






POLITEKNIK NEGERI MEDAN
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER & INFORMATIKA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Rekayasa Perangkat Lunak	TRPLMKB505	3	VI	18 Juli 2019
Otorisasi	Nama Koordinator Pengembang RPS	Koordinator Bidang Keahlian (Jika Ada)	Ka PRODI	
	 Yulia Fatmi, S.kom.,M.Kom	 Yulia Fatmi, S.kom.,M.Kom	 Yuyun Yusnida Lase, S.Kom.,M.Kom	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah			
	SIKAP DAN TATA NILAI			
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;		
	PENGUASAAN PENGETAHUAN			
PP1	Menguasai pengetahuan tentang socio-technial system yang meliputi: karakter sistem, system engineering, organisasi, sumber daya manusia dan sistem komputer, dan legacy system.			
PP2	Menguasai permasalahan tentang sistem kritis yang meliputi: ketergantungan, ketersediaan, kehandalan, keselamatan, dan keamanan system.			
PP3	Menguasai proses perangkat lunak yang meliputi: model proses, proses iterasi, aktifitas-aktifitas proses, dan computer-aided software engineering.			
PP4	Menguasai manajemen proyek yang meliputi: perancangan proyek, penjadwalan, dan manajemen resiko			
PP5	Menguasai dalam proses software requirements yang meliputi: kebutuhan fungsional dan non-fungsional, kebutuhan pengguna, kebutuhan sistem, spesifikasi antarmuka, dan dokumentasi.			
PP6	Menguasai proses pengumpulan kebutuhan perekayasaan yang meliputi: studi kelayakan, kebutuhan elisitasi (rancangan yang dibuat berdasarkan sistem yang baru), proses validasi, dan manajemen.			
PP7	Menguasai model-model sistem, seperti: model konteks, model behavioral, model data, model berbasis obyek, dan model terstruktur.			
PP8				

PP9	Menguasai spesifikasi sistem kritis yang meliputi: spesifikasi risk-driven, spesifikasi keselamatan, spesifikasi keamanan, dan spesifikasi kehandalan perangkat lunak.
PP10	Menguasai spesifikasi formal yang meliputi: spesifikasi formal dalam proses perangkat lunak, spesifikasi antarmuka sub-sistem, dan spesifikasi tingkah laku.
PP11	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur baik secara lisan maupun tulisan. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi IPTEK yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai keahliannya berdasarkan kaidah tatacara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni.
KETERAMPILAN UMUM	
KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
KU4	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.
KU7	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.
KU8	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
KU9	
KETERAMPILAN KHUSUS	
KK1	Mampu mengaplikasikan teori, prinsip-prinsip, tools dan proses-proses, sebagaimana teori dan prinsip-prinsip ilmu komputer dan matematika, untuk pengembangan dan perawatan dari sistem yang kompleks.
KK2	Mampu mendesain dan melakukan eksperimen dengan prototype perangkat lunak.
KK3	Mampu berpartisipasi secara produktif pada tim proyek perangkat lunak yang melibatkan mahasiswa-mahasiswa dari berbagai disiplin ilmu.
KK4	Mampu menganalisis dan menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak melalui hubungan kerja yang produktif dengan para stakeholder proyek.
KK6	Mampu menganalisis dampak globalisasi pada bidang komputasi dan perekayasaan perangkat lunak.
KK7	Mampu mengaplikasikan kode etik yang sesuai dan professional dalam menyampaikan solusi untuk memecahkan permasalahan dalam perekayasaan perangkat lunak.
KK8	Mampu mengidentifikasi sumber daya-sumber daya untuk menentukan legalisasi dan etikal praktik dalam negara-negara lain sebagaimana mereka mengaplikasikannya pada komputasi dan perekayasaan perangkat lunak.
KK9	Mampu melakukan pengujian, perawatan dan perbaikan perangkat lunak dengan menggunakan metode dan tools yang sesuai.
KK10	

	KK12	Mampu melakukan pengolahan data menjadi informasi, informasi menjadi pengetahuan untuk keperluan perorangan, organisasi, maupun masyarakat secara valid dan teroptimalisasi. Mampu mengevaluasi bisnis dan dampak dari solusi yang dapat mengatasi permasalahan dalam perekayasaan perangkat lunak secara umum, menggunakan pengetahuannya dari isu-isu kontemporer.
CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)		
	CPMK1	Menelaah proses ataupun metodologi rekayasa perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan baik dari sisi pengguna perangkat lunak maupun dari sisi organisasi.
	CPMK2	Menganalisa masalah yang menjadi kebutuhan sesungguhnya dari rekayasa perangkat lunak.
	CPMK3	Menyediakan berbagai alternatif solusi dari hasil analisis kebutuhan perangkat lunak
	CPMK4	Memodelkan sistem secara spesifik mulai dari tahap analisa sampai kepada perancangan sistem.
Diskripsi Singkat MK	<p>Kuliah ini Memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang proses perekayasaan perangkat lunak yang terdiri dari dua aktivitas utama yaitu <i>framework activity</i> dan <i>umbrella activity</i>. <i>Framework activity</i> merupakan tindakan-tindakan utama serta pekerjaan-pekerjaan yang harus dilakukan untuk membangun sebuah perangkat lunak aktivitas tersebut adalah communication, planning, modelling, construction and deployment. <i>Umbrella activity</i> merupakan tindakan-tindakan pendukung dalam menyukseskan pembangunan sebuah perangkat lunak seperti <i>Project Management</i>, <i>Risk Management</i>, Manajemen Penjaminan Kualitas, dll</p> <p>Pada kuliah ini juga membahas perspective model yang merupakan pendeskripsian bagaimana Aktivitas-Aktivitas kerangka Kerja (<i>Framework</i>) dan tindakan-tindakan yang harus dilakukan didalam masing-masing aktivitas kerangka Kerja diorganisasi dengan urutan tertentu dan waktu tertentu. Mahasiswa akan dikenalkan berbagai persepective model dari traditional model seperti waterfall, v model, incremental model, evolutionary model, sampai ke modern model seperti Agile dan Scrum model pengembangan perangkat lunak.</p> <p>Selain itu, kuliah juga akan membahas mengenai <i>umbrella activity</i> untuk menunjang pengembangan perangkat lunak. Manajemen proyek akan membahas langkah-langkah pengelolaan proyek perangkat lunak. Selain itu mahasiswa juga dikenalkan bagaimana melakukan proses penjaminan mutu perangkat lunak dengan melakukan berbagai macam pengujian perangkat lunak dan melakukan Analisa terhadap risiko-risiko yang dapat dialami dalam pengembangan perangkat lunak.</p>	
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan Rekayasa Perangkat Lunak. 2. Proses Rekayasa Perangkat Lunak 3. Pemodelan 4. Konsep <i>Object Oriented</i> 5. Manajemen Kualitas Perangkat Lunak 6. Manajemen Proyek Perangkat Lunak 7. Isu – isu dalam Implementasi 8. Evolusi Perangkat Lunak 9. Topik Lanjut RPL 	
Daftar Referensi	Utama:	

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pressman, Roger S., Software Engineering: A Practitioner's Approach, 8th Edition, Mc. Graw Hill International, USA, 2015. 2. Sommerville, Ian, Software Engineering, 8th Edition, Pearson-Addison Wesley, England, 2007. 3. Dennis, Alan, et. al., System Analysis and Design with UML 3rd Edition, John Wiley & Sons, 2010. 	
	Pendukung:	
Media Pembelajaran	Software	Hardware
	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Visio • UML Drawing Tool (Sparx, UMLet, draw.io) 	<ul style="list-style-type: none"> • Komputer • LCD rojector
Nama Dosen Pengampu	Yulia Fatmi, S.Kom.,M.Kom. Yuyun Yusnida Lase, S.Kom.,M.Kom Hikmah Adwin Adam, S.Kom.,M.Kom	
Mata kuliah prasyarat (Jika ada)		

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Media & Sumber Belajar]	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1,2	Mahasiswa mampu memahami: <ul style="list-style-type: none"> - rencana pembelajaran dan kontrak kuliah - konsep perangkat lunak dan rekayasa perangkat lunak - teori metodologi RPL dan <i>best practices</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Inialisasi kuliah <ul style="list-style-type: none"> – Rencana Pembelajaran – Kontrak Kuliah – Pembagian kelompok • Pengenalan rekayasa perangkat lunak • Proses perangkat lunak – SDLC 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Brainstorming dan Kuliah • Aktifitas di kelas: • Metode: Diskusi kelompok dan studi kasus 	TM: 2x(2x50") BM: 2x(2x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi dan mencari materi secara on-line dari karya ilmiah terkait mengenai teori metodologi RPL dan best practices pemanfaatan tiap metode, konsep dari siklus proses perangkat lunak dan memahami aktivitas-aktivitas yang 	Kriteria: Rubrik kriteria grading Bentuk non-test: Menjelaskan konsep metodologi RPL dan best practices pemanfaatan	<ul style="list-style-type: none"> • Kesungguhan dan antusiasme mahasiswa dalam mencari literature tambahan dari berbagai sumber. • Kesesuaian tugas resume 	10%

	<p>pemanfaatan tiap metode.</p> <ul style="list-style-type: none"> - konsep dari siklus proses perangkat lunak. - Memahami aktivitas-aktivitas yang menjadi landasan proses RPL 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Software Development Methodologies</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Media: Komputer dan LCD rojector 		<p>menjadi landasan proses RPL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengungkapkan pendapat dan menjelaskan kembali topik yang dibahas dengan bahasa mahasiswa sendiri. • Latihan kepada mahasiswa seputar <i>software development process</i> 	<p>tiap metode, konsep dari siklus proses perangkat lunak dan memahami aktivitas-aktivitas yang menjadi landasan proses RPL</p>	<p>dengan materi latihan yang sudah diberikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antusiasme mahasiswa dalam berdiskusi dan tanya jawab. 	
3	<p>Mahasiswa mampu memahami <i>Agile Development</i> dan penggunaannya</p>	<p>The Software Process - Agile Development</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Brainstorming dan Kuliah • Aktifitas di kelas: • Metode: Diskusi kelompok dan studi kasus • Media: Komputer dan LCD Projector 	<p>TM: 2x(2x50")</p> <p>BM: 2x(2x60")</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi dan mencari materi secara on-line dari karya ilmiah terkait mengenai pengembangan perangkat lunak berbasis agile. • Mengungkapkan pendapat dan menjelaskan kembali tentang konsep pengembangan agile dengan bahasa mahasiswa sendiri. • Latihan kepada mahasiswa seputar pengembangan perangkat lunak berbasis agile 	<p>Kriteria: Rubrik kriteria grading</p> <p>Bentuk non-test: Menjelaskan konsep pengembangan perangkat lunak berbasis agile.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kesungguhan dan antusiasme mahasiswa dalam mencari literature tambahan dari berbagai sumber. • Kesesuaian tugas resume dengan materi latihan yang sudah diberikan. • Antusiasme mahasiswa dalam 	<p>10%</p>

							berdiskusi dan tanya jawab.	
4,5	<p>Mahasiswa mampu memahami:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prinsip-Prinsip Requirement - Teknik Requirement - Template dokumen SRS - Cara Negosiasi Requirement - Cara melakukan Validasi Requirement 	<p>Prinsip dan pemahaman mengenai pengumpulan dan perumusan kebutuhan (<i>requirement</i>):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prinsip-Prinsip Requirement - Teknik Requirement - Template dokumen SRS - Cara Negosiasi Requirement - Cara melakukan Validasi Requirement 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Brainstorming dan Kuliah Aktifitas di kelas: • Metode: Diskusi kelompok dan studi kasus • Media: Komputer dan LCD Projector 	<p>TM: 2x(2x50")</p> <p>BM: 2x(2x60")</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi dan mencari materi secara on-line dari karya ilmiah terkait mengenai prinsip dan pemahaman mengenai pengumpulan dan perumusan kebutuhan • Mengungkapkan pendapat dan menjelaskan kembali prinsip dan pemahaman mengenai pengumpulan dan perumusan kebutuhan dengan bahasa mahasiswa sendiri. • Latihan kepada mahasiswa seputar prinsip dan pemahaman mengenai pengumpulan dan perumusan kebutuhan 	<p>Kriteria: Rubrik kriteria grading</p> <p>Bentuk non-test: Menjelaskan konsep prinsip dan pemahaman mengenai pengumpulan dan perumusan kebutuhan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kesungguhan dan antusiasme mahasiswa dalam mencari literature tambahan dari berbagai sumber. • Kesesuaian tugas resume dengan materi latihan yang sudah diberikan. • Antusiasme mahasiswa dalam berdiskusi dan tanya jawab. 	10%
6,7	<p>Mahasiswa mampu menerapkan prinsip kebutuhan dan</p>	<p>Pemodelan - Pengembangan Use</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: 	<p>TM: 2x(2x50")</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi dan mencari materi secara on-line dari karya ilmiah 	<p>Kriteria: Rubrik kriteria grading</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kesungguhan dan antusiasme 	10%

	memahami kebutuhan serta memodelkan Use Case dan Diagram activity pada sebuah studi kasus	Cases and Activity Diagram	Brainstorming dan Kuliah Aktifitas di kelas: <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi kelompok dan studi kasus • Media: <ul style="list-style-type: none"> - Komputer dan LCD Projector - Microsoft Visio - UML Drawing Tool (Sparx, UMLet, draw.io) 	BM: 2x(2x60”)	terkait mengenai pengembangan Use Cases and Activity Diagram <ul style="list-style-type: none"> • Mengungkapkan pendapat dan menjelaskan kembali pengembangan Use Cases and Activity Diagram pengembangan Use Cases and Activity Diagram dengan bahasa mahasiswa sendiri. • Latihan kepada mahasiswa seputar pengembangan Use Cases and Activity Diagram 	Bentuk non-test: Menjelaskan konsep pengembangan Use Cases and Activity Diagram	mahasiswa dalam mencari literature tambahan dari berbagai sumber. <ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tugas resume dengan materi latihan yang sudah diberikan. • Antusiasme mahasiswa dalam berdiskusi dan tanya jawab. 	
8,9	Mahasiswa mampu: <ul style="list-style-type: none"> - melakukan analysis Terhadap requirement - memahami modeling berbasis skenario - memahami konsep data modeling 	Pemodelan berbasis skenario, konsep data modeling dan class diagram	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Brainstorming dan Kuliah Aktifitas di kelas: • Metode: Diskusi kelompok 	TM: 2x(2x50”) BM: 2x(2x60”)	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi dan mencari materi secara on-line dari karya ilmiah terkait mengenai pemodelan berbasis skenario, konsep data modeling dan class diagram • Mengungkapkan pendapat dan menjelaskan kembali 	Kriteria: Rubrik kriteria grading Bentuk non-test: Menjelaskan konsep pemodelan berbasis skenario, konsep	<ul style="list-style-type: none"> • Kesungguhan dan antusiasme mahasiswa dalam mencari literature tambahan dari berbagai sumber. 	10%

	- memahami konsep modeling dengan clases		<p>dan studi kasus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Media: <ul style="list-style-type: none"> - Komputer dan LCD Projector - Microsoft Visio - UML Drawing Tool (Sparx, UMLet, draw.io) 		<p>pemodelan berbasis skenario, konsep data modeling dan class diagram dengan bahasa mahasiswa sendiri.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Latihan kepada mahasiswa seputar pemodelan berbasis skenario, konsep data modeling dan class diagram 	<p>data modeling dan class diagram</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tugas resume dengan materi latihan yang sudah diberikan. • Antusiasme mahasiswa dalam berdiskusi dan tanya jawab. 	
10	UTS							
11,12	<p>Mahasiswa mampu memahami:</p> <ul style="list-style-type: none"> - strategi pemodelan requirement - flow-oriented modeling - Konsep Behavioral Model - Perancangan Behavioral Model 	<p>Pemodelan kebutuhan: Flow and Behavior</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Brainstorming dan Kuliah • Aktifitas di kelas: <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi kelompok dan studi kasus • Media: Komputer dan LCD Projector 	<p>TM: 2x(2x50")</p> <p>BM: 2x(2x60")</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi dan mencari materi secara on-line dari karya ilmiah terkait mengenai pemodelan kebutuhan: Flow and Behavior • Mengungkapkan pendapat dan menjelaskan kembali pemodelan kebutuhan: Flow and Behavior dengan bahasa mahasiswa sendiri. • Latihan kepada mahasiswa seputar pemodelan 	<p>Kriteria: Rubrik kriteria grading</p> <p>Bentuk non-test: Menjelaskan konsep pemodelan kebutuhan: Flow and Behavior</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kesungguhan dan antusiasme mahasiswa dalam mencari literature tambahan dari berbagai sumber. • Kesesuaian tugas resume dengan materi latihan yang sudah diberikan. • Antusiasme mahasiswa dalam 	10%

					kebutuhan: Flow and Behavior		berdiskusi dan tanya jawab.	
13, 14	Mahasiswa mampu merancang pemodelan <i>requirement</i> dengan <i>Class Diagram</i> dan <i>Sequence Diagram</i>	Perancangan perangkat lunak: Class Diagram Sequence Diagram	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Brainstorming dan Kuliah • Aktifitas di kelas: • Metode: Diskusi kelompok dan studi kasus • Media: <ul style="list-style-type: none"> - Komputer dan LCD Projector - Microsoft Project - Microsoft Visio - UML Drawing Tool (Sparx, UMLet, draw.io) 	TM: 2x(2x50") BM: 2x(2x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi dan mencari materi secara on-line dari karya ilmiah terkait mengenai perancangan perangkat lunak dengan <i>Class Diagram</i> dan <i>Sequence Diagram</i> • Mengungkapkan pendapat dan menjelaskan kembali perancangan perangkat lunak dengan <i>Class Diagram</i> dan <i>Sequence Diagram</i> dengan bahasa mahasiswa sendiri. • Latihan kepada mahasiswa seputar perancangan perangkat lunak dengan <i>Class Diagram</i> dan <i>Sequence Diagram</i> 	Kriteria: Rubrik kriteria grading Bentuk non-test: Menjelaskan konsep perancangan perangkat lunak dengan <i>Class Diagram</i> dan <i>Sequence Diagram</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kesungguhan dan antusiasme mahasiswa dalam mencari literature tambahan dari berbagai sumber. • Kesesuaian tugas resume dengan materi latihan yang sudah diberikan. • Antusiasme mahasiswa dalam berdiskusi dan tanya jawab. 	10%
15,16	Mahasiswa mampu memahami: <ul style="list-style-type: none"> - konsep kualitas perangkat lunak - software review 	Quality management: <ul style="list-style-type: none"> - konsep kualitas perangkat lunak - software review 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Brainstorming dan Kuliah 	TM: 2x(2x50") BM: 2x(2x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi dan mencari materi secara on-line dari karya ilmiah terkait mengenai <i>quality management</i> pada perangkat lunak 	Kriteria: Rubrik kriteria grading Bentuk non-test:	<ul style="list-style-type: none"> • Kesungguhan dan antusiasme mahasiswa dalam mencari 	10%

	<ul style="list-style-type: none"> - konsep Penjaminan Mutu Perangkat Lunak - pendekatan Formal SQA - ISO 9000 Quality Standart - Software Testing 	<ul style="list-style-type: none"> - konsep Penjaminan Mutu Perangkat Lunak - pendekatan Formal SQA - ISO 9000 Quality Standart - Software Testing 	<p>Aktifitas di kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi kelompok dan studi kasus • Media: Komputer dan LCD Projector 		<ul style="list-style-type: none"> • Mengungkapkan pendapat dan menjelaskan kembali <i>quality management</i> pada perangkat lunak dengan bahasa mahasiswa sendiri. • Latihan kepada mahasiswa seputar <i>quality management</i> pada perangkat lunak 	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan konsep kualitas perangkat lunak, software review, konsep Penjaminan Mutu Perangkat Lunak, pendekatan Formal SQA dan ISO 9000 Quality Standart, Software Testing 	<p>literature tambahan dari berbagai sumber.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tugas resume dengan materi latihan yang sudah diberikan. • Antusiasme mahasiswa dalam berdiskusi dan tanya jawab. 	
17,18	<p>Mahasiswa mampu memahami:</p> <ul style="list-style-type: none"> - manajemen proyek perangkat lunak - proses dan proyek metrik pada manajemen proyek perangkat lunak - <i>scope</i> dan <i>feasibility</i>, <i>resource project</i> perangkat lunak 	<p>Manajemen proyek pengembangan perangkat lunak:</p> <ul style="list-style-type: none"> - manajemen proyek perangkat lunak - proses dan proyek metrik pada manajemen proyek perangkat lunak - <i>scope</i> dan <i>feasibility</i>, <i>resource project</i> perangkat lunak - cara melakukan estimasi pada proyek perangkat lunak 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Brainstorming dan Kuliah <p>Aktifitas di kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi kelompok dan studi kasus • Media: 	<p>TM: 2x(2x50")</p> <p>BM: 2x(2x60")</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi dan mencari materi secara on-line dari karya ilmiah terkait mengenai Manajemen proyek pengembangan perangkat lunak • Mengungkapkan pendapat dan menjelaskan kembali Manajemen proyek pengembangan perangkat lunak dengan bahasa mahasiswa sendiri. 	<p>Kriteria: Rubrik kriteria grading</p> <p>Bentuk non-test: Membuat penjadwalan Proyek PL dan dokumen Proyek Manajemen dengan MS. Project</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kesungguhan dan antusiasme mahasiswa dalam mencari literature tambahan dari berbagai sumber. • Kesesuaian tugas resume dengan materi latihan yang 	10%

	<ul style="list-style-type: none"> - cara melakukan estimasi pada proyek perangkat lunak - konsep Penjadwalan Proyek - teknik menentukan Task Pada Proyek PL <p>Mahasiswa mampu membuat penjadwalan Proyek PL dan dokumen Proyek Manajemen dengan MS. Project</p>	<ul style="list-style-type: none"> - konsep Penjadwalan Proyek - teknik menentukan Task Pada Proyek PL - 	<ul style="list-style-type: none"> - Komputer dan LCD Projector - Microsoft Project 		<ul style="list-style-type: none"> • Latihan kepada mahasiswa seputar pembuatan jadwal dan dokumen proyek perangkat lunak 		<p>sudah diberikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antusiasme mahasiswa dalam berdiskusi dan tanya jawab. 	
19	Minggu Kompen							
20	Ujian Akhir Semester							

Catatan:

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. Kreteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
6. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.