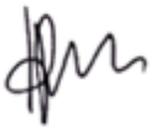




**RANCANGAN TUGAS MAHASISWA (RTM)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Rekayasa Perangkat Lunak	Tanggal	: 20 Januari 2024
Kode MK	: IFA302	Rumpun MK	: MKP
Bobot (sks)	T (Teori) : 3	Semester	: 6 (Enam)
	P (Praktik/Praktikum) : 0		
Dosen Pengembang RPS,  (Riny Nurhajati, S.T., M.T.I.)	Koordinator Keilmuan,  Mohammad Nasucha, ST., M.Sc., Ph.D.	Kepala Program Studi,  (Dr. Ida Nurhaida, M.T.)	Dekan (Danto Sukmajati, Ph.D.)

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA	
BENTUK TUGAS	
1. Rancangan proposal 2. Presentasi kelompok	
JUDUL TUGAS	
1. Proses perangkat lunak dan rekayasa sistem; 2. Konsep dan prinsip-prinsip desain perangkat lunak.	
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
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.	

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA	
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 : Proposal	
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. Substansi isi proposal (15%) 2. Teknik penulisan (15%) 3. 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. 	
DAFTAR RUJUKAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pressman, Roger S, Rekayasa Perangkat Lunak, Andi Yogyakarta, 2010 	



**RANCANGAN TUGAS MAHASISWA (RTM)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : A0

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA

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