







**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-
01/F-03**

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Rekayasa Perangkat Lunak (Software Engineering)	Tanggal	: 31 Juli 2024
Kode MK	: SIF203	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2 P (Praktik/Praktikum) : 1	Semester	: 3
Dosen Pengembang RPS,  (Dr Cahyono Budy Santoso, ST, MMS.)	Koordinator Keilmuan,  (Johannes Hamonangan Siregar, PhD)	Kepala Program Studi,  (Chaerul Anwar, S.Kom, MTI)	Dekan  (Danto Sukmajati, ST, M.Sc., Ph.)

NOMOR TUGAS
1
BENTUK TUGAS
Kuis
JUDUL TUGAS
Rekayasa Perangkat Lunak
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)
Mahasiswa mampu memahami tentang Konsep rekayasa perangkat lunak Mahasiswa mampu siklus hidup pengembangan perangkat lunak Mahasiswa mampu memahami tentang perumusan kebutuhan perangkat lunak



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-
01/F-03**

Issue/Revisi : A0

DESKRIPSI TUGAS
Mampu menyelesaikan soal tentang konsep rekayasa perangkat lunak, SDLC, dan kebutuhan Perangkat Lunak
METODE Pengerjaan Tugas
Tugas dikerjakan melalui kuis secara online di collabor
BENTUK DAN FORMAT LUARAN
Tugas individu dan submit Collabor
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN
Ketepatan dalam penyelesaian soal kuis 100%
JADWAL PELAKSANAAN
Tugas diberikan pada pertemuan 3 Tugas dikumpulan pada pertemuan 5
LAIN-LAIN
DAFTAR RUJUKAN
Slide materi 1-3

NOMOR TUGAS
2
BENTUK TUGAS
Membuat analisis dan rekonstruksi hasil analisis dalam berbagai diagram.
JUDUL TUGAS
Rekontruksi hasil analisis dalam dalam bentuk Diagram

SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)

Mahasiswa mampu memahami dan menelaah kebutuhan software.
Mahasiswa mampu merekonstruksi hasil analisis dalam bentuk Use Case Diagram, Activity Diagram, ERD Diagram, dan Class Diagram.

DESKRIPSI TUGAS

Menelaah Kebutuhan Software:

- Melakukan analisis kebutuhan pengguna

Rekonstruksi Hasil Analisis:

- Membuat Use Case Diagram berdasarkan analisis kebutuhan.
- Mengembangkan Activity Diagram yang menggambarkan alur kerja sistem.
- Merancang ERD Diagram untuk memodelkan struktur data.
- Membuat Class Diagram untuk menunjukkan struktur dan hubungan antar kelas dalam sistem.

METODE Pengerjaan Tugas

Dilakukan secara individu atau kelompok sesuai instruksi dosen, dengan mengacu pada teori dan praktik yang telah diajarkan dalam perkuliahan.

BENTUK DAN FORMAT LUARAN

- Semua diagram harus dibuat menggunakan perangkat lunak pemodelan yang sesuai (misalnya, UML tools, www.umletino.com).
- Laporan diketik dengan format A4 dan softcopy dikirim kepada dosen untuk diperiksa.

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

Pemahaman Kebutuhan Software: 20%

Mampu mengidentifikasi dan mendeskripsikan kebutuhan perangkat lunak secara mendetail.



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-
01/F-03**

Issue/Revisi : A0

Use Case Diagram: 20%

Diagram lengkap dan sesuai dengan kebutuhan yang diidentifikasi.

Activity Diagram: 20%

Diagram menggambarkan alur kerja yang logis dan sesuai dengan skenario penggunaan.

ERD Diagram: 20%

Diagram menggambarkan struktur data yang benar dan lengkap.

Class Diagram: 20%

Diagram menunjukkan struktur kelas yang sesuai dengan spesifikasi kebutuhan dan lengkap.

JADWAL PELAKSANAAN

Tugas diberikan pada pertemuan ke-4.

Tugas dikumpulkan pada pertemuan ke-12.

LAIN-LAIN

DAFTAR RUJUKAN

Pressman, Roger S. (2005). Software Engineering: A Practitioner's Approach. McGraw-Hill

Sommerville, Ian. (2011). Software Engineering. Addison-Wesley.

Booch, Grady, Rumbaugh, James, & Jacobson, Ivar. (2005). The Unified Modeling Language User Guide. Addison-Wesley.