

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

 UNIVERSITAS MULIA	Nama Matakuliah	:	Rekayasa Perangkat Lunak
	Kode MK	:	113600
	SKS	:	3
	Semester	:	4
DESKRIPSI MATA KULIAH			
<p><i>Software Engineering</i> atau Rekayasa Perangkat Lunak merupakan bidang yang sangat digemari dan diminati. Di dalamnya terdapat siklus <i>Software Requirements Analysis and Design</i> yang mencakup tahapan-tahapan yang saling tergantung antara satu dengan yang lainnya. Tahapan-tahapan tersebut meliputi: <i>user requirements gathering, analysis, desain, pengkodean, testing, data migration, go live</i>. Tahapan bisa berubah sesuai dengan pendekatan siklus pengembangan yang dipilih. Materi pembelajaran merujuk pada Standar Kompetensi SKKNI 2017-044 – <i>Software Development Sub Bidang Software Requirements Analysis and Design</i>.</p>			
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBANKAN PADA MATA KULIAH			
Lulusan diharapkan mampu menghasilkan spesifikasi dan rancangan perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan pengguna.			
Kompetensi Inti (KI)			
KI1	Menganalisis kebutuhan (<i>requirements</i>) perangkat lunak		
KI2	Merancang perangkat lunak		
Kompetensi Dasar (KD)			
KD1	Mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak (<i>requirements elicitation</i>)		
KD2	Menganalisis kebutuhan perangkat lunak (<i>requirements analysis</i>)		
KD3	Menyusun spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (<i>requirements specification</i>)		
KD4	Memeriksa validitas kebutuhan perangkat lunak (<i>requirements validation</i>)		
KD5	Merancang arsitektur perangkat lunak		
KD6	Merancang interaksi dengan pengguna		
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH			
CPM1	Mahasiswa mampu mengaplikasikan metodologi pengembangan perangkat lunak		
CPM2	Mahasiswa mampu melakukan identifikasi sumber kebutuhan		
CPM3	Mahasiswa mampu menentukan teknik elisitasi yang sesuai		
CPM4	Mahasiswa mampu melakukan klasifikasi dan alokasi kebutuhan perangkat lunak		
CPM5	Mahasiswa mampu melakukan negosiasi kebutuhan perangkat lunak		
CPM6	Mahasiswa mampu menyusun kebutuhan dokumentasi spesifikasi perangkat lunak		
CPM7	Mahasiswa mampu menyusun spesifikasi kebutuhan sistem		
CPM8	Mahasiswa mampu menyusun spesifikasi kebutuhan perangkat lunak		
CPM9	Mahasiswa mampu meninjau ulang (<i>review</i>) kebutuhan perangkat lunak melalui spesifikasi dan <i>prototype</i>		
CPM10	Mahasiswa mampu melakukan verifikasi dan validasi model dan uji penerimaan pengguna		
CPM11	Mahasiswa mampu merancang struktur perangkat lunak		
CPM12	Mahasiswa mampu merancang komponen perangkat lunak		

CPM13	Mahasiswa mampu merancang <i>User Interface</i> (UI)			
CPM14	Mahasiswa mampu merancang <i>User Experience</i> (UX)			
BAHAN KAJIAN / POKOK BAHASAN				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar dan Konsep Perangkat Lunak 2. Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak 3. Identifikasi Sumber Kebutuhan Perangkat Lunak 4. Teknik Elisitasi 5. Klasifikasi dan Alokasi Kebutuhan Perangkat Lunak 6. Negosiasi Kebutuhan Perangkat Lunak 7. Kebutuhan Dokumentasi Spesifikasi Perangkat Lunak 8. Spesifikasi Kebutuhan <i>Software Environment</i> 9. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 10. <i>Review</i> Kebutuhan Perangkat Lunak 11. Verifikasi dan Validasi Penerimaan Pengguna Kebutuhan Perangkat Lunak 12. Struktur Perangkat Lunak 13. Komponen Perangkat Lunak 14. <i>User Interface</i> (UI) dan <i>User Experience</i> (UX) 				
MATAKULIAH PRASYARAT				
Sistem Basis Data				
DAFTAR PUSTAKA				
[1]	Pressman, R. S. 2010. <i>Software Engineering: A Practitioner's Approach</i> . 7th Edition. McGraw-Hill.			
[2]	Booch, G., Rumbaugh, J. and Jacobson, I. 2005. <i>The Unified Modeling Language User Guide</i> . Second Edition. Addison Wesley Professional			
[3]	Ian Sommerville; <i>Software Engineering</i> 9th Edition, Addison-Wesley, ISBN 978-0-13-703515-1, 2011			
[4]	Karl Wieggers and Joy Beatty; <i>Software Requirements</i> 3rd Edition, Microsoft Press, ISBN: 978-0-7356-7966-5, 2013			
[5]	David Budgen, <i>Software Design</i> , Pearson Education Limited, ISBN: 0 201 72219 4 2003			
Komponen Penilaian				
1.	Tugas :		15%	
2.	Kuis :		15%	
3.	UTS :		20%	
4.	UAS :		25%	
5.	Presensi Kehadiran		10%	
6.	Etika		15%	
Kriteria Penilaian				
No	Nilai Bobot	Nilai Indeks	Nilai Huruf	Keterangan

1	$\geq 90; < 100$	4.00	A	Perolehan nilai superior, yaitu mereka yang mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik bahkan tertantang untuk memahami lebih jauh, memiliki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi, mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi sempurna bahkan mampu mengenali masalah nyata pada masyarakat / industri dan mampu mengusulkan konsep solusinya.
2	$\geq 85; < 90$	3.75	A-	Mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik, memiliki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi, mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi sangat baik.
3	$\geq 80; < 85$	3.50	B+	Perolehan nilai bagi mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi bagus.
4	$\geq 75; < 80$	3.00	B	Perolehan nilai bagi mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi bagus.
5	$\geq 70; < 75$	2.75	B-	Perolehan nilai bagi mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi cukup.
6	$\geq 65; < 70$	2.50	C+	Perolehan nilai bagi mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, berusaha memahami materi namun baru mampu menyelesaikan sebagian masalah dengan akurasi cukup.
7	$\geq 60; < 65$	2.00	C	Perolehan nilai bagi mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, berusaha memahami materi namun kurang persisten sehingga baru mampu menyelesaikan sebagian dari masalah dengan akurasi yang kurang.
8	$\geq 55; < 60$	1.50	D+	Perolehan nilai bagi mahasiswa yang mengikuti perkuliahan seadanya, tidak fokus dalam memahami materi sehingga hanya mampu menyelesaikan sebagian dari masalah itupun dengan akurasi yang buruk.
9	$\geq 50; < 55$	1.00	D	Perolehan nilai bagi mahasiswa yang mengikuti perkuliahan seadanya, tidak memiliki kemauan dan tanggung jawab untuk memahami materi pada konteks mata kuliah ini.
10	$\geq 0; < 50$	0.00	E	Perolehan nilai bagi mahasiswa yang tidak membuat Logbook atau tidak mengikuti UTS atau tidak mengikuti UAS atau kehadirannya kurang dari 70%.

