



**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.)

<b>NOMOR TUGAS</b>
1
<b>BENTUK TUGAS</b>
Kuis
<b>JUDUL TUGAS</b>
Rekayasa Perangkat Lunak
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)</b>
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

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

<b>NOMOR TUGAS</b>
2
<b>BENTUK TUGAS</b>
Membuat analisis dan rekonstruksi hasil analisis dalam berbagai diagram.
<b>JUDUL TUGAS</b>
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](http://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.