





## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (SEMESTER LESSON PLAN)

Nomor Dok	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	03
Tgl. Berlaku	21 September 2021
Klausa ISO	7.5.1 & 7.5.5

Disusun oleh ( <i>Prepared by</i> )	Diperiksa oleh ( <i>Checked by</i> )	Disetujui oleh ( <i>Approved by</i> )	Tanggal Validasi ( <i>Valid date</i> )
		 <small>Fakultas Sains Teknologi</small>	
<b>Tim</b>	<b>Nita Rosa Damayanti, M.Kom., Ph.D</b>	<b>Dr. Tata Sutabri, M.MSI., MKM</b>	

penjabaran bahan kajian

- |  |                                      |   |  |
|--|--------------------------------------|---|--|
| 1. Fakultas ( <i>Faculty</i> )                       | : Sains Teknologi                    | Jenjang ( <i>Grade</i> )                                | : S1   |
| 2. Program Studi ( <i>Study Program</i> )            | : Sistem Informasi                   | SKS ( <i>Credit</i> )                                   | : 4 sks Semester ( <i>Semester</i> ): 5  |
| 3. Mata Kuliah ( <i>Course</i> )                     | : Rekayasa Perangkat Lunak           | Sertifikasi ( <i>Certification</i> ):                   | <input type="checkbox"/> Ya ( <i>Yes</i> ) <input checked="" type="checkbox"/> Tidak ( <i>No</i> ) |
| 4. Kode Mata Kuliah ( <i>Code</i> )                  | : 2214114011                         |   |  |
| 5. Mata Kuliah Prasyarat ( <i>Prerequisite</i> )     | : -                                  |   |  |
| 6. Dosen Koordinator ( <i>Coordinator</i> )          | : Nyimas Sopiah, S.Kom., M.M., M.Kom |   |  |
| 7. Dosen Pengampuh ( <i>Lecturer</i> )               | : Megawaty, M.Kom.                   | <input checked="" type="checkbox"/> Tim ( <i>Team</i> ) | <input type="checkbox"/> Mandiri ( <i>Personal</i> )   |
|  | : Nyimas Sopiah, M.M., M.Kom.        |   |  |
| 8. Capaian Pembelajaran ( <i>Learning Outcomes</i> ) | :                                    |   |  |

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) ( <i>Programme Learning Outcomes</i> )	CPL4-KK	Mampu memahami teknik untuk memperoleh, mengubah, mentransmisi, dan menyimpan data dan informasi secara berkualitas
	CPL5-P	Mampu melakukan supervisi, evaluasi dan konsultasi sistem informasi, serta integrasi berbagai proses bisnis berbasis sistem informasi dan teknologi untuk enterprise
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) ( <i>Course Learning Outcomes</i> )	CPMK-11	Mampu menyimpan data dengan cara mengidentifikasi, merumuskan dan memberikan solusi alternatif dalam bentuk implementasi desain atau gagasan secara tepat sesuai bidang keahlian
	CPMK-13	Mampu mengembangkan sistem dengan cara melakukan perencanaan, analisis, desain, penerapan, pengujian, dan pemeliharaan sistem untuk menghasilkan sebuah solusi yang relevan, akurat, dan tepat sesuai dengan kebutuhan pengguna

SUB-CPMK11401101	Memahami Konsep Rekayasa Perangkat Lunak (B2)		
SUB-CPMK11401102	Memahami dan menjelaskan Model Proses Rakayasa Perangkat Lunak (B2)		
SUB-CPMK11401103	Mampu mempraktek Rekayasa Perangkat Lunak (B3)		
SUB-CPMK11401104	Memahami dan menjelaskan Kebutuhan Rekayasa Perangkat Lunak (B2)		
SUB-CPMK13401101	Memahami dan menjelaskan Model Analisis (C2)		
SUB-CPMK13401102	Memahami dan menjelaskan Rekayasa Desain (C2)		
SUB-CPMK13401103	Membuat Desain Arsitektur (C2)		
SUB-CPMK13401104	Membuat Desain Antar Muka (C2)		
SUB-CPMK11401105	Memahami dan menjelaskan Strategi Pengujian Perangkat Lunak (C2)		
SUB-CPMK13401105	Diskusi tugas mandiri (C3)		
Matriks Sub-CPMK terhadap CPL dan CPMK	SUB CPMK	CPL4-KK	CPL5-P
		CPMK-11	CPMK-13
	SUB-CPMK11401101	√	
	SUB-CPMK11401102	√	
	SUB-CPMK11401103	√	
	SUB-CPMK11401104	√	
	SUB-CPMK13401101		√
	SUB-CPMK13401102		√
	SUB-CPMK13401103		√
	SUB-CPMK13401104		√
	SUB-CPMK11401105	√	
	SUB-CPMK13401105		√

9. Deskripsi Mata Kuliah (*Course Description*)

Merupakan mata kuliah inti yang memberikan pengetahuan tentang rekayasa perangkat lunak menggunakan sebuah metode pengembangan perangkat lunak.

Bobot (SKS)	Komponen*	Persentase	Bobot Kredit (SKS)	Konversi Kredit ke Jam (dalam 28 pertemuan)**
	Kuliah	50 %	2	23,33 jam
	Presentasi Tugas	50 %	2	23,33 jam
	Praktikum	-	-	0 jam
	<b>Total</b>	100%	4	46,66 jam
*Tidak termasuk tugas terstruktur dan tugas mandiri				
**[(Bobot SKS x 50 menit) x 28 pertemuan]/60				

10. Bahan Kajian (*Main Study Material*)

<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Konsep Rekayasa Perangkat Lunak</li> <li>b. Model Proses Rekayasa Perangkat Lunak</li> <li>c. Praktek Rekayasa Perangkat Lunak</li> <li>d. Kebutuhan Rekayasa Perangkat Lunak</li> <li>e. Model Analisis</li> <li>f. Rekayasa Desain</li> <li>g. Membuat Desain Arsitektur</li> <li>h. Desain Antar Muka</li> <li>i. Strategi Pengujian Perangkat Lunak</li> <li>j. Diskusi Kelompok</li> </ul>
---

11. Implementasi Pembelajaran Mingguan (*Implementation Process of weekly learning time*)

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
1	Mampu menjelaskan konsep dasar rekayasa perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep dasar rekayasa perangkat lunak</li> <li>2. Model-model pengembangan perangkat lunak</li> <li>3. Siklus hidup perangkat lunak</li> </ul>	<p>Kuliah dan Diskusi Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50 menit</p> <p>Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120 menit</p>	Roger S Pressman 2018. Software Engineering. Mc. Grow Hill. New York	Ketepatan dalam menjelaskan konsep rekayasa perangkat lunak	Kehadiran, Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas	0.75
2	Mampu memahami dan menjelaskan proses dari masing-masing model	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Proses, Metode dan Alat Bantu</li> <li>2. Proses perangkat lunak</li> <li>3. Penilaian proses</li> </ul>	Kuliah dan Diskusi Tatap Muka di kelas (Luring):	Roger S Pressman 2018. Software Engineering.	Ketepatan dalam menjelaskan model proses pengembangan	Kehadiran, Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas	0.75

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
		4. Model Proses	4 x 50 menit  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120 menit	Mc. Grow Hill. New York	perangkat lunak		
3	Mampu memahami dan menjelaskan praktek rekayasa perangkat lunak	1. Pemecahan masalah 2. Prinsip rekayasa perangkat lunak 3. Praktek komunikasi 4. Praktek perencanaan 5. Praktek modelling 6. Praktek kontruksi 7. Praktek penyebaran	Kuliah dan Diskusi Tatap Muka Online 4 x 50 menit  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120 menit	Roger S Pressman 2018. Software Engineering. Mc. Grow Hill. New York	Ketepatan dalam memberikan contoh praktek pengembangan perangkat lunak	Kehadiran, Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas	0.75
4	Mampu menerapkan dan menjelaskan praktek persyaratan rekayasa perangkat lunak	1. Masalah dengan Praktek Persyaratan 2. Solusi Praktek persyaratan Tugas Rekayasa Persyaratan	Kuliah dan Diskusi Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50 menit  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120 menit	Roger S Pressman 2018. Software Engineering. Mc. Grow Hill. New York	Ketepatan dalam menjelaskan praktek persyaratan rekayasa perangkat lunak	Kehadiran, Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas (kuis)	0.75

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
5	Mampu menganalisis studi kasus menggunakan sebuah model	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kebutuhan-kebutuhan analisis</li> <li>2. Pendekatan model analisis</li> <li>3. Konsep-konsep model data</li> <li>4. Analisis berorientasi objek</li> <li>5. Kuis</li> </ol>	<p>Kuliah dan Diskusi Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50 menit</p> <p>Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120 menit</p>	Roger S Pressman 2018. Software Engineering. Mc. Grow Hill. New York.	Ketepatan dalam menyelesaikan analisis berorientasi objek berdasarkan kasus masing-masing.	Kehadiran, Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas	15.75
6	Mampu mendesain perangkat lunak	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kualitas Desain</li> <li>2. Konsep Desain</li> </ol>	<p>Kuliah dan Diskusi online 4 x 50 menit</p> <p>Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120 menit</p>	Roger S Pressman 2018. Software Engineering. Mc. Grow Hill. New York.	Ketepatan dalam menyelesaikan desain	Kehadiran, Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas	0.75

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
7	Mampu mendesain perangkat lunak menggunakan model desain.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Model Desain</li> <li>2. Activity Diagram</li> <li>3. Sequence Diagram</li> <li>1. Class Diagram</li> </ol>	<p>Kuliah dan Diskusi online 4 x 50 menit</p> <p>Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120 menit</p>	Roger S Pressman 2018. Software Engineering. Mc. Grow Hill. New York.	Ketepatan dalam menyelesaikan desain berorientasi objek.	Kehadiran, Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas	0.75
8	Mampu mendesain arsitektur	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Arsitektur perangkat lunak</li> <li>2. Desain data</li> <li>3. Pola dan penampilan arsitektur</li> <li>4. Desain arsitektur</li> <li>5. Alternatif desain arsitektur</li> <li>6. Memetakan data flow ke dalam arsitektur perangkat lunak</li> </ol>	<p>Kuliah dan Diskusi online 4 x 50 menit</p> <p>Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120 menit</p>	Roger S Pressman 2018. Software Engineering. Mc. Grow Hill. New York.	Ketepatan dalam menyelesaikan desain arsitektur	Kehadiran, Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas	0.75
9	Mampu membuat desain antarmuka <a href="http://www.djournals.com/klik/article/view/1764">http://www.djournals.com/klik/article/view/1764</a>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain antar muka</li> <li>2. Desain antar muka pengguna</li> <li>3. Analisis dan desain antar muka pengguna</li> <li>4. Desain data</li> <li>5. Desain level komponen</li> <li>6. UTS</li> </ol>	<p>Kuliah dan Diskusi Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50 menit</p> <p>Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:</p>	Roger S Pressman 2018. Software Engineering. Mc. Grow Hill. New York.	Ketepatan dalam menyelesaikan soal yang konsep dasar RPL untuk praktek RPL	Kehadiran, Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas	30.75

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
			4 x 120 menit				
10	Mampu menguji perangkat lunak	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tujuan pengujian</li> <li>2. Pendekatan pengujian</li> <li>3. Verifikasi dan validasi</li> <li>4. Mengorganisasi pengujian perangkat lunak</li> <li>5. Strategi pengujian perangkat lunak</li> <li>6. Pengujian berorientasi objek</li> </ol>	<p>Kuliah dan Diskusi Online 4 x 50 menit</p> <p>Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120 menit</p>	Roger S Pressman 2018. Software Engineering. Mc. Grow Hill. New York.	Ketepatan dalam menjelaskan kas dan ketepatan dalam menguji perangkat lunak	Kehadiran, Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas	0.75
11-15	Presentasi tugas mandiri	Presentasi tugas mandiri	<p>Kuliah dan Diskusi Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50 menit</p> <p>Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120 menit</p>	Roger S Pressman 2018. Software Engineering. Mc. Grow Hill. New York.	Ketepatan dalam melakukan presentasi tugas	Kehadiran, Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas	30
16	<b>UJIAN AKHIR SEMESTER</b>						17,5

## 12. Pengalaman Belajar Mahasiswa (*Student Learning Experiences*)

Pembelajaran yang dilakukan secara *contextual* dan *discovery*, untuk menyelesaikannya dilakukan secara studi kasus (soal latihan) dalam bentuk *hardskill* dan *softskill*.

Note :

- *Contextual Learning* adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan mahasiswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkan dengan situasi kehidupan nyata.
- *Discovery Learning* adalah proses pencarian pengetahuan yang dilakukan oleh mahasiswa untuk memahami konsep, arti, dan menemukan suatu pemecahan masalah atau fakta.

- *Hardskill* : Penyelesaian studi kasus dengan memperhatikan ketepatan pendekatan masalah dan ketepatan perumusan masalah.
- *Softskill* : Penyelesaian studi kasus dengan memperhatikan memiliki personal *attitude* yang baik, strategi komunikasi dan kualitas kerjasama dalam tim

### 13. Kriteria dan Bobot Penilaian (*Criteria and Evaluation*)

CPL	CPMK	MBKM	Observasi (Praktek)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tugas	Tes Tertulis			Tes Lisan (Tgs Kel)
						Kuis	UTS	UAS	
CPL04-KK	CPMK-11				√	√		√	
CPL05-P	CPMK-13			√	√		√	√	√

CPL	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen	Kriteria	Bobot
CPL04-KK	CPMK-11	Perkuliahan	Tugas tertulis	Rubrik	Kelengkapan Berkas & Jawaban	3,75%
		Tugas Kelompok (Presentasi)	Project			15%
		Kuis	Ujian tertulis			15%
CPL05-P	CPMK-13	Perkuliahan	Tugas tertulis	Rubrik	Kelengkapan Berkas & Jawaban	3,75%
		Tugas Kelompok (Presentasi)	Project			15%
		UTS	Ujian tertulis			30%
		UAS	Ujian tertulis			17,5%

### Rubrik Penilaian MK Rekayasa Perangkat Lunak

No	Kategori / Metode Evaluasi	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian			
				Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1	Tugas Kelompok Kuis	CPMK11	Menganalisa dan merancang system menggunakan metode rekayasa perangkat lunak dengan objeknya masing-masing.	Rubrik Penilaian Tugas Kelompok	Rubrik Penilaian Tugas Kelompok	Rubrik Penilaian Tugas Kelompok	Rubrik Penilaian Tugas Kelompok



No	Kategori / Metode Evaluasi	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian			
				Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
3	Tugas Kelompok UTS UAS	CPMK13	Merevisi tugas kelompoknya masing-masing.	Rubrik Penilaian Tugas Kelompok	Rubrik Penilaian Tugas Kelompok	Rubrik Penilaian Tugas Kelompok	Rubrik Penilaian Tugas Kelompok

### Rubrik Penilaian Tugas Mandiri

Aspek	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
	< 20	20 – 40	41 – 60	61 – 80	> 80
Presentasi:					
Gaya Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Pembicara cemas dan tidak nyaman, dan membaca berbagai catatan daripada berbicara.</li> <li>➢ Pendengar sering diabaikan.</li> <li>➢ Tidak terjadi kontak mata karena pembicara lebih banyak melihat ke papan tulis atau layar.</li> </ul>	Berpatokan pada catatan, tidak ada ide yang dikembangkan di luar catatan, suara monoton.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Secara umum pembicara tenang, tetapi dengan nada yang datar dan cukup sering bergantung pada catatan.</li> <li>➢ Kadang kala kontak mata dengan pendengar diabaikan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Pembicara tenang dan menggunakan intonasi yang tepat, berbicara tanpa bergantung pada catatan, dan berinteraksi secara intensif dengan pendengar.</li> <li>➢ Pembicara selalu kontak mata dengan pendengar.</li> </ul>	Berbicara dengan semangat, menularkan semangat dan antusiasme pada pendengar.
Isi Presentasi	Isi menyestatkan pendengar.	Isi yang disampaikan terlalu umum sehingga tidak menambah wawasan bagi pendengar.	Isi disampaikan dengan akurat tapi tidak lengkap.	Isi disampaikan dengan akurat dan lengkap, sehingga pendengar mendapat wawasan baru.	Isi disampaikan dengan sangat akurat dan lengkap, sehingga dapat menggugah pendengar untuk mengembangkan pikiran.

Aspek	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
	< 20	20 – 40	41 – 60	61 – 80	> 80
Alat/Sistem:					
Keandalan	Sistem tidak bekerja sama sekali.	Sistem beroperasi tapi tidak sesuai dengan konsep dan kadang muncul <i>stug</i> .	Sistem dapat beroperasi dengan baik tapi tidak sesuai dengan rancangan.	Sistem beroperasi sesuai dengan rancangan tapi kadang muncul <i>stug</i> .	Sistem berjalan sangat lancar dan sesuai dengan rancangan.
Perangkat lunak	Tidak ada rancangan dan perangkat lunak pada sistem.	Rancangan dan perangkat lunak yang diusulkan berupa tidak tepat. Atau masih salah	Rancangan dan perangkat lunak yang diusulkan belum sesuai.	Rancangan dan perangkat lunak sudah sinkron tapi masih belum sesuai dengan objek.	Rancangan dan perangkat lunak sudah sinkron dan benar sesuai dengan objek.
Laporan:					
Komponen yang harus ada: 1. Metode pengembangan perangkat lunak 2. Analisis 3. Perancangan 4. Perangkat lunak	Menuliskan sebagian komponen yang diminta dan banyak yang kurang tepat.	Menuliskan sebagian komponen yang diminta tapi sebagian kurang benar.	Menuliskan semua komponen yang diminta tapi banyak yang kurang tepat.	Menuliskan semua komponen yang diminta tapi sebagian kurang benar.	Menuliskan semua komponen yang diminta dengan baik dan benar.
					<b>Total</b>

#### 14. Rencana Assesment dan Evaluasi

Minggu ke	Sub-CPMK	Asesmen	Bobot
1	SUB-CPMK11401101	Tugas 1 : Menyelesaikan soal soal konsep Rekayasa Perangkat Lunak	1,5%
2	SUB-CPMK11401102	Tugas 2 : Menyelesaikan soal-soal model proses Rekayasa Perangkat Lunak	1,5%
3	SUB-CPMK11401103	Tugas 3 : Menyelesaikan praktek Rekayasa Perangkat Lunak	1,5%
4	SUB-CPMK11401104	Tugas 4 : Menyelesaikan Kebutuhan Rekayasa Perangkat Lunak	1,5%
5	SUB-CPMK13401101	Tugas 5 : Menyelesaikan analisis	1,5%
6 - 7	SUB-CPMK13401102	Tugas 6: Menyelesaikan desain	1,5%
		Tugas 7 : Menyelesaikan desain arsitektur	1,5%

Minggu ke	Sub-CPMK	Asesmen	Bobot
8	SUB-CPMK13401103	Tugas 8 : Menyelesaikan desain antarmuka	1,5%
9	SUB-CPMK13401104	Tugas 9 : Menyelesaikan pengujian perangkat lunak	1,5%
10	SUB-CPMK11401105	Tugas 10 : Menyelesaikan tugas mandiri	1,5%
11-15	SUB-CPMK13401105	Tugas Kelompok : mengumpulkan tugas kelompok	15%
		Mid : Menjawab pertanyaan diskusi	30%
16	Ujian Akhir Semester (UAS):CPMK 11, CPMK 13	Presentasi revisi	40 %
1-16	Evaluasi CPMK 11, CPMK 13		
<b>Total Bobot CPMK</b>			<b>100%</b>
<b>otal Bobot CPL</b>			<b>100%</b>

#### 15. Pembobotan Asesmen Terhadap CPL dan CPMK

CPL	CPMK	MBKM	Observasi (Praktek)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tugas	Tes Tertulis			Tes Lisan (Tgs Kel)	Total
						Kuis	UTS	UAS		
CPL04-KK	CPMK-11			15	3,75	15				33,75
CPL05-PP	CPMK-13			15	3,75		30	17,5		66,25
Jumlah Total MK Analisa dan Perancangan Sistem										100

#### Distribusi Pembobotan Asesmen Tugas

No.	Bentuk Asesmen	CPL04-KK CPMK 11	CPL05-PP CPMK 13	Total
1	Tugas 1	0,75 %		0,75 %
2	Tugas 2	0,75 %		0,75 %
3	Tugas 3	0,75 %		0,75 %
4	Tugas 4	0,75 %		0,75 %
5	Tugas 5		0,75 %	0,75 %
6	Tugas 6		0,75 %	0,75 %
7	Tugas 7		0,75 %	0,75 %
8	Tugas 8		0,75 %	0,75 %
9	Tugas 9	0,75 %		0,75 %

No.	Bentuk Asesmen	CPL04-KK CPMK 11	CPL05-PP CPMK 13	Total
10	Tugas 10		0,75 %	0,75 %
11	Tugas Mandiri (Presentasi)	15%	15%	15 %
<b>Total Bobot Tugas</b>		7,5%	7,5%	30 %

Bobot penilaian (Ketentuan Bina Darma)

- $\geq 85$  = A
- $\geq 70$  s.d  $< 85$  = B
- $\geq 60$  s.d  $< 70$  = C
- $\geq 50$  s.d  $< 60$  = D
- $< 50$  = E

## 16. RENCANA TUGAS MAHASISWA

RENCANA TUGAS MAHASISWA						
<b>Mata Kuliah</b>	<b>Rekayasa Perangkat Lunak</b>	<b>sks</b>	4		<b>Semester / Kelas</b>	5

Tugas ke	Pertemuan	SUB- CPMK	Aktivitas 1	Aktivitas 2	Aktivitas 3	Bobot
Tugas 1 : Menyelesaikan soal soal konsep Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)	2	11401101	Menyaksikan youtube: konsep Rekayasa Perangkat Lunak	Tuliskan menurut pendapat Anda sendiri tentang Rekayasa Perangkat Lunak.		1,5
Tugas 2 : Menyelesaikan soal-soal Model Proses RPL	4	11401102	Menyaksikan youtube: Model Proses RPL	Jelaskan model-model yang ada dalam RPL. Tuliskan juga kelebihan dan kekurangannya.		1,5
Tugas 3 : Menyelesaikan Praktek RPL	6	11401103	Menyaksikan youtube: Praktek RPL	Jelaskan apa saja prinsip-prinsip RPL.		1,5

<b>Tugas ke</b>	<b>Pertemuan</b>	<b>SUB-CPMK</b>	<b>Aktivitas 1</b>	<b>Aktivitas 2</b>	<b>Aktivitas 3</b>	<b>Bobot</b>
Tugas 4 : Menyelesaikan soal Kebutuhan RPL	8	11401104	Menyaksikan youtube: kebutuhan RPL	Buatlah Kebutuhan RPL berdasarkan objek masing-masing.		1,5
Tugas 5 : Menyelesaikan soal Model Analisis	10	13401101	Menyaksikan youtube: Model Analisis	Buatlah proses bisnis berdasarkan objek masing-masing.		1,5
Tugas 6: Menyelesaikan soal Rekayasa Desain	12	13401102	Menyaksikan youtube: Analisis berorientasi objek	Buatlah tahap-tahap analisis berorientasi objek berdasarkan objek masing-masing.		1,5
Tugas 7 : Menyelesaikan soal Rekayasa Desain	14	13401102	Menyaksikan youtube: Desain berorientasi objek	Buatlah tahap-tahap desain berorientasi objek berdasarkan objek masing-masing.		1,5
Tugas 8 : Menyelesaikan desain arsitektur	16	13401103	Menyaksikan youtube : Desain Arsitektur	Buatlah Desain Arsitektur dari objek masing-masing		1,5
Tugas 9 : Menyelesaikan desain interface	18	13401104	Menyaksikan youtube: Desain Interface	Buatlah Desain interface dari objek masing-masing.		1,5
Tugas 10 : Menyelesaikan soal-soal pengujian perangkat lunak	20	11401105	Menyaksikan youtube: Pengujian perangkat lunak	Buatlah teori tentang pengujian perangkat lunak yang Anda ketahui.		1,5
Tugas Kelompok : Menyelesaikan dan mengumpulkan tugas mandiri	21	13401105	Menyaksikan youtube: template tugas	Membuat tugas Membuat ppt	Presentasi	15

17. Buku Sumber (*References*)

Roger S Pressman 2018. Software Engineering. Mc. Grow Hill. New York.