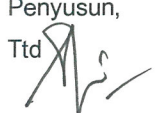
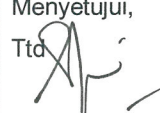



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (INF205)

Issue/Revisi	: Versi 1.1 (revisi)	Tanggal	: 15 April 2019
Mata Kuliah	: Rekayasa Perangkat Lunak	Kode MK	: INF205
Rumpun MK	: MKMI	Semester	: 3 (Tiga)
Dosen Penyusun	: Safitri Jaya, S.Kom, M.T.I	Bobot (sks)	: 3 (Tiga)
Penyusun, Ttd  (Safitri Jaya, S.Kom, M.T.I)	Menyetujui, Ttd  (Safitri Jaya, S.Kom, M.T.I)	Mengesahkan, Ttd  (Ir. Resdiansyah, Ph.D)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI	
	S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila;
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
	S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
	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;
	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;
	KU9	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (INF205)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	KS1	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
	KS3	Mampu menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam menyelesaikan masalah;
	KS5	Memiliki wawasan ilmu pengetahuan di luar bidang studi yang dipelajarinya, terkait dengan <i>urban development</i> dan <i>urban lifestyle</i> ;
	KS8	Memiliki jiwa kewirausahaan untuk mendorong kesejahteraan masyarakat;
	KS12	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;
	KS15	Menguasai konsep pengembangan berbasis platform, yaitu yang terkait dengan desain dan pengembangan aplikasi perangkat lunak yang berada dalam platform perangkat lunak tertentu;
	KS16	Menguasai konsep dasar-dasar pengembangan perangkat lunak, yaitu yang terkait dengan konsep dan kecakapan dasar yang berkaitan dengan proses pengembangan perangkat lunak;
		Menguasai konsep rekayasa perangkat lunak, yaitu yang terkait dengan penerapan teori, pengetahuan, dan praktik untuk membangun sistem perangkat lunak yang handal secara efektif dan efisien untuk memenuhi permintaan pelanggan dan pengguna.
	CP-MK	
	CPMK1	Memahami konsep rekayasa perangkat lunak;
CPMK2	Memahami konsep studi kelayakan dan analisis kebutuhan dalam proses rekayasa perangkat lunak;	
CPMK3	Memahami konsep manajemen proyek perangkat lunak;	
CPMK4	Memahami model proses, pemodelan analisis, rancangan fungsional dan antarmuka dari sebuah rekayasa perangkat lunak;	
CPMK5	Memahami konsep pengujian dan analisis mutu dari sebuah rekayasa perangkat lunak;	
CPMK6	Mampu melakukan perencanaan, analisis kebutuhan, pemodelan, serta pengujian dari sebuah rekayasa perangkat lunak dan menuliskannya dalam sebuah dokumen SRS.	
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan penguasaan kepada mahasiswa mengenai pengetahuan dasar mengenai tahapan pengembangan rekayasa perangkat lunak (RPL) dan menekankan pada analisis perangkat lunak yang dibuat. Materi perkuliahan meliputi konsep RPL, model proses RPL, konsep <i>Data Flow Diagram</i> (DFD), konsep <i>Unified Modelling Language</i> (UML), konsep	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (INF205)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
	<p>pengujian perangkat lunak dan penjaminan mutu perangkat lunak., berbagai macam Process Model dalam <i>Software Engineering</i> seperti <i>Waterfall Model</i>, <i>Prototyping Model</i>, <i>RAD Model</i>, dan <i>Evolutionary Process Models (Incremental dan Spiral Model)</i>, <i>Analysis Modeling</i>, <i>Design Model</i>, <i>Object Oriented Analysis and Design (OOAD)</i>, <i>Testing Strategies</i>, dan <i>Software Testing Method</i>. Setelah mengikuti perkuliahan ini, mahasiswa diharapkan dapat memahami dan dapat mengimplementasikan setiap tahapan pengembangan perangkat lunak.</p>
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendahuluan; 2. Proses Perangkat Lunak dan Rekayasa Sistem; 3. Studi Kelayakan Perangkat Lunak; 4. Manajemen Proyek Perangkat Lunak; 5. Model Proses; 6. Analisis dan Rekayasa Kebutuhan; 7. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak; 8. Pemodelan Analisis; 9. Konsep dan Prinsip-Prinsip Desain Perangkat Lunak; 10. Tahapan desain; 11. Pengujian Perangkat Lunak; 12. Penjaminan Mutu Perangkat Lunak.
Pustaka	<p>Utama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pressman, Roger S, Rekayasa Perangkat Lunak, Andi Yogyakarta, 2010 2. Ian Sommerville. Software Engineering, 6th edition. 2010 3. Nugroho, Adi, Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP (Unified Software Development Process), Andi Yogyakarta, 2010
	<p>Pendukung</p> <p>-</p>
Media Pembelajaran	<p>Perangkat Lunak:</p>
	<p>Perangkat Keras:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desktop PC / Laptop - Internet - LCD Projector
Team Teaching	-
Mata kuliah prasyarat	-
Indikator, Kriteria dan Bobot Penilaian	<p>Tugas/Latihan/Kuis : 40%</p> <p>UTS : 30%</p> <p>UAS : 30%</p>



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (INF205)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami sistem perkuliahan, sistem penilaian, dan tata tertib kuliah; Mahasiswa memahami maksud dan tujuan dari kuliah rekayasa perangkat lunak; Mahasiswa memahami peran, fungsi dan evolusi perangkat lunak; Mahasiswa memahami rekayasa yang baik pada perangkat lunak. 	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan menjelaskan maksud, tujuan dan capaian dari perkuliahan; Kemampuan menjelaskan peran, fungsi dan evolusi perangkat lunak; Kemampuan untuk menjelaskan kriteria rekayasa yang baik dan benar pada perangkat lunak; Kemampuan menulis rangkuman materi pada <i>logbook</i> secara sistematis. 	<p>Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian: 1. Tanya jawab 2. <i>Logbook</i></p>	<p>Kuliah : TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p>	<p>Teori 1 : Pendahuluan 1. Defenisi perangkat lunak; 2. Peran, fungsi dan evolusi perangkat lunak; 3. Defenisi rekayasa perangkat lunak 4. Rekayasa yang baik pada perangkat lunak.</p>	1,4%
2	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami maksud dari proses perangkat lunak dan rekayasa sistem; Mahasiswa memahami perbedaan produk dan proses; Mahasiswa memahami maksud dari aktivitas fundamental dari proses perangkat lunak; Mahasiswa memahami maksud dari saran proyek; Mahasiswa memahami maksud dari rekayasa perangkat lunak. 	<ol style="list-style-type: none"> kemampuan menjelaskan proses perangkat lunak dan rekayasa sistem; kemampuan menjelaskan perbedaan produk dan proses; kemampuan menjelaskan aktivitas fundamental dari proses perangkat lunak; kemampuan menjelaskan saran proyek; 	<p>Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian: 1. Tanya jawab 2. <i>Logbook</i></p>	<p>Kuliah : TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p>	<p>Teori 2 : Proses perangkat lunak dan rekayasa sistem : 1. Perbedaan produk dan proses; 2. Aktivitas fundamental dari proses perangkat lunak; 3. Saran proyek; 4. Rekayasa perangkat lunak.</p>	1,4%



Universitas
Pembangunan Jaya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (INF205)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
3	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami maksud dari studi kelayakan; Mahasiswa memahami faktor-faktor penghambat studi kelayakan; Mahasiswa memahami teknik melakukan studi kelayakan. 	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan menjelaskan maksud dari studi kelayakan; Kemampuan menjelaskan faktor-faktor penghambat studi kelayakan; Kemampuan menjelaskan teknik melakukan studi kelayakan; Kemampuan menulis rangkuman materi pada logbook secara sistematis. 	<p>Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian: 1. Tanya jawab 2. Logbook</p>	<p>Kuliah: TM : 2 x (3 x 50') BM : 2 x (3 x 60') BS : 2 x (3 x 60')</p>	<p>Teori 3: Studi kelayakan : 1. Defenisi studi kelayakan; 2. Faktor-faktor penghambat studi kelayakan; 3. Teknik melakukan studi kelayakan.</p>	1,4%
4, 5	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami maksud dari manajemen proyek perangkat lunak; Mahasiswa mengetahui tahap-tahap dalam melakukan manajemen perangkat lunak. 	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan menjelaskan maksud dari manajemen proyek perangkat lunak; Kemampuan untuk menjelaskan tahap-tahap dalam manajemen proyek perangkat lunak; 	<p>Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian: 1. Tanya jawab 2. Logbook</p>	<p>Kuliah: TM : 2 x (3 x 50') BM : 2 x (3 x 60') BS : 2 x (3 x 60')</p>	<p>Teori 4: Manajemen Proyek : 1. Defenisi proyek perangkat lunak; 2. Tahap-tahap manajemen proyek perangkat lunak.</p>	3%



Universitas
Pembangunan Jaya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (INF205)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
6, 7	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami maksud dari model proses; Mahasiswa memahami macam-macam model proses. 	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan menulis rangkuman materi pada logbook secara sistematis. Kemampuan untuk menjelaskan maksud dari model proses; Kemampuan untuk menjelaskan macam-macam model proses; Kemampuan untuk menerapkan model proses dalam melakukan manajemen proyek perangkat lunak; Kemampuan menulis rangkuman materi pada logbook secara sistematis. 	<p><u>Kriteria:</u> Ketepatan dan Penguasaan</p> <p><u>Bentuk Penilaian:</u> 1. Tanya jawab 2. Logbook</p>	<p><u>Kuliah:</u> TM : 2 x (3 x 50') BM : 2 x (3 x 60') BS : 2 x (3 x 60')</p>	<p><u>Teori 5:</u> Model Proses : 1. Model sekensial linear; 2. Model waterfall; 3. Model proses incremental; 4. Model proses evolutionary; 5. Model berbasis komponen.</p>	2,8%	
Tugas 1							
8	Evaluasi Tengah Semester : 30% Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						10%
9	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami maksud dari analisis dan rekayasa kebutuhan perangkat lunak; Mahasiswa memahami maksud dari area analisis; 	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan untuk menjelaskan konsep analisis dan rekayasa kebutuhan perangkat lunak; 	<p><u>Kriteria:</u> Ketepatan dan Penguasaan</p> <p><u>Bentuk Penilaian:</u> 1. Tanya jawab</p>	<p><u>Kuliah:</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p>	<p><u>Teori 6:</u> Analisis dan Rekayasa Kebutuhan Perangkat Lunak : 1. Area analisis; 2. Prinsip-prinsip analisis;</p>	1,4%	



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (INF205)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
10	<p>3. Mahasiswa memahami prinsip-prinsip analisis;</p> <p>4. Mahasiswa memahami mekanisme pengelolaan dan validasi kebutuhan.</p>	<p>2. Kemampuan untuk menjelaskan maksud dari area analisis;</p> <p>3. Kemampuan untuk menjelaskan prinsip-prinsip analisis;</p> <p>4. Kemampuan untuk melakukan proses pengelolaan dan validasi kebutuhan perangkat lunak;</p> <p>5. Kemampuan menulis rangkuman materi pada <i>logbook</i> secara sistematis.</p>	<p>2. <i>Logbook</i></p>	<p>3. Pengelolaan dan validasi kebutuhan.</p>	<p>Teori 7 : Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (<i>Software Requirement Specification – SRS</i>) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prinsip-prinsip SRS yang baik; 2. Overview template dokumen SRS. 	1,4%



Universitas
Pembangunan Jaya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (INF205)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
11	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami maksud dari pemodelan analisis; Mahasiswa memahami cara untuk melakukan pemodelan analisis menggunakan UML. 	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan untuk menjelaskan maksud dari pemodelan analisis; Kemampuan untuk menerapkan pemodelan analisis menggunakan UML; Kemampuan menulis rangkuman materi pada logbook secara sistematis. 	<p><u>Kriteria:</u> Ketepatan dan Penguasaan</p> <p><u>Bentuk Penilaian:</u> 1. Tanya jawab 2. Logbook</p>	<p><u>Kuliah:</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p>	<p><u>Teori 8:</u> Pemodelan analisis menggunakan UML</p>	1,4%
12	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami konsep dan prinsip-prinsip desain perangkat lunak; Mahasiswa memahami desain modular yang efektif. 	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan untuk menjelaskan konsep dan prinsip-prinsip desain perangkat lunak; Kemampuan untuk menjelaskan tahapan desain; Kemampuan menulis rangkuman materi pada logbook secara sistematis. 	<p><u>Kriteria:</u> Ketepatan dan Penguasaan</p> <p><u>Bentuk Penilaian:</u> 1. Tanya jawab 2. Logbook</p>	<p><u>Kuliah:</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p>	<p><u>Teori 9:</u> 1. Konsep dan prinsip-prinsip desain perangkat lunak 2. Tahapan Desain</p>	1,4%
13	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami apa yang dimaksud dengan pengujian sistem; Mahasiswa memahami strategi pengujian perangkat lunak; Mahasiswa memahami mekanisme pengujian perangkat lunak. 	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan untuk menjelaskan maksud dari pengujian sistem; Kemampuan untuk menjelaskan prinsip dan tujuan pengujian perangkat lunak; 	<p><u>Kriteria:</u> Ketepatan dan Penguasaan</p> <p><u>Bentuk Penilaian:</u> 1. Tanya jawab 2. Logbook</p>	<p><u>Kuliah:</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'</p>	<p><u>Teori 10:</u> <u>Pengujian Sistem:</u> 1. Prinsip dan tujuan pengujian perangkat lunak; 2. Strategi pengujian perangkat lunak;</p>	1,4%



Universitas
Pembangunan Jaya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (INF205)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		3. Kemampuan untuk menjelaskan strategi pengujian perangkat lunak; 4. Kemampuan untuk menerapkan mekanisme pengujian perangkat lunak; 1. Kemampuan menulis rangkuman materi pada <i>logbook</i> secara sistematis.			3. Mekanisme pengujian perangkat lunak	
14	Mahasiswa memahami maksud dan tujuan dari penjaminan mutu perangkat lunak	1. Kemampuan untuk menjelaskan maksud dari penjaminan mutu perangkat lunak; 2. Kemampuan menulis rangkuman materi pada <i>logbook</i> secara sistematis.	<u>Kriteria:</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian:</u> 1. Tanya jawab 2. <i>Logbook</i>	<u>Kuliah:</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'	<u>Teori 11:</u> Penjaminan Mutu Perangkat Lunak (Software Quality Assurance – SQA)	1,4%
15	Mahasiswa memahami cara menulis proposal dan dokumen SRS	1. Kemampuan untuk menyusun proposal dan dokumen SRS; 2. Kemampuan menulis rangkuman materi pada <i>logbook</i> secara sistematis.	<u>Kriteria:</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian:</u> 1. Tanya jawab 2. <i>Logbook</i>	<u>Kuliah:</u> TM : 3 x 50' BM : 3 x 60' BS : 3 x 60'	<u>Teori 12:</u> Penulisan proposal dan dokumen SRS	1,4%
Tugas 2						10%



Universitas
Pembangunan Jaya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (INF205)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
16	Evaluasi Akhir Semester : 30% Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa					



RANCANGAN TUGAS MAHASISWA (RTM) PROGRAM STUDI INFORMATIKA (INF205)

Mata Kuliah	: Rekayasa Perangkat Lunak	Kode MK	: INF205
Tugas ke	: 1 s/d 2	Sks	: 3 (Tiga)
Dosen pengampu	: Safitri Jaya, S.Kom, M.T.I	Semester	: 6 (Enam)

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA	
BENTUK TUGAS	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Inisiasi rekayasa; 2. Rancangan proposal; 3. Presentasi kelompok; 	
JUDUL TUGAS	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Proses perangkat lunak dan rekayasa sistem; 2. Konsep dan prinsip-prinsip desain perangkat lunak. 	
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami materi yang diberikan disetiap pertemuan; 2. Mahasiswa dapat merencanakan sebuah proyek perangkat lunak; 3. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dan prinsip-prinsip desain perangkat lunak. 	
DESKRIPSI TUGAS	
Mahasiswa mengerjakan semua tugas yang diberikan dan melakukan analisis dari setiap permasalahan yang diberikan.	
METODE Pengerjaan Tugas	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengikuti setiap instruksi pengerjaan tugas; 2. Mahasiswa dapat melakukan analisis kebutuhan dengan baik dan benar; 3. Mahasiswa dapat mencari referensi yang sesuai dengan tugas yang akan dikerjakan; 4. Presentasi tugas. 	
BENTUK DAN FORMAT LUARAN	
Bentuk Tugas : Inisiasi rekayasa Proposal Dokumen SRS Format Laporan : <ol style="list-style-type: none"> 1. Penulisan tugas menggunakan MS Word dengan format yang mengacu pada ketentuan umum penulisan karya ilmiah; 2. Tugas yang dikumpulkan dalam bentuk hard copy dan soft copy. 	
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik penulisan (10%) 2. Kemampuan presentasi (10%) 	
JADWAL PELAKSANAAN	
Tugas 1 diberikan sebelum UTS, dengan jadwal pengumpulan dan presentasi pada minggu UTS	Tugas 2 diberikan sebelum UAS, dengan jadwal pengumpulan dan presentasi pada minggu UAS
LAIN-LAIN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tugas dikerjakan secara berkelompok; 2. Pembagian presentasi dilakukan secara acak. 	

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA

DAFTAR RUJUKAN

1. Pressman, Roger S, Rekayasa Perangkat Lunak, Andi Yogyakarta, 2010
2. Ian Sommerville. Software Engineering, 6th edition. 2010
3. Nugroho, Adi, Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP (Unified Software Development Process), Andi Yogyakarta, 2010

Rubrik Nilai

Jenjang/Grade	Angka/Skor	Angka Mutu	Deskripsi/Indikator Kerja
A (Sangat Baik)	A : 90.0 – 100	4	Mahasiswa terlibat sepenuhnya dalam diskusi, bermotivasi tinggi, melakukan persiapan dengan membaca materi sebelumnya, mengajukan gagasan dan pertanyaan substantif serta kritis, juga mendengarkan dan merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain seraya memperlakukan sesama dengan setara dan adil
	A- : 80.00 – 89.99	3.7	
B (Baik)	B+ : 75.00 – 79.99	3.3	Mahasiswa terlibat sepenuhnya dalam diskusi, mengajukan gagasan dan pertanyaan substantif serta kritis, juga mendengarkan dan merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain
	B : 70.00 – 74.99	3.0	
	B - : 65.00 – 69.99	2.7	
C (Cukup)	C+ : 60.00 - 64.99	2.3	Mahasiswa mengajukan gagasan dan pertanyaan, mendengarkan dan merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain
	C : 55.00 – 59.99	2.0	
D (Kurang)	C- : 50.00 – 54.99	1.7	Mahasiswa tidak mengajukan gagasan dan pertanyaan, hanya mendengarkan dan tidak merespon secara terbuka terhadap kontribusi mahasiswa lain
	D : 40.00 – 49.99	1	
E (Sangat Kurang / Tidak Lulus)	<40.00	0	Mahasiswa tidak memenuhi kaidah – kaidah yang ditetapkan di atas