

Time & Rules

- **Waktu Kuliah:**
 - Selasa → 19.30 (KRY A)
 - Sabtu → 18.50 (KRY B&C → Enroll : platform79)
- **Penilaian:**
 - Absensi : 10% → **Min. 80% kehadiran**
 - Tugas : 20%
 - UTS : 30%
 - UAS : 40%
- **PERHATIAN!** Selama perkuliahan perangkat mobile harap di-silent/off

Module | Info | Assessment

- **Info Kuliah/Modul/Latihan**
 - <http://elearning.stmik-im.ac.id> (**KRY B**)
 - <http://script.id> → Modul : Mobile Programming (KRY)
- **Tugas/Quis/UTS/UAS**
 - Bentuk file **.docx** atau bentuk folder **.rar** atau **.zip**
 - Subject nama file/folder **NIM_KodeTugas** (Contoh: 23512127_123ABC)
 - Saat Upload masukan **NIM** dan **Kode Tugas**
- **Perhatikan!**
 - Ketentuan pengumpulan tugas dan Batas waktu pengumpulan tugas

Pendahuluan

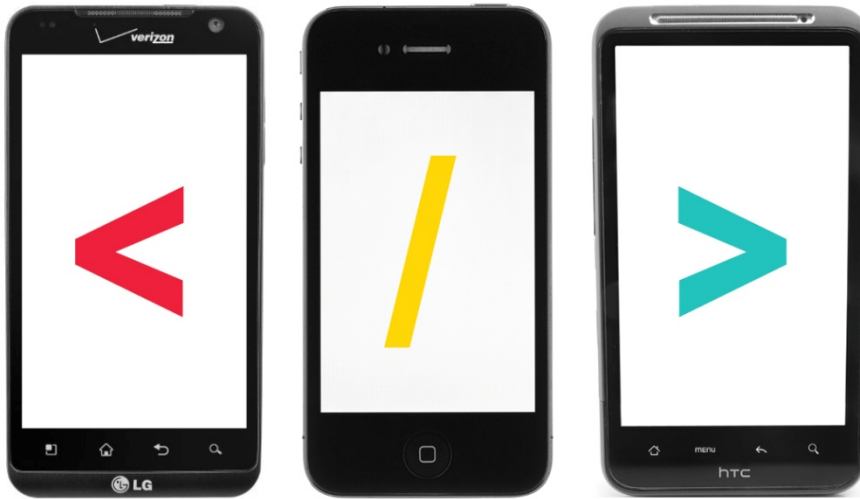
- Mobile programming: program yang digunakan pada perangkat bergerak (mobile device)
- Mobile programming pada dasarnya tidak berbeda dengan pemograman PC
- Pada implementasinya perlu diperhatikan aspek karakteristik dari mobile device, yang sering mempengaruhi arsitektur dan implementasi dari aplikasi tersebut

- Beberapa mobile platform:
 - » Android,
 - » iOS,
 - » Windows Phone,
 - » Blackberry, dan
 - » Symbian.

Tujuan Perkuliahan

- Membangun aplikasi berbasis mobile
- Membuat project Android dan menjalankan aplikasi Android





<http://script.id>

Email: chalifa.chazar@gmail.com

TERIMA KASIH