

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER
MATA KULIAH: REKAYASA PERANGKAT LUNAK



Oleh:

TRI HASTONO, S.KOM., M.T




PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2023



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Rekayasa Perangkat Lunak	TKM1114 0		T=3	P=1	5	1 Agustus 2023
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ka PRODI	
	 Tri Hastono, S.Kom, M.T.		 Tri Hastono, S.Kom, M.T.		 Puji Handayani Putri, M.Kom.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI					
	S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious.				
	S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.				
	S5	Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.				
	S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;				
	S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;				
	S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;				
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri				
	S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan				
	PP1	Memahami konsep perancangan system, desain system, implementasi serta uji fungsional system untuk mengakomodasi kebutuhan institusi.				
	PP4	Mampu berinovasi dan berkreasi untuk menciptakan rancangan bisnis.				
	PP5	Memiliki pengetahuan dalam penelitian, perencanaan dalam pembuatan perangkat lunak berbasis system cerdas dengan menguasai berbagai algoritma kecerdasan buatan.				
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.
KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
KU6	Mampu memelihara dan mengembang-kan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
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;
KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan
KK1	Melakukan perencanaan, analisis sistem dan requirement system
KK2	Mampu melakukan desain system, implementasi system, serta uji fungsional system dan mendokumentasikan system.
KK4	Melakukan debugging dan pengujian oleh pengguna (UAT)
KK7	Mampu menghitung resiko bisnis dengan tepat dan akibat yang ditimbulkan
KK8	Mampu beradaptasi terhadap perkembangan situasi dan bertahan dalam kondisi bisnis yang tidak pasti
KK9	Mampu bekerja sama secara tim serta mampu membuat proposal business plan dan mempresentasikan kepada investor
KK14	Memiliki keahlian rekayasa system komputer (hardware dan software) untuk menciptakan teknologi masa depan serta memiliki jiwa inovasi dan bisnis
CPMK	
CPMK1	Memahami konsep perancangan system, desain system, implementasi serta uji fungsional system untuk mengakomodasi kebutuhan.
CPMK2	Memiliki pengetahuan dalam perencanaan dalam pembuatan perangkat lunak.
CPMK3	Mampu melakukan desain system, implementasi system, serta uji fungsional system dan mendokumentasikan system
CPMK4	Melakukan perencanaan, analisis sistem dan requirement system

Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak ini memberikan pemahaman dan penguasaan kepada mahasiswa mengenai berbagai macam Process Model dalam Software Engineering seperti <i>Waterfall Model</i> , <i>Prototyping Model</i> , RAD Model, dan <i>Evolutionary Process Models</i> (Incremental dan Spiral Model), <i>Analysis Modeling</i> , <i>Design Model</i> , <i>Object Oriented Analysis and Design (OOAD)</i> , <i>Testing Strategies</i> , dan <i>Softwares Testing Method</i> .
Bahan Kajian (Materi pembelajaran)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Rekayasa Perangkat Lunak 2. Manajemen Perangkat Lunak 3. Tool Manajemen Proyek Perangkat Lunak 4. Jaminan Kualitas Perangkat Lunak 5. Model-model Perangkat Lunak 6. Konsep dan desain Perangkat Lunak
Pustaka	Utama
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nurhasan, U. (2020). <i>Pengantar Rekayasa Perangkat Lunak</i>. Malang, Jawa Timur, Indonesia: Polinema Press. 2. Pressman, R. (2012). <i>Rekayasa perangkat lunak</i>. Yogyakarta: Andi. 3. Pressman, R. S. (2010). <i>Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Edisi 7</i>. Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia: Andi. 4. Shalahuddin, M., & A.S., R. (2018). <i>Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur dan Berorientasi Objek (Vol. 1)</i>. Bandung, Jawa Barat, Indonesia: Informatika.
	Pendukung
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ladjamudin, A. B. (2006). <i>Rekayasa Perangkat Lunak</i>. Yogyakarta: Graha Ilmu.
Tim Teaching	
Matakuliah syarat	-

Mg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan, [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1-2	-Mampu memahaim dan menjelaskan definisi komputer beserta generasi komputer. -Mampu menjelaskan jenis-jenis dan kegunaan komponen computer.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan definisi komputer ▪ Mampu menjelaskan generasi komputer ▪ Mampu menjelaskan menjelaskan jenis-jenis dan kegunaan komponen komputer 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penugasan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Luring ▪ Ceramah dan diskusi tanya jawab ▪ Penugasan ▪ <i>Class Room</i> ▪ Buku Teks, materi perkuliahan ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Computer ▪ Buku Utama [1,2,3,4] & Buku Pendukung [1] 	10%
3-4	-Mampu menjelaskan definisi perangkat lunak. -Mampu menjelaskan lapisan layer perangkat lunak -Mampu menjelaskan permasalahan dalam perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan definisi perangkat lunak. ▪ Mampu menjelaskan lapisan layer perangkat lunak ▪ Mampu menjelaskan permasalahan dalam perangkat lunak 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penugasan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Luring ▪ Ceramah dan diskusi tanya jawab ▪ Tugas ▪ Buku ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengantar Perangkat Lunak dan lapisan layer serta permasalahanan perangkat lunak ▪ Buku Utama [1,2,3,4] & Buku Pendukung [1] 	10%
5-6	Mampu memahami dan menjelaskan proyek perangkat lunak dan jaminan perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan definisi proyek perangkat lunak. ▪ Mampu menjelaskan definisi manajemen proyek perangkat lunak. ▪ Mampu menjelaskan tujuan proyek perangkat lunak ▪ Mampu menjelaskan peran manajer proyek perangkat lunak dan aktivitasnya ▪ Mampu menjelaskan estimasi proyek perangkat lunak ▪ Mampu memami & mejelaskan bahasan jaminan kualitas perangkat lunak 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Tugas Presentasi*) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Daring ▪ Ceramah dan diskusi tanya jawab ▪ Tugas Makalah Presentasi ▪ Buku Teks ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proyek perangkat lunak dan jaminan kualitas perangkat lunak ▪ Buku Utama [1,2,3,4] & Buku Pendukung [1] 	10%

Mg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan, [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
7	Kuis	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memami & menjelaskan materi pertemuan 1 sampai ke pertemuan 6 	<ul style="list-style-type: none"> Rubrik Kuis 	<ul style="list-style-type: none"> Tatap Muka Luring Kuis 4 x 50 menit 		15%
8-10	Memahami dan menerapkan <i>tool</i> manajemen proyek perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan dan menerapkan <i>tool</i> manajemen perangkat lunak Grant Chart, CPM, PERT pada kasus yang dipilih 	<ul style="list-style-type: none"> Rubrik Praktikum*) Kinerja Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> Tatap Muka Luring <i>Contextual Based learning</i> Tugas Praktikum <i>G-Meet/Class Room</i> Buku Teks 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Tool</i> manajemen proyek perangkat lunak Buku Utama [1,2,3,4] & Buku Pendukung [1] 	10%
11	Mampu memahami dan menjelaskan model-model perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami dan menjelaskan model-model perangkat lunak 	<ul style="list-style-type: none"> Penugasan 	<ul style="list-style-type: none"> Tatap Muka Luring Ceramah dan diskusi tanya jawab Tugas Pribadi <i>Class Room</i> Buku Teks & Youtube 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> Model-model pengembangan perangkat lunak Buku Utama [1,2,3,4] & Buku Pendukung [1] 	10%
12-13	Implementasi flowchart, ERD dan DFD	<ul style="list-style-type: none"> Memahami dan mampu mengimplementasikan flowchart, ERD, dan DFD pada kasus yang dipilih 	<ul style="list-style-type: none"> Rubrik Praktikum*) Penugasan 	<ul style="list-style-type: none"> Tatap Muka Luring Ceramah dan diskusi tanya jawab Tugas Kelompok Makalah Presentasi <i>Class Room</i> Buku Teks 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> Implementasi flowchart, ERD, dan DFD Buku Utama [1,2,3,4] & Buku Pendukung [1] 	10%

Mg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan, [Media & Sumber Belajar] [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
14-15	Implementasi UML, <i>Use Case, Class diagram, dan Activity Diagram</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami dan mengimplementasikan UML, <i>Use Case, Class diagram, dan Activity Diagram</i> pada kasus yang dipilih 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik Praktikum*) ▪ Penugasan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tatap Muka Luring ▪ Ceramah dan diskusi tanya jawab ▪ Tugas Kelompok makalah Presentasi ▪ <i>G-Meet/Class Room</i> ▪ Buku Teks ▪ 4 X 50 menit 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Implementasi UML, Use case diagram, Class diagram, dan Activity diagram ▪ Buku Utama [1,2,3,4] & Buku Pendukung [1] 	10%
16	Ujian Akhir Semester		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rubrik UAS*) 			15%

SKALA NILAI AKHIR

Rentang Skor (Skala 100)	Angka	Huruf
≥ 85	4,00	A
80 – 84	3,70	A-
75 – 79	3,30	B+
70 – 74	3,00	B
65 – 69	2,70	C+
60 – 64	2,00	C
55 - 59	1,00	D
< 55	0,00	E

RUBRIK PENILAIAN UJIAN KUIS

No	Aspek Penilaian	(85-100)	(75-84)	(61-74)	(0-60)
1	MahaMahasiswa mampu Menjelaskan dengan tepat mengenai materi yang diberikan (materi 1-6)	Tingkat ketepatan jawaban 85-100%	Tingkat ketepatan jawaban 75-84%	Tingkat ketepatan jawaban 61-74%	Tingkat ketepatan jawaban 60%
		(100)	(75)	(60)	(55)
2	Kejujuran dalam menjawab soal	Frekuensi kecurangan 0 kali (Berita acara)	Frekuensi kecurangan 1 kali (Berita acara)	Frekuensi kecurangan 2 kali (Berita acara)	Frekuensi kecurangan > 2 kali (Berita acara)

RUBRIK PENILAIAN UJIAN AKHIR SEMESTER

No	Aspek Penilaian	(85-100)	(75-84)	(61-74)	(0-60)
1	MahaMahasiswa mampu Menjelaskan dengan tepat mengenai materi yang diberikan (materi 1-15)	Tingkat ketepatan jawaban 85-100%	Tingkat ketepatan jawaban 75-84%	Tingkat ketepatan jawaban 61-74%	Tingkat ketepatan jawaban 60%
		(100)	(75)	(60)	(55)
2	Kejujuran dalam menjawab soal	Frekuensi kecurangan 0 kali (Berita acara)	Frekuensi kecurangan 1 kali (Berita acara)	Frekuensi kecurangan 2 kali (Berita acara)	Frekuensi kecurangan > 2 kali (Berita acara)

RUBRIK PENILAIAN KETERAMPILAN PRAKTIKUM

Aspek Penilaian	Skor	Keterangan
Keikutsertaan dalam praktikum	1	Mahasiswa tidak mengikuti kegiatan praktikum secara keseluruhan tetapi hanya mengikuti bagian awal, Mahasiswa cenderung berpindah-pindah dari satu kelompok ke kelompok lain sehingga mengganggu ketenangan kelas
	2	Mahasiswa tidak mengikuti kegiatan praktikum secara keseluruhan hanya mengikuti bagian tahap awal, tetapi tidak berpindah-pindah
	3	Mahasiswa mengikuti sebagian besar kegiatan praktikum dan tidak mengganggu praktikan lain
	4	Mahasiswa mengikuti praktikum dengan semangat dan mengikuti praktikum pada tahap awal sampai akhir praktikum, tidak mengganggu praktikan lain
Pelaksanaan prosedur praktikum	1	Hanya melaksanakan prosedur praktikum sebagian saja sehingga tidak lengkap
	2	Melaksanakan semua prosedur praktikum secara lanjut, lengkap tetapi terdapat kesalahan
	3	Melaksanakan semua prosedur praktikum secara urut, lengkap tetapi tidak terdapat kesalahan
	4	Melaksanakan semua prosedur praktikum secara urut, lengkap dan benar
Penggunaan alat dan bahan praktikum	1	Penggunaan alat-alat praktikum dan bahan praktikum tidak dilakukan dengan benar dan tidak sesuai dengan fungsi alat dan bahan tersebut
	2	Menggunakan sebagian alat dan bahan praktikum. Penggunaan alat-alat praktikum dan praktikum dilakukan dengan benar dan tepat sesuai fungsi alat dan bahan tersebut
	3	Menggunakan semua alat dan bahan praktikum yang ada tetapi penggunaan alat-alat praktikum dan praktikum belum dilakukan dengan benar dan tepat sesuai fungsi alat dan bahan tersebut
	4	Menggunakan semua alat dan bahan praktikum yang ada, penggunaan alat-alat praktikum dan praktikum dilakukan dengan benar dan tepat sesuai fungsi alat dan bahan tersebut
Hasil pengamatan	1	Hasil pengamatan tidak sesuai dengan indicator kompetensi dan tujuan, tidak sistemis dan tidak rapi
	2	Hasil pengamatan sesuai dengan indicator kompetensi, dan tujuan, tetapi tidak sistemis, dan tidak rapi
	3	Hasil pengamatan sesuai dengan indicator kompetensi, tujuan, tetapi tidak sistemis dan rapi
	4	Hasil pengamatan sesuai dengan indicator kompetensi, tujuan, sistemis dan rapi

Cara menghitung nilai keterampilan (Np) = $\frac{\text{skor yang didapat}}{\text{total skor}} \times 100$

RUBRIK PENILAIAN PENUGASAN (MAKALAH) TANPA PRESENTASI

Aspek Penilaian	(85-100)	(75-84)	(61-74)	(0-60)
Substansi yang dikaji	Tingkat kesesuaian 85-100% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah	Tingkat kesesuaian 75- 84% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah	Tingkat kesesuaian 61- 74% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah	Tingkat kesesuaian 0-60% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah
Kesesuaian dengan sistematika makalah/tugas	Tingkat kesesuaian 85-100% dengan sistematika makalah/tugas (semua poin dalam sistematika panduan tugas/makalah ada)	Tingkat kesesuaian 75-84% dengan sistematika makalah/tugas (satu poin dalam sistematika panduan tugas/makalah tidak ada)	Tingkat kesesuaian 61- 74% dengan sistematika makalah/tugas (dua poin dalam sistematika panduan tugas/makalah tidak ada)	Tingkat kesesuaian 0-60% dengan sistematika makalah/tugas (lebih dari dua poin dalam sistematika panduan tugas/makalah tidak ada)
Ketepatan waktu pengumpulan tugas/makalah	Pengumpulan lebih awal/tepat sesuai <i>deadline</i>	Pengumpulan 1 hari setelah <i>deadline</i>	Pengumpulan lebih 1 hari dari <i>deadline</i>	Tidak mengumpulkan tugas/makalah

RUBRIK PENILAIAN PENUGASAN DENGAN PRESENTASI

Aspek Penilaian	(85-100)	(75-84)	(61-74)	(0-60)
Substansi yang dikaji	Tingkat kesesuaian 85-100% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah	Tingkat kesesuaian 75- 84% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah	Tingkat kesesuaian 61- 74% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah	Tingkat kesesuaian 0-60% dengan aspek-aspek materi yang dikaji dalam tugas/makalah
Kesesuaian dengan sistematika makalah/tugas	Tingkat kesesuaian 85-100% dengan sistematika makalah/tugas (semua poin dalam sistematika panduan tugas/makalah ada)	Tingkat kesesuaian 75-84% dengan sistematika makalah/tugas (satu poin dalam sistematika panduan tugas/makalah tidak ada)	Tingkat kesesuaian 61- 74% dengan sistematika makalah/tugas (dua poin dalam sistematika panduan tugas/makalah tidak ada)	Tingkat kesesuaian 0-60% dengan sistematika makalah/tugas (lebih dari dua poin dalam sistematika panduan tugas/makalah tidak ada)
Ketepatan waktu pengumpulan tugas/makalah	Pengumpulan lebih awal/tepat sesuai <i>deadline</i>	Pengumpulan 1 hari setelah <i>deadline</i>	Pengumpulan lebih 1 hari dari <i>deadline</i>	Tidak mengumpulkan tugas/makalah



KONTRAK PERKULIAHAN

Nama Dosen : Tri Hastono, S.Kom., M.T
Mata Kuliah : Rekayasa Perangkat Lunak
Program Studi : Informatika
Kelas/Angkatan : 21-B/2021
Semester : V/Ganjil
Tahun Akademik : 2023/2024

Capaian Pembelajaran/*Learning Outcome*:

S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious.
S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.
S5	Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan
PP1	Memahami konsep perancangan system, desain system, implementasi serta uji fungsional system untuk mengakomodasi kebutuhan institusi.
PP4	Mampu berinovasi dan berkreasi untuk menciptakan rancangan bisnis.
PP5	Memiliki pengetahuan dalam penelitian, perencanaan dalam pembuatan perangkat lunak berbasis system cerdas dengan menguasai berbagai algoritma kecerdasan buatan.
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.
KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
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;
KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan
KK1	Melakukan perencanaan, analisis sistem dan requirement system
KK2	Mampu melakukan desain system, implementasi system, serta uji fungsional system dan mendokumentasikan system.
KK4	Melakukan debugging dan pengujian oleh pengguna (UAT)
KK7	Mampu menghitung resiko bisnis dengan tepat dan akibat yang ditimbulkan
KK8	Mampu beradaptasi terhadap perkembangan situasi dan bertahan dalam kondisi bisnis yang tidak pasti
KK9	Mampu bekerja sama secara tim serta mampu membuat proposal business plan dan mempresentasikan kepada investor
KK14	Memiliki keahlian rekayasa system komputer (hardware dan software) untuk menciptakan teknologi masa depan serta memiliki jiwa inovasi dan bisnis

CPMK :

CPMK1	Memahami konsep perancangan system, desain system, implementasi serta uji fungsional system untuk mengakomodasi kebutuhan.
CPMK2	Memiliki pengetahuan dalam perencanaan dalam pembuatan perangkat lunak.
CPMK3	Mampu melakukan desain system, implementasi system, serta uji fungsional system dan mendokumentasikan system
CPMK4	Melakukan perencanaan, analisis sistem dan requirement system

Bahan Kajian:

1. Pengantar Rekayasa Perangkat Lunak

2. Pengantar Rekayasa Perangkat Lunak
3. Manajemen Perangkat Lunak
4. Tool Manajemen Proyek Perangkat Lunak
5. Jaminan Kualitas Perangkat Lunak
6. Model-model Perangkat Lunak
7. Konsep dan desain Perangkat Lunak

Ketentuan:

1. Kehadiran perkuliahan secara daring/luring minimal 75%.
2. Toleransi keterlambatan perkuliahan daring/luring 15 menit.
3. Dalam perkuliahan dan konsultasi dilakukan dengan sopan dan menghargai.
4. Setiap bahan kajian dilakukan ujian dan remidi.
5. Mahasiswa wajib mengikuti Ujian Akhir Semester (UAS).

Penilaian:

No	Uraian	Bobot
1	Presensi	25%
2	Quis	15%
3	Tugas	50%
4	Ujian Akhir Semester	10%

Yogyakarta, 11 September 2023

Ketua Prodi Informatika



Puji Handayani Putri, M.Kom
NIS. 19900222 201601 2 001

Dosen Pengampu



Tri Hastono, S.Kom., M.T.
NIS. 19830413 201805 1 020

Ketua Kelas



Eko Agusman.
NPM. 21111100031



PRESENSI DOSEN MENGAJAR

TA. 2023/2024 Sem. GASAL

Program Studi : INFORMATIKA
Matakuliah : REKAYASA PERANGKAT LUNAK [TKM11140]
Bobot : 4 SKS
Dosen : TRI HASTONO [0513048301]

Kelas : 21-A2
Hari : -
Pukul : 00:00 s.d. 00:00
Ruang :

Pert	Tanggal	Pokok Bahasan	Sub-Pokok Bahasan	Jml Mhs	Paraf
I	11/09-2023	Komputer dan Hardware	Komputer dan Hardware	21	<i>[Signature]</i>
II	18/09-2023	Struktur dan Lapisan daya I	Struktur dan lapisan daya I	20	<i>[Signature]</i>
III	25/09-2023	Struktur dan Lapisan daya II	Struktur dan lapisan daya II	20	<i>[Signature]</i>
IV	02/10-2023	Proyek perangkat Lunak I	Proyek perangkat Lunak	20	<i>[Signature]</i>
V	16/10-2023	proyek perangkat Lunak II	proyek perangkat Lunak	19	<i>[Signature]</i>
VI	23/10-2023	tool manajemen proyek (Gant Chart)	Gant Chart	20	<i>[Signature]</i>
VII	23/10-2023	tool manajemen proyek (Cpm)	Cpm	20	<i>[Signature]</i>
VIII	30/10-2023	tool manajemen proyek (PERT)	PERT	21	<i>[Signature]</i>
IX	6/11-2023	metode pengembangan perangkat lunak I	- Waterfall - Waterkan - Merit	22	<i>[Signature]</i>
X	13/11-2023	metode pengembangan perangkat lunak	- Spiral - prototype - RAD	22	<i>[Signature]</i>
XI	20/11-2023	Jaminan kualitas perangkat lunak I	Jaminan perangkat lunak	20	<i>[Signature]</i>
XII	27/11-2023	Jaminan kualitas perangkat lunak II	Jaminan perangkat lunak	20	<i>[Signature]</i>
XIII	4/12-2023	flowchart	flowchart	20	<i>[Signature]</i>
XIV	11/12-2023	ERD + DFD	ERD + DFD	20	<i>[Signature]</i>
XV	18/12-2023	UML	UML	20	<i>[Signature]</i>



Universitas PGRI Yogyakarta

Jl. PGRI I Sonosewu No. 117 Yogyakarta Telp. 0274-376808, 373198 Fax. 0274-376808

DAFTAR HADIR KULIAH

Program Studi : INFORMATIKA
Tahun Akademik : 2023/2024
Semester : GASAL
Dosen : TRI HASTONO [0513048301]

Kode Matakuliah : TKM11140
Matakuliah : REKAYASA PERANGKAT LUNAK
Bobot : 4 SKS
Kelas : 21-A2

Semester : 5
Hari : -
Pukul : 00:00 s.d. 00:00
Ruang :

No	NP Mahasiswa	Nama Mahasiswa	B/U/P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah Hadir	% Hadir
1	21111100033	QUIRINUS FARNO DEHU		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	15	100%
2	21111100034	MUHAMMAD IHSAN RIZALDI		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	15	100%
3	21111100035	AISYIAH FAJRI NUR JANNAH		✓	✓	✓	✓	i	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	14	94%
4	21111100044	OCTA MIRAZ		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	15	100%
5	21111100045	ACHMAD IMAM DAIROBBI		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	15	100%
6	21111100046	NADIA RAHMAWATI		✓	✓	✓	i	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	15	100%
7	21111100047	RIZQI PANGESTU NUGROHO		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	15	100%
8	21111100048	TEGUH FAJAR NUGROHO		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	14	94%
9	21111100050	DESTY NUR KUMALASARI		✓	✓	✓	i	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	14	94%
10	21111100051	ARUL KHARISMA		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	15	100%
11	21111100053	RIZKY EKA FERDIANSYAH		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	15	100%
12	21111100056	MAHENDRA HARUMBA		S	S	S	S	S	S										1	7%
13	21111100058	NIRMALA ARUMNINGTYAS		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	15	100%
14	21111100060	JAGUAR PATMAYONI		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	15	100%
15	21111100065	RIZKI SULISTIYO JATI		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	9	60%
16	20111100047	Ray Naufal		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	15	100%
17	21111100006	Arguna Tanjung		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	15	100%
18	21111100066	Ipanda Ariel Prodana Aji		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	14	94%
19	21111100009	Ananda Ikhlayu Kuncoro Jati		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	15	100%
20	21111100069	Eva Indira Widha Kirana		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	15	100%
21	20111100011	ZULKIFLI		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	15	100%
22	19111100056	Yusni Dwi Baskoro		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	67%
23	21111100031	Eko Aglisman		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	15	100%
				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	8	54%

Lembar 1 : Untuk Dosen
Lembar 2 : Untuk Arsip Program Studi