



ISO 9001:2008

## RENCANA PEMBELAJARAN

Nomor Dok	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	02
Tgl Berlaku	1 Oktober 2012
Klausa ISO	7.5.1 & 7.5.5

Disusun Oleh	Diperiksa Oleh	Disetujui Oleh	Tanggal Berlaku
			1 Januari 2013
Afriyudi, M.Kom / Muhamad Akbar, S.T.,M.IT	A. Haidar Mirza, S.T., M.Kom	M. Izman Herdiansyah, Ph.D	

### RENCANA PEMBELAJARAN

**Mata kuliah** : Mobile Programming      **Semester** : ..... (....)      **Kode Mata Kuliah** : .....      **SKS** : 3

**Program Studi** : Magister Teknik Informatika      **Dosen** : Afriyudi, M.Kom

**CAPAIAN PEMBELAJARAN :** Mahasiswa mengetahui dan memahami pemrograman untuk *mobile application* dengan java technology (J2ME). Mahasiswa dapat mengidentifikasi tujuan dan karakteristik dari spesifikasi JTWI serta mampu dalam penggunaan MIDlet development lifecycle. Selain itu mahasiswa dapat membuat user interface menggunakan High-level UI APIs.

(1) MINGGU KE	(2) KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPAKAN	(3) BAHAN KAJIAN/ MATERI AJAR	(4) BENTUK PEMBELAJARAN	(5) KRITERIA PENILAIAN	(6) BOBOT NILAI
1	Mahasiswa dapat mengidentifikasi tyoe dari teknologi wireless dan mampu mengidentifikasi kebutuhan J2ME	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introduction to wireless technology</li> <li>2. J2ME</li> <li>3. JTWI</li> <li>4. MIDlet</li> <li>5. Sun Java Toolkit</li> </ol>	Ceramah dan	Kreatifitas ide,(member contoh) kemampuan komunikasi (memberi respon)	
2	Mahasiswa dapat mengetahui dan Memahami dan mengkonfigurasi J2ME dan membangun MIDlet suites menggunakan NetBeans	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Technology, Arsitektur dan konfigurasi J2ME</li> <li>2. MIDlet Suites</li> <li>3. MIDlet Building</li> </ol>	Ceramah , Diskusi	Kreatifitas ide,(member contoh) kemampuan komunikasi (memberi respon)	10%
3	Mahasiswa dapat Memahami Personal Assitant Profile (PDAP) dan PDAlet	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. PDAP dan PDAlet</li> <li>2. CDC</li> <li>3. EDGE</li> <li>4. CLDC API Classes and interfaces</li> </ol>	Ceramah , Diskusi	Kreatifitas ide,(member contoh) kemampuan komunikasi (memberi respon)	10%
4	Mahasiswa dapat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lab Exercises</li> </ol>			10%

	mencoba J2ME secara langsung	2. Tugas	Latihan	Hasil latihan	
<b>5</b>	Mahasiswa dapat mengetahui dan Memahami Mobile Information Device Profile (MIDP) dan bekerja pada layar dan elemennya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Custom User Interface Components</li> <li>2. MIDP UI Components</li> <li>3. Form, Textbox, Item dan ImageItem</li> </ol>	Ceramah , Diskusi Latihan	Kreatifitas ide,(member contoh) kemampuan komunikasi (memberi respon) Hasil latihan	10%
<b>6</b>	Mahasiswa dapat mengetahui dan Membuat UI menggunakan UI APIs	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Creating User Interfaces by Using High-Level UI APIs</li> <li>5. Handling High-Level Events</li> <li>6. Navigating Screens</li> <li>7. Implementing High-Level UI APIs</li> </ol>	Ceramah , Diskusi Latihan	Kreatifitas ide,(member contoh) kemampuan komunikasi (memberi respon) Hasil latihan	20%
<b>7</b>	Mahasiswa dapat menganalisa dan mengimplementasikan class dalam MIDP Game API	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducing MIDP Game API</li> <li>2. Characteristics of MIDP Game API</li> <li>3. Implementing MIDP Game API</li> <li>4. Demo: Developing a Tic-Tac-Toe Application</li> </ol>	Ceramah , Diskusi Latihan	Kreatifitas ide,(member contoh) kemampuan komunikasi (memberi respon) Hasil latihan	20%
<b>8</b>	Mahasiswa dapat mengimplementasikan persistent storage dalam MIDlet	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Implementing Persistent Storage in MIDlets</li> <li>2. Managing a Record</li> </ol>	Ceramah , Diskusi Latihan	Kreatifitas ide,(member contoh) kemampuan komunikasi (memberi	20%

- |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  | <p>Store within MIDlet Suites</p> <ol style="list-style-type: none"><li>3. Managing Records in a Record Store</li><li>4. Implementing RecordFilter, RecordComparator, and RecordListener Interfaces</li><li>5. Enumerating Records</li><li>6. Demo: Developing Application for Designing Personal Expenses</li></ol> |  |  |
|--|--|--|--|--|

respon)  
Hasil latihan