tahapan belajar	Mampu meringkas teori dasar-dasa dan mempresentasikannya; [C2, A					
Kriteria/Indikator Kinerja	3.1 Efektifitas presentasi 3.2 Kerjasama dalam tim (Valuing)/tingkat partisipasi dan kontribusi dalam kelompok 3.3 Ketepatan menjelaskan algoritma kompresi multimedia lossless dan lossy 3.4					
	Penggunaan framework					
	Sı	ımber Pem	belajaran on-line			

	Teks	Slide (ppt)	Audio	Video	URL	
Bahan Kajian:		Penggunaan framework				
		On-line		F2F	(aktivitas kelas)	
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Belajar mandiri: Mempelajari bahan pembelajaran tersedia di OASE dan lainnya Tugas terstrruktur: membuat bahan presentasi dan mengerjakan soal-soal  Aktivitas Kelas: Pemaparan singkat, dis kelompok dan presentasi mahasiswa					
Beban Waktu		On-line		F2F	(aktivitas kelas)	
Pembelajaran		iri : 1 x 3 x 60 menit xtur : 1 x 3 x 60 menit		Aktivitas Kelas: 1 x 3 x 50 menit		
		Metode		Instrumen		
	On-line		F2F	On-line	F2F	
Assesment Pembelajaran	• Self esessment dengan Tes Quiz, soal essay dan UTS  • Tugas kelompok, presentasi  Observa si kelas dan Q/A		<ul><li>Soal essay</li><li>Soal pilihan gan</li><li>Rubrik penilaiar</li></ul>			
Pengalaaman Belajar		On-line		F2F (aktivitas kelas)		
/ Aktivitas Mahasiswa	Belajar mandiri     Browsing materi pembelajaran			<ul> <li>Berlatih berpresentasi dalam kela</li> <li>Belajar berkelompok dan berdiskusi (interpersonal skills) dalam kelas</li> </ul>		
		On-line		F2F	(aktivitas kelas)	

Halaman : 5 dari 11

Media Pembelajaran	On-line: perangkat co akses internet	omputer/gadget dan		embelajaran di kelas: Komputer, LCD rojector dan alat tulis					
Minggu VIII (Summ	Minggu VIII (Summative Test/Ujian Tengah Semester)								
Kemampuan Akhir Mahasiswa	Mampu memahami struktur dan pemodelan Fungsi dan Prosedur secara benar dalam kerjasama tim dan mempresentasikannya [C4, A3, P3] (CPMK-1,CPMK-2,CPMK-3,CPMK-4)								
Kriteria/Indikator Kinerja		an struktur dan pemode ma dalam tim dan berko		_					
Bahan Kajian	Materi kajian yang dib	perikan sebelumnya							
	(	On-line		F2F					
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Belajar mandir: Mempelajari / mereview bahan yang telah diberikan dari minggu 2-8 Ujian online: Menjawab soal summative			Aktivitas kelas: diskusi kelompok dan Q/A					
Beban Waktu	On-line			F2F					
Pembelajaran	Belajar mandiri dan kelompok : 3 x 60 menit Belajar terstruktur : 3 x 60 menit			Aktivitas kelas: 3 x 5	0 menit				
	N	Metode		Instr	umen				
	On-line	F2F		On-line	F2F				
Assesment Pembelajaran	<ul> <li>Self esessment dengan Tes Quiz, soal essay dan UTS</li> <li>Tugas kelompok, presentasi</li> </ul>	Observasi kelas dan Q/A		<ul><li>Soal essay</li><li>Soal pilihan ganda</li><li>Rubrik penilaian</li></ul>	<ul><li>Soal essay</li><li>Soal pilihan ganda</li><li>Rubrik penilaian</li></ul>				

Pengalaaman Belajar	On-line	F2F (aktivitas kelas)			
Mahasiswa	<ul><li>Belajar mandiri</li><li>Ujian summative secara online</li></ul>	<ul><li>Belajar berdiskusi (interpersonal skills) dalam kelas</li></ul>			
Media Pembelajaran	On-line	F2F (aktivitas kelas)			
	Perangkat computer/gadget dan akses internet	Pembelajaran di kelas: Komputer, LCD projector dan alat tulis			
Minggu IX dan X					
Kemampuan akhir mahasiswa tiap tahapan belajar	Mampu menganalisis pemodelan/simulasi manipu mobile secara tepat dalam kerjasam (CPMK-1,CPMK-2,CPMK-3,CPMK-4)				
Kriteria/Indikator Kinerja	<ul> <li>4.1 Efektifitas presentasi</li> <li>4.2 Kerjasama dalam tim (Valuing)/tingkat partisipasi dan kontribusi dalam kelompok</li> <li>4.3 Ketepatan analisis tentang transformasi Fourier, Wavelet dan pengkoden entropy dalar kompresi sinyal multimedia</li> </ul>				
	Manipulasi grafik 2D dan 3D pada pemrograman r	nobile			
	Sumber Pembelaja	aran on-line			

Bahan Kajian		da	Ianipulasi gra an 3D pada emrograman 1				
On-line					F2l	F	
Bentuk dan Metode Pembelajaran	<ul><li>Belajar mandin pembelajaran tersedi</li><li>Tugas terstruktur:</li></ul>	a di O	ASE dan lai	ahan nnya,	Aktivitas Kelas: Pemaparan singkat, diskusi kelompok.dan presentasi mahasiswa		
Beban Waktu		On-line	<del>)</del>			F21	F
Pembelajaran	Belajar mandiri: 2 x 3 Belajar terstruktur : 2				Aktivitas kela	s: 2 x 3 z	x 50 menit
	]	Metode	<b>;</b>			Instru	men
	On-line		F2F		On-line	e	F2F
Assesment Pembelajaran	<ul> <li>Self esessment deng Tes Quiz, soal essay UAS</li> <li>Tugas kelompok, presentasi</li> </ul>	_	<ul><li>Observas dan Q/A</li><li>Presentas (group w</li></ul>	i	<ul><li>Soal essay</li><li>Soal pilihan</li><li>Rubrik penii</li></ul>	•	<ul><li>Soal essay</li><li>Soal pilihan ganda</li><li>Rubrik penilaian</li></ul>
Pengalaaman Belajar	On-line			F2F (aktivitas kelas)			
Mahasiswa	<ul><li>Belajar mandiri</li><li>Melaksanakan tugas terstruktur</li></ul>				<ul><li>Belajar berdiskusi (interpersonal skills) dalam kelas</li></ul>		
Media Pembelajaran	On-line On-line				F2	F (aktivi	tas kelas)
	Perangkat computer/g	gadget (	dan akses inte	rnet	Pembelajaran di kelas: Komputer, LCD projector dan alat tulis		
Minggu XI - XII							
Kemampuan akhir mahasiswa tiap tahapan belajar	Mampu merangkum p Pemrograman mobile (CPMK-1,CPMK-2,C	dalam	kerjasama tir				
Kriteria/Indikator Kinerja	5.1 Efektifitas prese 5.2 Kerjasama dalan 5.3 Ketepatan menje	n tim (					
	Location and Mappi	ng dala	ım Pemrogran	nan mobi	ile		
			Sumber	Pembela	jaran on-line		
	Teks	S	lide ppt		Video		URL
Bahan Kajian		M da Pe	ocation and apping lam emrograma mobile			elearnir	ng.unud.ac.id

On-line

Slide ppt

Video

URL

Teks

Halaman : 7 dari 11

F2F

Bentuk dan Metode Pembelajaran	<ul> <li>Belajar mandiri: Mempelajari bahan pembelajaran yang tersedia di OASE dan lainnya</li> <li>Tugas terstruktur: Tugas mandiri</li> </ul>			Aktivitas Kelas: Pemaparan singkat, diskusi kelompok.dan presentasi mahasiswa			
Beban Waktu	On-line			F2F (a	ktivitas k	celas)	
Pembelajaran	Belajar mandiri: 2 x 3 x 6 Tugas terstruktur: 2 x 3 x		Aktivita	as kelas: 2 x 3 x		,	
	Meto				Instru	ımen	
	On-line	F2F		On-line		F2F	
Assesment Pembelajaran	<ul> <li>Self esessment dengan Tes Quiz, soal essay dan UAS</li> <li>Tugas kelompok, presentasi</li> </ul>	Observasi kelas		<ul><li>Soal essay</li><li>Soal pilihan</li><li>Rubrik peni</li></ul>	•	<ul><li>Soal essay</li><li>Soal pilihan ganda</li><li>Rubrik penilaian</li></ul>	
Pengalaaman Belajar	On-l	ine		F2	2F (aktiv	itas kelas)	
Mahasiswa	<ul><li>Belajar mandiri</li><li>Berlatih menyelesaika</li></ul>	n tugas		Belajar ber dalam kela		(interpersonal skills)	
	On-l	ine		F2F (aktivitas kelas)			
Media Pembelajaran	Perangkat computer/gadg	get dan akses in	ternet Pembelajaran di kelas: Komputer, LCD projector dan alat tulis				
Minggu XIII - XV							
Kemampuan akhir mahasiswa tiap tahapan belajar	Mampu menganalisis si cara yang benar dal (CPMK-1,CPMK-2,CPM	am kerjasama	_	_	-	_	
Kriteria/Indikator Kinerja	<ul><li>6.1 Efektifitas presentasi</li><li>6.2 Kerjasama dalam tim</li><li>6.3 Ketepatan menganali</li></ul>				busi dala	m kelompok	
	Pemrograman aplikasi ya	ng memanfatka	ın API.				
		Sumber	Pembela	jaran on-line			
	Teks	Slide ppt		Video		URL	
Bahan Kajian	dan dal	Codec oresi citra n video am domain nsform dan					
	Wavelet						
	(Ref	Perensi 2 Bab n 8)					
D. (1.1. M.)	On-line				F2F		
Bentuk dan Metode							

Pembelajaran	<ul> <li>Belajar mandiri: Mempelajari bahan pembelajaran yang tersedia di OASE dan lainnya</li> <li>Tugas terstruktur: Tugas mandiri</li> </ul>		Aktivitas Kelas: Pemaparan singkat, diskusi kelompok.dan presentasi mahasiswa		
Beban Waktu	On-line		F2F (aktivitas kelas)		
Pembelajaran	Belajar mandiri: 3 x 3 x 60 menit Tugas terstruktur: 3 x 3 x 60 menit		Aktivita	Aktivitas kelas: 3 x 3 x 50 menit	
	Metode			Instrumen	
	On-line	F2F		On-line	F2F
Assesment Pembelajaran	<ul> <li>Self esessment denga Tes Quiz, soal essay dan UAS</li> <li>Tugas kelompok, presentasi</li> </ul>	• Observasi I dan Q/A • Presentasi work)		<ul><li>Soal essay</li><li>Soal pilihan ganda</li><li>Rubrik penilaian</li></ul>	<ul><li>Soal essay</li><li>Soal pilihan ganda</li><li>Rubrik penilaian</li></ul>
Pengalaaman Belajar	Oı	n-line		F2F (aktivitas kelas)	
Mahasiswa	Belajar mandiri     Berlatih menyelesaikan tugas		<ul><li>Belajar berdiskusi (interpersonal skills) dalam kelas</li></ul>		
	On-line		F2F (aktivitas kelas)		
Media Pembelajaran	Perangkat computer/gadget dan akses internet		Pembelajaran di kelas: Komputer, LCD projector dan alat tulis		
Minggu XVI: Sumn	native Test/Ujian Akh	ir Semester			
Kemampuan Akhir Mahasiswa	Mampu menjawab/menjelaskan pertanyaan tertulis dari fasilitator (CPMK-1,CPMK-2,CPMK-3,CPMK-4)				
Kriteria/Indikator	Kemampuan mengevaluasi/Ketepatan memilih dan membandingkan				
Bahan Kajian	Seluruh bahan kajian yang diberikan minggu sebelumnya				
	On-line		F2F		
Bentuk dan Metode Pembelajaran	Belajar mandir: Mempelajari / mereview bahan yang telah diberikan dari minggu 2-8 Ujian online: Menjawab soal summative		Mengerjakan soal UAS		
Beban Waktu	On-line			F2F (aktivitas kelas)	
Pembelajaran	Belajar mandiri: 1 x 2 x 60 menit Tugas terstruktur: 1 x 2 x 60 menit			Aktivitas kelas: diskusi kelompok dan Q/A	
	Metode			Instrumen	
Assesment	On-line	F2F		On-line	F2F
Pembelajaran	Test online	Tes offline		<ul><li> Soal UAS</li><li> Rubrik penilaian</li></ul>	<ul><li> Soal UAS</li><li> Rubrik penilaian</li></ul>
Pengalaaman Belajar	On-line			F2F (aktivitas kelas)	
Mahasiswa	Belajar mandiri     Ujian summative secara online			Mengerjakan soal UAS	
	On-line			F2F (akt	tivitas kelas)

#### 8. Penilaian

Formative Assessment				
No.	Uraian	Proportion		
1.	Tugas Presentasi	24%		
2.	Tugas Mengerjakan soal-soal dan perancangan	28 %		
3.	Kerjasama/Sikap	8%		
Summative Assessment				
1.	Ujian Tengah Semester	20%		
2.	Ujian Akhir Semester	20 %		
Media Pembel ajaran	Perangkat computer/gadget dan akses internet	Pembelajara n di kelas: Komputer, LCD projector dan alat tulis		

Gradi n ; Scale				
No.	Nilai Angka	Nilai Hurup		
1.	$80 \le N \le 100$	A		
2.	$71 \le N < 79$	B+		
3.	$65 \le N < 70$	В		
4.	$60 \le N < 64$	C+		
5.	$55 \le N < 59$	С		
6.	$50 \le N < 54$	D+		
7	$40 \le N < 49$	D		
7.	$0 \le N < 39$	E		

### Daftar Pustaka

1. Prajyot Mainkar and S. Giordano, Google Flutter Mobile Development Quick Start Guide, 2019.

Halaman: 10 dari 11

- 2. P. Hosseini, Flutter: For Absolute Beginners. 2018.
- 3. S. Alessandria, Flutter Projects: A practical, project-based guide to building real-world cross- platform mobile applications and games. 2013.
- 4. Wibisono, Yudi, Pengantar Mobile Programming dengan Android, Modul Ilmu Komputer, 2013
- 5. Zigurd Mednieks, Laird Dornin, G. Blake Meike, and Masumi
- 6. Kyle Merrifield Mew, Android 3.0 Application DevelopmentCookbook, Packt Publishing, 2011

Ditelaah oleh Tim Penjaminan Mutu Prodi

Koordinator Dosen Pengampu

I G A Komang Diafari Djuni Hartawan, ST., MT NIP 19700621 199702 1 001 Duman Care Khrisne, S.T., MT NIP 196312291991031001

Mengesahkan Koordinator Prodi,

Dr. Gede Sukadarmika, ST., MSc. NIP 196705051995121003