

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PEMROGRAMAN BERBASIS WEB 2



**Disusun Oleh :
Rahmat Gunawan, M.Kom**

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER ROSMA

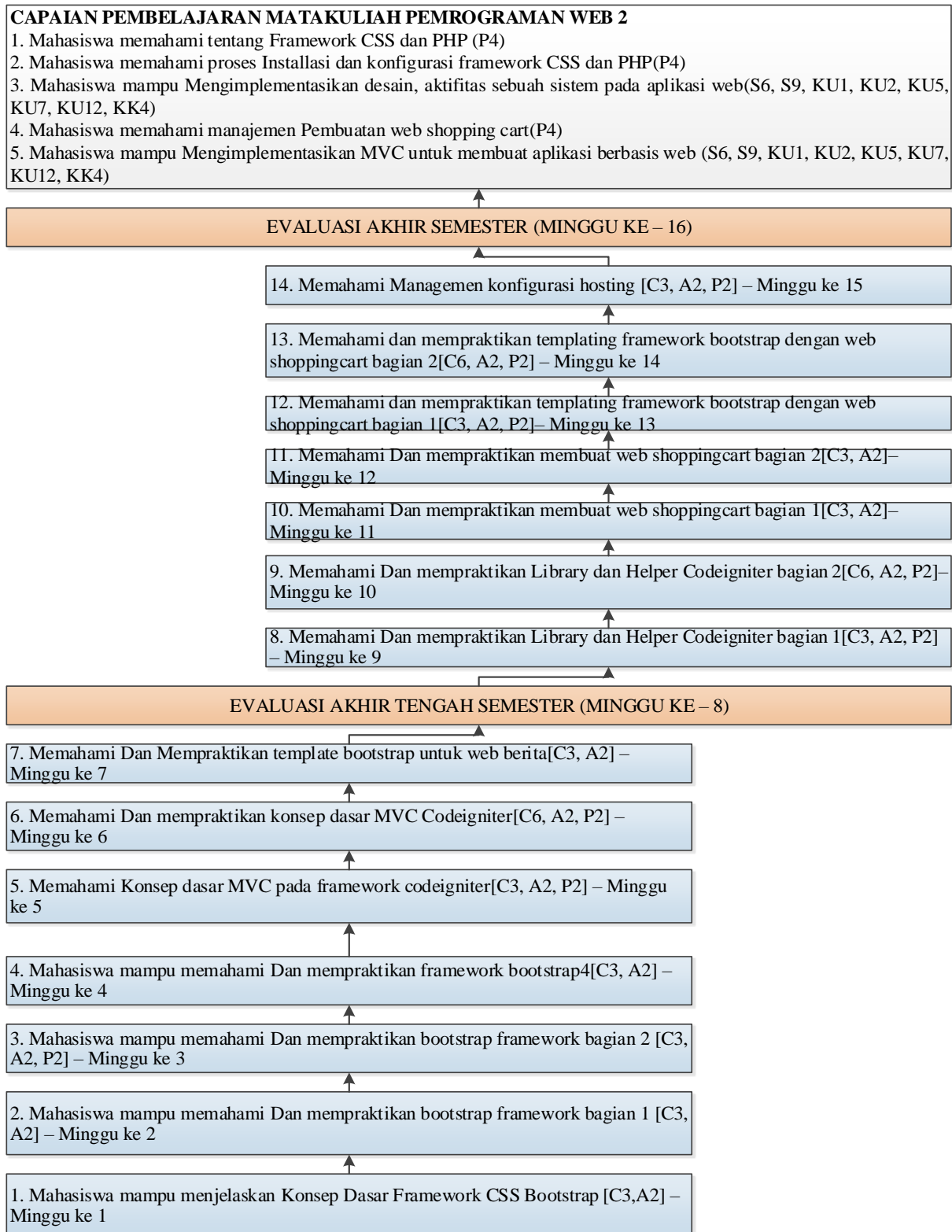
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2020

Daftar Pustaka

Daftar Pustaka	2
DIAGRAM ANALISIS HASIL PEMBELAJARAN MATAKULIAH REKAYASA PERANGKAT LUNAK	3
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	4
RENCANA TUGAS MAHASISWA	12
SLIDE PEMBELAJARAN	24
<i>Slide 1</i>	Error! Bookmark not defined.
<i>Slide 2</i>	Error! Bookmark not defined.
<i>Slide 3</i>	Error! Bookmark not defined.
<i>Slide 4</i>	Error! Bookmark not defined.
<i>Slide 5</i>	Error! Bookmark not defined.
<i>Slide 6</i>	Error! Bookmark not defined.
<i>Slide 7</i>	Error! Bookmark not defined.
<i>Slide 8</i>	Error! Bookmark not defined.
Draf Pelaporan UJIAN AKHIR SEMESTER	Error! Bookmark not defined.

DIAGRAM ANALISIS HASIL PEMBELAJARAN MATAKULIAH PEMROGRAMAN BERBASIS WEB 2





SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER ROSMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE	Rumpun Mata Kuliah	BOBOT(sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pemrograman Berbasis Web 2			3	6	
OTORISASI	Dosen Pengembang RPS	Koordinator RMK	Kepala Program Studi		
	Rahmat Gunawan, M.Kom				
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI				
	S6	Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat			
	S9	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri			
	KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks			
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur			
	KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah dibidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan datan			
	KU7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya			
	KU12	Mampu mengimplementasikan teknologi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya			
	P4	Menguasai konsep dan prinsip-prinsip: perancangan dan pembangunan perangkat lunak dengan metode perencanaan, rekayasa kebutuhan, perancangan, pengimplementasian, pengujian, dan peluncuran yang baku dan ilmiah, dan menghasilkan produk perangkat lunak yang memenuhi berbagai parameter kualitas secara teknis maupun manajerial, dan berdaya guna serta menguasai konsep dan prinsip-prinsip: pembuatan program sederhana dalam bahasa pemrograman umum maupun bahasa pemrograman berorientasi objek, pembuatan aplikasi web dan aplikasi desktop, pembuatan basisdata sederhana untuk menyelesaikan permasalahan dalam konteks pengembangan perangkat lunak secara umum			

	<p>KK4 Mampu menganalisa, merancang dan membangun perangkat lunak dengan menggunakan prinsip-prinsip proses rekayasa perangkat lunak untuk menghasilkan perangkat lunak yang memenuhi kualitas baik secara teknis dan manajerial</p> <p>CP-MK</p> <p>M1 Mahasiswa memahami tentang Framework CSS dan PHP (P4)</p> <p>M2 Mahasiswa memahami proses Installasi dan konfigurasi framework CSS dan PHP(P4)</p> <p>M3 Mahasiswa mampu Mengimplementasikan desain, aktifitas sebuah sistem pada aplikasi web(S6, S9, KU1, KU2, KU5, KU7, KU12, KK4)</p> <p>M4 Mahasiswa memahami manajemen Pembuatan web shopping cart(P4)</p> <p>M5 Mahasiswa mampu Mengimplementasikan MVC untuk membuat aplikasi berbasis web (S6, S9, KU1, KU2, KU5, KU7, KU12, KK4)</p>
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah pemrograman berbasis web 2 ini mengajarkan kepada mahasiswa teknik pembuatan sistus web dengan memahami metode model view control pada framework codeigniter , desain web menggunakan Framework CSS Bootstrap, dan membuat aplikasi shopping cart.
Materi Pembelajaran / Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan Konsep Dasar Framework CSS Bootstrap 2. Mahasiswa mampu memahami Dan mempraktikan bootstrap framework bagian 1 3. Mahasiswa mampu memahami Dan mempraktikan bootstrap framework bagian 2 4. Mahasiswa mampu memahami Dan mempraktikan framework bootstrap4 5. Memahami Konsep dasar MVC pada framework codeigniter 6. Memahami Dan mempraktikan konsep dasar MVC Codeigniter 7. Memahami Dan Mempraktikan template bootstrap untuk web berita 8. Memahami Dan mempraktikan Library dan Helper Codeigniter bagian 1 9. Memahami Dan mempraktikan Library dan Helper Codeigniter bagian 2 10. Memahami Dan mempraktikan membuat web shoppingcart bagian 1 11. Memahami Dan mempraktikan membuat web shoppingcart bagian 2 12. Memahami dan mempraktikan templating framework bootstrap dengan web shoppingcart bagian 1 13. Memahami dan mempraktikan templating framework bootstrap dengan web shoppingcart bagian 2 14. Memahami Managemen konfigurasi hosting
Pustaka	<p>Utama :</p> <p>Ardhana, YM Kusuma. PHP:Menyelesaikan Website 30 Juta. Jasakom Jakarta, 2012</p> <p>Murya, Yosef. (2013). <i>Pemrograman PHP : Codeigniter Black Box, Jasakom Jakarta, 2013</i></p> <p><i>Buku 1</i></p>

	<i>Buku 2</i>					
	Pendukung :					
	http://www.w3schools.com/					
	http://php.net/manual/en/index.php					
	http://dev.mysql.com/doc/					
	http://net.tutsplus.com/					
	http://www.koder.web.id					
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak :			Perangkat Keras :		
	Sublime Text, Xampp, Adobe Photoshop, Google Chrome			Proyektor , Papan Tulis ,Spidol, Penghapus		
Tema Teaching	Rahmat Gunawan, M.Kom					
Matakuliah Syarat						
Mg Ke-	Sub-CP-MK (sbg kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian[%]
1	Mahasiswa mampu menjelaskan Konsep Dasar Framework CSS Bootstrap [C3,A2]	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan menjelaskan konsep dasar framework CSS ▪ Ketepatan menjelaskan dan mempraktikan membuat halaman pertama dengan bootstrap, membuat sistem grid di bootstrap, membuat form dan typography 	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk non-test : Practice Report	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah, Praktikum dan diskusi [TM 2 x 50”] ▪ Tugas 1 : Mempraktikan membuat halaman pertama dengan bootstrap, membuat sistem grid di bootstrap, membuat form dan typography [BT + BM : 1x50”] 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konsep dasar framework CSS ▪ Membuat Halaman Pertama dengan Bootstrap ▪ Sistem Grid di Bootstrap ▪ Boostrap Form & Typography 	5%

2	Mahasiswa mampu memahami Dan mempraktikan bootstrap framework bagian 1	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan menjelaskan dan mempraktikan penulisan kode program bootstrap ▪ Ketepatan dalam menjelaskan dan mempraktikan membuat komponen bootstrap 	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk Non Test : Practice Report</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah, Praktikum dan diskusi [TM 2 x 50”] ▪ Tugas 2 : mempraktikan membuat komponen bootstrap [BT + BM : 1x50”] 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bootstrap Tables ▪ Bootstrap Forms ▪ Bootstrap Button ▪ Bootstrap Layout Component ▪ Bootstrap Helper Component 	5%
3	Mahasiswa mampu memahami Dan mempraktikan framework bootstrap4 [C3, A2, P2]	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan dalam menjelaskan perbedaan bootstrap versi sebelumnya dengan yang terbaru ▪ Ketepatan dalam mempraktikan membuat komponen pada bootstrap 4 	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk Non Test : Practice Report</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kuliah dan diskusi [TM 2 x 50”] ▪ Tugas 3 : Menganalisis perbandingan teknik bootstrap dengan bootstrap 4 [BT + BM : 1x50”] 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat Halaman Pertama dengan Bootstrap 4 ▪ Sistem Grid di Bootstrap 4 ▪ Bootstrap 4 Form & Typography ▪ Bootstrap Tables ▪ Bootstrap 4 Forms ▪ Bootstrap 4 Button ▪ Bootstrap 4 Layout Component ▪ Bootstrap Helper Component 	5%
4	Memahami Konsep dasar MVC pada framework codeigniter [C3, A2]	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan dalam menjelaskan konsep dasar Codeigniter 	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk Non Test :</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah, praktikum dan diskusi [TM 2 x 50”] 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konsep dasar codeigniter ▪ Instalasi Codeigniter 	5%

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan dalam menjelaskan dan mempraktikkan Instalasi Codeigniter dan Konsep View, Controller dan Routes 	Practice Report	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas 4 : Mempraktikkan konsep dasar Codeigniter [BT + BM : 1x50"] 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Praktik View, Controller dan Routes 	
5	Memahami Dan mempraktikkan konsep dasar MVC Codeigniter [C3, A2, P2]	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan dalam mempraktikkan konsep MVC dan membuat database 	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk Non Test : Practice Report	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kuliah dan diskusi [TM 2 x 50"] ▪ Tugas 5 : Mempraktikkan konsep dasar MVC dan membuat DB [BT + BM : 1x50"] 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Controller ▪ View ▪ Default Controller ▪ Akses Database ▪ Select Where ▪ Membuat Model 	10%
6	Memahami Dan Mempraktikkan template bootstrap dan proses Create Read Update Artikel[C6, A2, P2]	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan dan penguasaan dalam mempraktikkan CRUD pada Codeigniter bagian 1 	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk Non Test : Practice Report	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kuliah dan diskusi [TM 2 x 50"] ▪ Tugas 6 : Mempraktikkan Insert, Update dan Read Article [BT + BM : 1x50"] 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Templating Bootatrap ▪ Create Artikel ▪ Update Artikel ▪ Read Article 	10%
7	Memahami Dan Mempraktikkan template bootstrap dan proses Delete dan Search [C3, A2]	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan dan penguasaan dalam mempraktikkan CRUD pada Codeigniter Bagian 2 	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk Non Test : Practice Report	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kuliah dan diskusi [TM 2 x 50"] ▪ Tugas 7 : Membuat aplikasi CRUD sesuai kasus yang ditentukan [BT + BM : 1x50"] 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Delete Article ▪ Search Article ▪ Templating Bootstrap 	5%

UJIAN TENGAH SEMESTER


8	Memahami Dan mempraktikan Library dan Helper Codeigniter bagian 1 [C3, A2, P2]	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan dan penguasaan dalam mempraktikan Library dan Helper untuk form upload dan edit 	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk Non Test : Practice Report</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kuliah dan diskusi [TM 2 x 50”] ▪ Tugas 8 : Mempraktikan membuat form upload dan edit [BT + BM : 1x50”] 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengenalan Library Helper ▪ Menggunakan Form Helper ▪ Menggunakan Library Upload ▪ Menggunakan Library untuk Form Edit ▪ Memperbaiki Kode Upload pada Form Edit 	5%
9	Memahami Dan mempraktikan Library dan Helper Codeigniter bagian 2[C6, A2, P2]	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan dan penguasaan dalam menggunakan Library dan Helper untuk Validation Form Login 	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p> <p>Bentuk Non Test : Practice Report</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kuliah dan diskusi [TM 2 x 50”] ▪ Tugas 9 : Mempraktikan Membuat form login untuk validation [BT + BM : 1x50”] 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggunakan Library Form Validation ▪ Menggunakan Form Validation pada Form Edit ▪ Menggunakan Library Pagination ▪ Menambahkan Pesan Pemberitahuan Aksi dengan Flashdata ▪ Menggunakan Session Untuk Membatasi Akses 	15%
10	Memahami Dan mempraktikan membuat web shoppingcart bagian 1 [C3, A2]	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan dan penguasaan dalam mempraktikan 	<p>Kriteria : Ketepatan dan penguasaan</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kuliah dan diskusi [TM 2 x 50”] 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat Database Product 	20%


		membuat aplikasi shopping cart	Bentuk Non Test : Review tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> Project : Membuat aplikasi shopping cart [BT + BM : 1x50"] 	<ul style="list-style-type: none"> Mengkonfigurasi config database codeigniter Membuat model codeigniter Membuat Controller Product dan Cart 	
11	Memahami Dan mempraktikan membuat web shoppingcart bagian 2[C3, A2]	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan dalam mempraktikan membuat aplikasi shopping cart dan templating framework 	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk Non Test : Review Fungsi	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan diskusi [TM 2 x 50"] Project : Membuat aplikasi shopping cart [BT + BM : 1x50"] 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat View Shopping Cart Templating Bootstrap shopping cart 	20%
12	Memahami dan mempraktikan templating framework bootstrap dengan web shoppingcart[C3, A2, P2]	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan dalam mempraktikan template dengan fungsi shopping cart 	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk Non Test : Review Fungsi	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan diskusi [TM 2 x 50"] Review : Kesesuaian fungsi aplikasi shopping cart [BT + BM : 1x50"] 	<ul style="list-style-type: none"> Templating bootstrap shopping cart 	10%
13	Memahami dan mempraktikan templating menu ajax[C6, A2, P2]	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan dalam templating menu ajax shopping cart 	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk Non Test : Practice Report	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan diskusi [TM 2 x 50"] Tugas 10 : Membuat menu menggunakan ajax [BT + BM : 1x50"] 	<ul style="list-style-type: none"> Codeigniter dan Ajax Templating menu ajax 	10%


14	Memahami Manajemen konfigurasi hosting [C3, A2, P2]	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan dan penguasaan dalam manajemen konfigurasi aplikasi shopping cart pada hosting 	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk Non Test : Practice Report	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kuliah dan diskusi [TM 2 x 50"] ▪ Tugas 11 : Upload dan Manage Aplikasi shopping cart pada free hosting [BT + BM : 1x50"] 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Upload project free hosting ▪ Manage Hosting 	5%
UJIAN AKHIR SEMESTER						


Catatan :


- 1) TM : Tatap muka , BT : Belajar Terstruktur , BM : Belajar Mandiri
- 2) [TM 3x50"] dibaca : 2 sks x 50 menit = 100 menit
- 3) [BT+BM: (1x50")]dibaca : belajar terstuktut dan mandiri 1x 50 menit
- 4) Mahasiswa mampu melakukan rekayasa perangkat lunak dan mengaplikasikannya [C6,A2,P2] : menunjukkan bahwa sub-CPMK ini mengandung kemampuan ranah taksonomi kognitif level 6(creating), ranah taksonomi afektif level 2 (responding) dan ranah taksonomi psikomotorik level 2(manipulation)


	SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER ROSMA			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
RENCANA TUGAS MAHASISWA				
MATA KULIAH	Pemrograman Berbasis Web 2			
KODE		SKS	3	SEMESTER
DOSEN PENGAMPU	Rahmat Gunawan, M.Kom			
BENTUK TUGAS				
Practice Report				
JUDUL TUGAS				
Tugas 1 -- Menganalisis kriteria – kriteria perangkat lunak				
SUB CAPAIN PEMBELAJARAN MATA KULIAH				
Mahasiswa mampu menjelaskan perangkat lunak dan rekayasa perangkat lunak [C3,A2]				
DISKRIPSI TUGAS				
Tulislah hasil analisis kriteria – kriteria perangkat lunak				
METODE Pengerjaan Tugas				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pilihlah buku yang relevan dengan matakuliah rekayasa perangkat lunak 2. Lakukan analisis tentang kriteria – kriteria perangkat lunak 3. Buat dokumen hasil analisis tersebut 				
BENTUK DAN FORMAT LUARAN				
<ol style="list-style-type: none"> a. Obyek garapan : Analisis kriteria – kriteria perangkat lunak b. Bentuk Luaran : Kumpulkan hasil analisis kriteria – kriteria perangkat lunak dalam bentuk <i>paper</i> dan dikumpulkan pada pertemuan ke dua perkuliahan 				
INDIKATOR , KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN				
<ol style="list-style-type: none"> a. Hasil analisis (75%) Ketepatan dari hasil analisis dari kriteria – kriteria perangkat lunak, dan review terkait kriteria perangkat lunak b. Hasil dokumentasi (25%) Kerapian penulisan dokumentasi 				
JADWAL PELAKSANAAN				
Pertemuan pertama perkuliahan				
LAIN – LAIN				
Tugas wajib				
DAFTAR RUJUKAN				
Kenneth E. Kendall, J. E. (2010). <i>System Analysis and Design</i> . United State of America: Pearson Education, Inc Roger S. Pressman, P. (2012). <i>Rekayasa Perangkat Lunak , Pendekatan Praktis Edisi 7</i> . Yogyakarta: Andi Pendukung : Sommerville, I. (2003). <i>Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak) Edisi 6 Jilid 1</i> . Jakarta: Erlangga Wasson, C. S. (2006). <i>System Analysis Design and Development</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc Allan Dennis, B. H. (2012). <i>System Analysis and Design Fifth Edition</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc Joseph S. Valacich, J. F. (2015). <i>Modern System Analysis and Design</i> . United State of Americ: Pearson Education, Inc				


	SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER ROSMA			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
RENCANA TUGAS MAHASISWA				
MATA KULIAH	Rekayasa Perangkat Lunak			
KODE		SKS	4	SEMESTER
DOSEN PENGAMPU	Rahmat Gunawan, M.Kom			
BENTUK TUGAS				
Review Report				
JUDUL TUGAS				
Tugas 2 -- Menganalisis model – model proses perangkat lunak				
SUB CAPAIN PEMBELAJARAN MATA KULIAH				
Mahasiswa mampu memahami proses dalam praktik rekayasa perangkat lunak dengan memahami secara mendalam model – model proses praktik rekayasa perangkat lunak [C3, A2]				
DISKRIPSI TUGAS				
Tulislah hasil analisis model – model proses perangkat lunak				
METODE Pengerjaan Tugas				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pilihlah buku yang relevan dengan matakuliah rekayasa perangkat lunak 2. Lakukan review terhadap model – model proses perangkat lunak 3. Buat dokumen hasil review tersebut 				
BENTUK DAN FORMAT LUARAN				
<ol style="list-style-type: none"> a. Obyek garapan : Review model – model proses perangkat lunak b. Bentuk Luaran : Kumpulkan hasil review model – model proses perangkat lunak dalam bentuk <i>paper</i> dan dikumpulkan pada pertemuan ke dua perkuliahan 				
INDIKATOR , KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN				
<ol style="list-style-type: none"> a. Hasil analisis (75%) Ketepatan dari hasil review model – model proses perangkat lunak b. Hasil dokumentasi (25%) Kerapian penulisan dokumentasi 				
JADWAL PELAKSANAAN				
Pertemuan kedua perkuliahan				
LAIN - LAIN				
Tugas wajib				
DAFTAR RUJUKAN				
Kenneth E. Kendall, J. E. (2010). <i>System Analysis and Design</i> . United State of America: Pearson Education, Inc				
Roger S. Pressman, P. (2012). <i>Rekayasa Perangkat Lunak , Pendekatan Praktis Edisi 7</i> . Yogyakarta: Andi				
Pendukung :				
Sommerville, I. (2003). <i>Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak) Edisi 6 Jilid I</i> . Jakarta: Erlangga				
Wasson, C. S. (2006). <i>System Analysis Design and Development</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc				
Allan Dennis, B. H. (2012). <i>System Analysis and Design Fifth Edition</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc				
Joseph S. Valacich, J. F. (2015). <i>Modern System Analysis and Design</i> . United State of Americ: Pearson Education, Inc				


	SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER ROSMA			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
RENCANA TUGAS MAHASISWA				
MATA KULIAH	Rekayasa Perangkat Lunak			
KODE		SKS	4	SEMESTER
DOSEN PENGAMPU	Rahmat Gunawan, M.Kom			
BENTUK TUGAS				
Review Report				
JUDUL TUGAS				
Tugas 3 -- Menganalisis model – model proses pengembangan cepat perangkat lunak				
SUB CAPAIN PEMBELAJARAN MATA KULIAH				
Mahasiswa memahami secara mendalam model proses pengembangan cepat dalam praktek rekayasa perangkat lunak [C3, A2, P2]				
DISKRIPSI TUGAS				
Tuliskan hasil analisis model – model proses dalam pengembangan cepat perangkat lunak				
METODE Pengerjaan Tugas				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pilihlah buku yang relevan dengan matakuliah rekayasa perangkat lunak 2. Lakukan review terhadap model – model proses dalam pengembangan cepat perangkat lunak 3. Buat dokumen hasil review tersebut 				
BENTUK DAN FORMAT LUARAN				
<ol style="list-style-type: none"> a. Obyek garapan : Review model – model proses pengembangan cepat perangkat lunak b. Bentuk Luaran : Kumpulkan hasil review model – model proses perangkat lunak dalam bentuk <i>paper</i> dan dikumpulkan pada pertemuan ke dua perkuliahan 				
INDIKATOR , KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN				
<ol style="list-style-type: none"> a. Hasil analisis (75%) Ketepatan dari hasil review model – model proses pengembangan cepat perangkat lunak b. Hasil dokumentasi (25%) Kerapian penulisan dokumentasi 				
JADWAL PELAKSANAAN				
Pertemuan ketiga perkuliahan				
LAIN - LAIN				
Tugas wajib				
DAFTAR RUJUKAN				
Kenneth E. Kendall, J. E. (2010). <i>System Analysis and Design</i> . United State of America: Pearson Education, Inc Roger S. Pressman, P. (2012). <i>Rekayasa Perangkat Lunak , Pendekatan Praktis Edisi 7</i> . Yogyakarta: Andi Pendukung : Sommerville, I. (2003). <i>Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak) Edisi 6 Jilid I</i> . Jakarta: Erlangga Wasson, C. S. (2006). <i>System Analysis Design and Development</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc Allan Dennis, B. H. (2012). <i>System Analysis and Design Fifth Edition</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc Joseph S. Valacich, J. F. (2015). <i>Modern System Analysis and Design</i> . United State of America: Pearson Education, Inc				


	SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER ROSMA			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
RENCANA TUGAS MAHASISWA				
MATA KULIAH	Rekayasa Perangkat Lunak			
KODE		SKS	4	SEMESTER
DOSEN PENGAMPU	Rahmat Gunawan, M.Kom			
BENTUK TUGAS				
Review Report				
JUDUL TUGAS				
Tugas 4 -- Menganalisis prinsip – prinsip dalam praktik rekayasa perangkat lunak				
SUB CAPAIN PEMBELAJARAN MATA KULIAH				
Mahasiswa meahami prinsip – prinsip yang digunakan dalam praktik rekayasa perangkat lunak[C3, A2]				
DISKRIPSI TUGAS				
Tulislah hasil review prinsip – prinsip yang digunakan dalam praktik rekayasa perangkat lunak				
METODE Pengerjaan Tugas				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pilihlah buku yang relevan dengan matakuliah rekayasa perangkat lunak 2. Lakukan review terhadap prinsip – prinsip dalam praktik rekayasa perangkat lunak 3. Buat dokumen hasil review tersebut 				
BENTUK DAN FORMAT LUARAN				
<ol style="list-style-type: none"> a. Obyek garapan : Review prinsip – prinsip dalam praktik rekayasa perangkat lunak b. Bentuk Luaran : Kumpulkan hasil review prinsip – prinsip dalam praktik rekayasa perangkat lunak dalam bentuk <i>paper</i> dan dikumpulkan pada pertemuan ke dua perkuliahan 				
INDIKATOR , KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN				
<ol style="list-style-type: none"> a. Hasil analisis (75%) Ketepatan dari hasil review prinsip – prinsip dalam praktek rekayasa perangkat lunak b. Hasil dokumentasi (25%) Kerapian penulisan dokumentasi 				
JADWAL PELAKSANAAN				
Pertemuan keempat perkuliahan				
LAIN - LAIN				
Tugas wajib				
DAFTAR RUJUKAN				
Kenneth E. Kendall, J. E. (2010). <i>System Analysis and Design</i> . United State of America: Pearson Education, Inc Roger S. Pressman, P. (2012). <i>Rekayasa Perangkat Lunak , Pendekatan Praktis Edisi 7</i> . Yogyakarta: Andi Pendukung : Sommerville, I. (2003). <i>Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak) Edisi 6 Jilid I</i> . Jakarta: Erlangga Wasson, C. S. (2006). <i>System Analysis Design and Development</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc Allan Dennis, B. H. (2012). <i>System Analysis and Design Fifth Edition</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc Joseph S. Valacich, J. F. (2015). <i>Modern System Analysis and Design</i> . United State of Americ: Pearson Education, Inc				


	SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER ROSMA			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
RENCANA TUGAS MAHASISWA				
MATA KULIAH	Rekayasa Perangkat Lunak			
KODE		SKS	4	SEMESTER
DOSEN PENGAMPU	Rahmat Gunawan, M.Kom			
BENTUK TUGAS				
Project Analisis				
JUDUL TUGAS				
Tugas 5 -- Project analisis kebutuhan perangkat lunak (deskripsi masalah dan deskripsi kebutuhan perangkat lunak)				
SUB CAPAIN PEMBELAJARAN MATA KULIAH				
Memahami secara mendalam analisis kebutuhan rekayasa perangkat lunak – Analisis aktor , proses bisnis , serta infrastruktur penunjang[C3, A2, P2]				
DISKRIPSI TUGAS				
Tulislah hasil analisi kebutuhan rekayasa perangkat lunak berdasarkan objek penelitian yang telah di bagikan				
METODE Pengerjaan Tugas				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Lakukan kunjungan ke objek penelitian yang telah di tentukan 2. Lakukan analisis kebutuhan perangkat lunak 3. Buatlah dokumentasi laporan hasil analisis kebutuhan perangkat lunak tersebut 				
BENTUK DAN FORMAT LUARAN				
<ol style="list-style-type: none"> a. Obyek garapan : Analisis kebutuhan perangkat lunak di perusahaan b. Bentuk Luaran : Kumpulkan hasil analisis kebutuhan rekayasa perangkat lunak dalam bentuk <i>paper</i> dan dikumpulkan pada pertemuan ke dua perkuliahan 				
INDIKATOR , KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN				
<ol style="list-style-type: none"> a. Hasil analisis (75%) Ketepatan dari hasil analisis kebutuhan rekayasa perangkat lunak b. Hasil dokumentasi (25%) Kerapian penulisan dokumentasi 				
JADWAL PELAKSANAAN				
Pertemuan kelima perkuliahan				
LAIN - LAIN				
Tugas wajib				
DAFTAR RUJUKAN				
Kenneth E. Kendall, J. E. (2010). <i>System Analysis and Design</i> . United State of America: Pearson Education, Inc Roger S. Pressman, P. (2012). <i>Rekayasa Perangkat Lunak , Pendekatan Praktis Edisi 7</i> . Yogyakarta: Andi Pendukung : Sommerville, I. (2003). <i>Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak) Edisi 6 Jilid I</i> . Jakarta: Erlangga Wasson, C. S. (2006). <i>System Analysis Design and Development</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc Allan Dennis, B. H. (2012). <i>System Analysis and Design Fifth Edition</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc Joseph S. Valacich, J. F. (2015). <i>Modern System Analysis and Design</i> . United State of Americ: Pearson Education, Inc				


	SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER ROSMA			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
RENCANA TUGAS MAHASISWA				
MATA KULIAH	Rekayasa Perangkat Lunak			
KODE		SKS	4	SEMESTER
DOSEN PENGAMPU	Rahmat Gunawan, M.Kom			
BENTUK TUGAS				
Project Analisis				
JUDUL TUGAS				
Tugas 6 -- Project analisis – Pemodelan kebutuhan rekayasa perangkat lunak				
SUB CAPAIN PEMBELAJARAN MATA KULIAH				
Memahami secara mendalam pemodelan kebutuhan rekayasa perangkat lunak[C6, A2, P2]				
DISKRIPSI TUGAS				
Buatlah pemodelan kebutuhan rekayasa perangkat lunak berdasarkan hasil analisis dari tugas 5				
METODE Pengerjaan Tugas				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Buatlah pemodelan flowchart sistem berjalan , flowchart sistem usulan , desain arsitektur jaringan yang ada , desain arsitektur jaringan usulan 2. Buatlah pemodelan usecase , activity diagram , diagram sequence , class diagram , DFD 3. Buatlah dokumentasi laporan hasil analisis pemodelan kebutuhan perangkat lunak tersebut 				
BENTUK DAN FORMAT LUARAN				
<ol style="list-style-type: none"> a. Obyek garapan : pemodelan kebutuhan perangkat lunak di perusahaan b. Bentuk Luaran : Kumpulkan hasil pemodelan kebutuhan rekayasa perangkat lunak dalam bentuk <i>paper</i> dan dikumpulkan pada pertemuan ke dua perkuliahan 				
INDIKATOR , KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN				
<ol style="list-style-type: none"> a. Hasil analisis (75%) Ketepatan dari hasil pemodelan kebutuhan perangkat lunak b. Hasil dokumentasi (25%) Kerapian penulisan dokumentasi 				
JADWAL PELAKSANAAN				
Pertemuan keenam perkuliahan				
LAIN - LAIN				
Tugas wajib				
DAFTAR RUJUKAN				
Kenneth E. Kendall, J. E. (2010). <i>System Analysis and Design</i> . United State of America: Pearson Education, Inc Roger S. Pressman, P. (2012). <i>Rekayasa Perangkat Lunak , Pendekatan Praktis Edisi 7</i> . Yogyakarta: Andi Pendukung : Sommerville, I. (2003). <i>Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak) Edisi 6 Jilid I</i> . Jakarta: Erlangga Wasson, C. S. (2006). <i>System Analysis Design and Development</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc Allan Dennis, B. H. (2012). <i>System Analysis and Design Fifth Edition</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc Joseph S. Valacich, J. F. (2015). <i>Modern System Analysis and Design</i> . United State of America: Pearson Education, Inc				


	SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER ROSMA			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
RENCANA TUGAS MAHASISWA				
MATA KULIAH	Rekayasa Perangkat Lunak			
KODE		SKS	4	SEMESTER
DOSEN PENGAMPU	Rahmat Gunawan, M.Kom			
BENTUK TUGAS				
Studi Kasus				
JUDUL TUGAS				
Tugas 7 – Studi Kasus -- Perancangan arsitektur perangkat lunak				
SUB CAPAIN PEMBELAJARAN MATA KULIAH				
Memahami arsitektur perangkat lunak[C3, A2, P2]				
DISKRIPSI TUGAS				
Buatlah desain arsitektur perancangan perangkat lunak berdasarkan hasil analisis dari tugas 5				
METODE Pengerjaan Tugas				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Buatlah desain arsitektur perancangan perangkat lunak berdasarkan hasil analisis dari tugas 5 2. Buatlah dokumentasi laporan hasil analisis pemodelan kebutuhan perangkat lunak tersebut 				
BENTUK DAN FORMAT LUARAN				
<ol style="list-style-type: none"> a. Obyek garapan : perancangan arsitektur perangkat lunak di perusahaan b. Bentuk Luaran : Kumpulkan hasil perancangan arsitektur rekayasa perangkat lunak dalam bentuk <i>paper</i> dan dikumpulkan pada pertemuan ke dua perkuliahan 				
INDIKATOR , KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN				
<ol style="list-style-type: none"> a. Hasil analisis (75%) Ketepatan dari hasil perncangan arsitektur rekayasa perangkat lunak b. Hasil dokumentasi (25%) Kerapian penulisan dokumentasi 				
JADWAL PELAKSANAAN				
Pertemuan kedelapan perkuliahan				
LAIN - LAIN				
Tugas wajib				
DAFTAR RUJUKAN				
Kenneth E. Kendall, J. E. (2010). <i>System Analysis and Design</i> . United State of America: Pearson Education, Inc				
Roger S. Pressman, P. (2012). <i>Rekayasa Perangkat Lunak , Pendekatan Praktis Edisi 7</i> . Yogyakarta: Andi				
Pendukung :				
Sommerville, I. (2003). <i>Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak) Edisi 6 Jilid I</i> . Jakarta: Erlangga				
Wasson, C. S. (2006). <i>System Analysis Design and Development</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc				
Allan Dennis, B. H. (2012). <i>System Analysis and Design Fifth Edition</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc				
Joseph S. Valacich, J. F. (2015). <i>Modern System Analysis and Design</i> . United State of Americ: Pearson Education, Inc				

	SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER ROSMA			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
RENCANA TUGAS MAHASISWA				
MATA KULIAH	Rekayasa Perangkat Lunak			
KODE		SKS	4	SEMESTER
DOSEN PENGAMPU	Rahmat Gunawan, M.Kom			
BENTUK TUGAS				
Studi Kasus				
JUDUL TUGAS				
Tugas 8 – Studi Kasus -- Perancangan komponen , antar muka pengguna dan aplikasi – aplikasi web				
SUB CAPAIN PEMBELAJARAN MATA KULIAH				
Memahami Perancangan pada peringkat komponen , antarmuka pengguna , berbasis pola, aplikasi – aplikasi web[C6, A2, P2]				
DISKRIPSI TUGAS				
Buatlah desain perancangan komponen perangkat lunak berdasarkan hasil analisis dari tugas 5				
METODE Pengerjaan Tugas				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Buatlah perancangan komponen perangkat lunak berdasarkan hasil analisis dari tugas 5 2. Buatlah dokumentasi laporan hasil analisis pemodelan kebutuhan perangkat lunak tersebut 				
BENTUK DAN FORMAT LUARAN				
<ol style="list-style-type: none"> a. Obyek garapan : perancangan komponen perangkat lunak di perusahaan b. Bentuk Luaran : Kumpulkan hasil perancangan komponen rekayasa perangkat lunak dalam bentuk <i>paper</i> dan dikumpulkan pada pertemuan ke dua perkuliahan 				
INDIKATOR , KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN				
<ol style="list-style-type: none"> c. Hasil analisis (75%) Ketepatan dari hasil perncangan komponen rekayasa perangkat lunak d. Hasil dokumentasi (25%) Kerapian penulisan dokumentasi 				
JADWAL PELAKSANAAN				
Pertemuan kesembilan perkuliahan				
LAIN - LAIN				
Tugas wajib				
DAFTAR RUJUKAN				
Kenneth E. Kendall, J. E. (2010). <i>System Analysis and Design</i> . United State of America: Pearson Education, Inc Roger S. Pressman, P. (2012). <i>Rekayasa Perangkat Lunak , Pendekatan Praktis Edisi 7</i> . Yogyakarta: Andi Pendukung : Sommerville, I. (2003). <i>Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak) Edisi 6 Jilid I</i> . Jakarta: Erlangga Wasson, C. S. (2006). <i>System Analysis Design and Development</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc Allan Dennis, B. H. (2012). <i>System Analysis and Design Fifth Edition</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc Joseph S. Valacich, J. F. (2015). <i>Modern System Analysis and Design</i> . United State of Americ: Pearson Education, Inc				

	SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER ROSMA			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
RENCANA TUGAS MAHASISWA				
MATA KULIAH	Rekayasa Perangkat Lunak			
KODE		SKS	4	SEMESTER
DOSEN PENGAMPU	Rahmat Gunawan, M.Kom			
BENTUK TUGAS				
Studi Kasus				
JUDUL TUGAS				
Tugas 9 – Studi Kasus -- Studi kasus pengujian perangkat lunak				
SUB CAPAIN PEMBELAJARAN MATA KULIAH				
Memahami pengujian perangkat lunak secara konvensional , berbasis objek dan berbasis website[C6, A2, P2]				
DISKRIPSI TUGAS				
Buatlah dokumentasi pengujian perangkat lunak yang telah di bangun berdasarkan analisis tugas 5				
METODE Pengerjaan Tugas				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Lakukan pengujian whitebox dan blackbox pada perangkat lunak yang telah dikembangkan berdasarkan analisis tugas 5 2. Buatlah dokumentasi laporan hasil pengujian perangkat lunak tersebut 				
BENTUK DAN FORMAT LUARAN				
<ol style="list-style-type: none"> a. Obyek garapan : pengujian perangkat lunak di perusahaan b. Bentuk Luaran : Kumpulkan hasil pengujian perangkat lunak dalam bentuk <i>paper</i> dan dikumpulkan pada pertemuan ke dua perkuliahan 				
INDIKATOR , KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN				
<ol style="list-style-type: none"> a. Hasil analisis (75%) Ketepatan dari hasil pengujian rekayasa perangkat lunak b. Hasil dokumentasi (25%) Kerapian penulisan dokumentasi 				
JADWAL PELAKSANAAN				
Pertemuan ketiga belas perkuliahan				
LAIN - LAIN				
Tugas wajib				
DAFTAR RUJUKAN				
Kenneth E. Kendall, J. E. (2010). <i>System Analysis and Design</i> . United State of America: Pearson Education, Inc Roger S. Pressman, P. (2012). <i>Rekayasa Perangkat Lunak , Pendekatan Praktis Edisi 7</i> . Yogyakarta: Andi Pendukung : Sommerville, I. (2003). <i>Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak) Edisi 6 Jilid I</i> . Jakarta: Erlangga Wasson, C. S. (2006). <i>System Analysis Design and Development</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc Allan Dennis, B. H. (2012). <i>System Analysis and Design Fifth Edition</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc Joseph S. Valacich, J. F. (2015). <i>Modern System Analysis and Design</i> . United State of America: Pearson Education, Inc				

	SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER ROSMA			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
RENCANA TUGAS MAHASISWA				
MATA KULIAH	Rekayasa Perangkat Lunak			
KODE		SKS	4	SEMESTER
DOSEN PENGAMPU	Rahmat Gunawan, M.Kom			
BENTUK TUGAS				
Studi Kasus				
JUDUL TUGAS				
Tugas 10 – Studi Kasus -- Pengisian item konfigurasi perangkat lunak				
SUB CAPAIN PEMBELAJARAN MATA KULIAH				
Memahami manajemen konfigurasi perangkat lunak [C3, A2, P2]				
DISKRIPSI TUGAS				
Buatlah dokumentasi pengisian item konfigurasi perangkat lunak yang telah di bangun berdasarkan analisis tugas 5				
METODE Pengerjaan Tugas				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Susunlah item konfigurasi perangkat lunak berdasarkan analisis tugas 5 2. Buatlah dokumentasi laporan hasil pengujian perangkat lunak tersebut 				
BENTUK DAN FORMAT LUARAN				
c. Obyek garapan : penyusunan item konfigurasi perangkat lunak di perusahaan				
d. Bentuk Luaran : Kumpulkan hasil penyusunan item konfigurasi perangkat lunak dalam bentuk <i>paper</i> dan dikumpulkan pada pertemuan ke dua perkuliahan				
INDIKATOR , KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN				
c. Hasil analisis (75%) Ketepatan dari hasil item konfigurasi rekayasa perangkat lunak				
d. Hasil dokumentasi (25%) Kerapian penulisan dokumentasi				
JADWAL PELAKSANAAN				
Pertemuan keempat belas perkuliahan				
LAIN - LAIN				
Tugas wajib				
DAFTAR RUJUKAN				
Kenneth E. Kendall, J. E. (2010). <i>System Analysis and Design</i> . United State of America: Pearson Education, Inc				
Roger S. Pressman, P. (2012). <i>Rekayasa Perangkat Lunak , Pendekatan Praktis Edisi 7</i> . Yogyakarta: Andi				
Pendukung :				
Sommerville, I. (2003). <i>Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak) Edisi 6 Jilid I</i> . Jakarta: Erlangga				
Wasson, C. S. (2006). <i>System Analysis Design and Development</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc				
Allan Dennis, B. H. (2012). <i>System Analysis and Design Fifth Edition</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc				
Joseph S. Valacich, J. F. (2015). <i>Modern System Analysis and Design</i> . United State of Americ: Pearson Education, Inc				

	SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER ROSMA			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
RENCANA UJIAN TENGAH SEMESTER MAHASISWA				
MATA KULIAH	Rekayasa Perangkat Lunak			
KODE		SKS	4	SEMESTER
DOSEN PENGAMPU	Rahmat Gunawan, M.Kom			
BENTUK UJIAN TENGAH SEMESTER				
Take Home				
JUDUL UJIAN TENGAH SEMESTER				
BOOK REPORT REKAYASA PERANGKAT LUNAK				
DISKRIPSI UJIAN TENGAH SEMESTER				
Menyusun Book Report dengan sumber yang relevent dengan mata kuliah				
METODE UJIAN TENGAH SEMESTER				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bacalah buku yang relevan dengan mata kuliah 2. Dokumentasikan hal – hal yang penting dalam buku tersebut 3. Buatlah review dari buku tersebut dengan indikator atau kriteria bahan perkuliahan yang telah disampaikan dari pertemuan 1 – 7 4. Dokumentasikan hasil book report tersebut 5. Kumpulkan satu minggu setelah ujian tengah semester 				
BENTUK DAN FORMAT LUARAN				
<ol style="list-style-type: none"> a. Obyek garapan : Penyusunan Book Report Buku Rekayasa Perangkat Lunak b. Bentuk Luaran : Kumpulkan hasil penyusunan book report rekayasa perangkat lunak dalam bentuk makalah. 				
INDIKATOR , KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN				
<ol style="list-style-type: none"> e. Hasil analisis (75%) Ketepatan dari isi book report f. Hasil dokumentasi (25%) Kerapian penulisan dokumentasi 				
JADWAL PELAKSANAAN				
Ujian tengah semester				
LAIN - LAIN				
Antar teman bukunya tidak boleh sama				
DAFTAR RUJUKAN				
Kenneth E. Kendall, J. E. (2010). <i>System Analysis and Design</i> . United State of America: Pearson Education, Inc Roger S. Pressman, P. (2012). <i>Rekayasa Perangkat Lunak , Pendekatan Praktis Edisi 7</i> . Yogyakarta: Andi Pendukung : Sommerville, I. (2003). <i>Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak) Edisi 6 Jilid I</i> . Jakarta: Erlangga Wasson, C. S. (2006). <i>System Analysis Design and Development</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc Allan Dennis, B. H. (2012). <i>System Analysis and Design Fifth Edition</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc Joseph S. Valacich, J. F. (2015). <i>Modern System Analysis and Design</i> . United State of Americ: Pearson Education, Inc				

	SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER ROSMA			
	PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA			
RENCANA UJIAN AKHIR SEMESTER MAHASISWA				
MATA KULIAH	Rekayasa Perangkat Lunak			
KODE		SKS	4	SEMESTER
DOSEN PENGAMPU	Rahmat Gunawan, M.Kom			
BENTUK UJIAN AKHIR SEMESTER				
Take Home				
JUDUL UJIAN AKHIR SEMESTER				
Project Rekayasa Perangkat Lunak				
DISKRIPSI UJIAN AKHIR SEMESTER				
Bangun perangkat lunak				
METODE UJIAN AKHIR SEMESTER				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Lakukan analisis terhadap obyek penelitian 2. Buatlah pemodelan kebutuhan perangkat lunak berdasarkan objek penelitian 3. Buatlah perancangan perangkat lunak berdasarkan objek penelitian 4. Konstruksikan desan perangkat lunak yang telah dibuat 5. Lakukan uji terhadap perangkat lunak yang telah dibangun 6. Buatlah dokumentasi rekayasa perangkat lunak 				
BENTUK DAN FORMAT LUARAN				
c. Obyek garapan : Proyek pengembangan perangkat lunak				
d. Bentuk Luaran : Produk perangkat lunak dan dokumentasi rekayasa perangkat lunak				
INDIKATOR , KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN				
g. Hasil analisis (75%) Ketepatan dari produk perangkat lunak yang telah dikembangkan				
h. Hasil dokumentasi (25%) Kerapian penulisan dokumentasi				
JADWAL PELAKSANAAN				
Ujian akhir semester				
LAIN - LAIN				
Antar teman objek penelitian/produk yang akan dihasilkan tidak boleh sama				
DAFTAR RUJUKAN				
Kenneth E. Kendall, J. E. (2010). <i>System Analysis and Design</i> . United State of America: Pearson Education, Inc				
Roger S. Pressman, P. (2012). <i>Rekayasa Perangkat Lunak , Pendekatan Praktis Edisi 7</i> . Yogyakarta: Andi				
Pendukung :				
Sommerville, I. (2003). <i>Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak) Edisi 6 Jilid I</i> . Jakarta: Erlangga				
Wasson, C. S. (2006). <i>System Analysis Design and Development</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc				
Allan Dennis, B. H. (2012). <i>System Analysis and Design Fifth Edition</i> . United State of America: John Wiley & Sons, Inc				
Joseph S. Valacich, J. F. (2015). <i>Modern System Analysis and Design</i> . United State of Americ: Pearson Education, Inc				

SLIDE PEMBELAJARAN