



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SPMI-UNDIP	RPS	S1.SK-FT-UNDIP	031
-------------------	------------	-----------------------	------------

Revisi ke	1
Tanggal	5 Juli 2022
Dikaji Ulang Oleh	Ketua Program Studi Teknik Komputer
Dikendalikan Oleh	GPM Teknik Komputer
Disetujui Oleh	Dekan Fakultas Teknik

UNIVERSITAS DIPONEGORO		SPMI-UNDIP/RPS/S1.SK-FT-UNDIP/031	Disetujui Oleh Dekan Fak. Teknik
Revisi ke 1	Tanggal 5 Juli 2022	Rencana Pembelajaran Semester	



UNIVERSITAS DIPONEGORO
FAKULTAS TEKNIK
DEPARTEMEN TEKNIK KOMPUTER
PROGRAM SARJANA

SPMI-
UNDIP/RPS/S1.SK-
FT-UNDIP/031

RENCANA PEMBELAJARAN
SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	RUMPUN MK	BOBOT		SEMESTER	TANGGAL PENYUSUNAN
Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak	PTSK 6402	Umum	T=0	P=1	4	5 Juli 2022
OTORISASI/PENGESAHAN	DOSEN PENGEMBANG RPS		Koordinator RMK		KaPRODI	
	Ike Pertiwi WindasariS.T., M.T.					
CAPAIAN PEMBELAJARAN	CPL yang dibebankan pada MK					
	CPL 3	Memiliki pemahaman keilmuan dan penguasaan keterampilan di bidang teknik komputer, meliputi sistem tertanam dan robotika, jaringan dan keamanan komputer, rekayasa perangkat lunak, multimedia, game, dan kecerdasan buatan yang ditopang oleh profesionalitas, pengetahuan sains dasar dan rekayasa yang kuat.				
	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)					
	CPMK 3-7	Mampu melakukan integrasi sistem aplikasi yang ada baik pada level data maupun logik melalui penerapan konsep-konsep <i>application programming interface</i> (PI) maupun <i>middleware</i>				
	CPMK 3-9	Mampu membuat perangkat lunak yang menerapkan model-model komputasi cerdas untuk berbagai domain permasalahan				
Deskripsi Singkat	Mata kuliah ini merupakan matakuliah praktek yang mengimplementasikan teori-teori rekayasa perangkat lunak ke dalam perancangan desain sistem perangkat lunak, mulai dari pemodelan rekaya perangkat lunak, desain rekayasa perangkat lunak, pengujian rekayasa perangkat lunak, dan pemeliharaan rekayasa perangkat lunak					
Bahan Kajian Materi Pembelajaran	1. Pengenalan Rekayasa Perangkat Lunak 2. Pengenalan Rekayasa Perangkat Lunak 3. Model Proses Perangkat Lunak 4. Rekayasa Kebutuhan 5. Tugas User Story & Paper Protoyping 6. Pemodelan Analisis Terstruktur 7. Unified Modelling Language (UML) 8. Ujian Tengah Semester 9. Unified Modelling Language (UML) 10. Perancangan Antarmuka Project 11. Pengujian perangkat lunak 12. Evolusi dan Pemeliharaan Perangkat Lunak 13. Pengembangan Perangkat Lunak Berbasis Metode Agile 14. Kerangka kerja scum					

	15. Presentasi Prototype Proyek Perangkat Lunak 16. Ujian Akhir Semester
--	---

Pustaka		1.				
Pengampu		Team Pengajar Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak				
Prasyarat		-				
Media Pembelajaran		Papan Tulis, LCD Projector, Laptop, dan Power Point				
Mg ke-	Sub-CPMK (sebagai kemampuan akhir yang diharapkan)	Penilaian	Bentuk pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan; [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot (%)
		Indikator, kriteria dan bentuk	Tatap Muka/Luring	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mahasiswa mampu memahami tentang Rekayasa Perangkat Lunak	Kemampuan mahasiswa memahami	- Ceramah - Diskusi 1x50		Pengenalan Rekayasa Perangkat Lunak	5
2	Mahasiswa mampu memahami tentang Rekayasa Perangkat Lunak.	- Kemampuan mahasiswa memahami - Keaktifan mahasiswa dalam diskusi	- Ceramah - Diskusi 1x50		Pengenalan Rekayasa Perangkat Lunak	5
3	Mahasiswa memahami model Proses Perangkat Lunak	Kemampuan mahasiswa memahami	- Ceramah - Diskusi 1x50		Model Proses Perangkat Lunak: Presentasi Kelompok Mahasiswa	10
4	Mahasiswa mampu memahami tentang Rekayasa Kebutuhan	- Produk tugas kecil - Keaktifan mahasiswa dalam diskusi	- Ceramah - Diskusi 1x50		Rekayasa Kebutuhan	10
5	Mahasiswa memahami tentang Rekayasa	- Kemampuan mahasiswa memahami - Keaktifan mahasiswa dalam diskusi	- Ceramah - Diskusi 1x50		Tugas User Story & Paper Prototyping	5

	Kebutuhan Proyek					
6	Mahasiswa memahami tentang Pemodelan Analisis Terstruktur	• Kemampuan mahasiswa memahami • Keaktifan mahasiswa dalam diskusi	• Ceramah • Diskusi 1x50		• Pemodelan Analisis Terstruktur	10
7	Mahasiswa memahami Unified Modelling Language (UML)	• Kemampuan mahasiswa memahami • Keaktifan mahasiswa dalam diskusi	• Ceramah • Diskusi 1x50		• Unified Modelling Language (UML) Proyek: Tugas Pemodelan Perangkat Lunak	10
8	UTS					
9	Mahasiswa memahami Unified Modelling Language (UML)	• Kemampuan mahasiswa memahami • Keaktifan mahasiswa dalam diskusi	• Ceramah • Diskusi 1x50		• Unified Modelling Language (UML)	5
10	Mahasiswa memahami tentang Perancangan Antarmuka	• Kemampuan mahasiswa memahami	• Ceramah • Diskusi 1x50		• Perancangan Antarmuka Project: Tugas Prototipe Perangkat Lunak	10
11	Mahasiswa mampu melakukan pengujian Perangkat Lunak	• Kemampuan mahasiswa memahami • Keaktifan mahasiswa dalam diskusi	• Ceramah • Diskusi 1x50		• Pengujian perangkat lunak	5
12	Mahasiswa mampu memahami Evolusi dan Pemeliharaan Perangkat Lunak	• Kemampuan mahasiswa memahami	• Ceramah • Diskusi 1x50		• Evolusi dan Pemeliharaan Perangkat Lunak	5
13	Mahasiswa mampu mengembangkan Perangkat Lunak Berbasis Metode Agile	• Kemampuan mahasiswa memahami • Keaktifan mahasiswa dalam diskusi	• Ceramah • Diskusi 1x50		• Pengembangan Perangkat Lunak Berbasis Metode Agile	5
14	Mahasiswa mampu memahami Kerangka Kerja Scrum	• Kemampuan mahasiswa memahami • Keaktifan mahasiswa dalam diskusi	• Ceramah • Diskusi 1x50		• Kerangka kerja scum	5

15	Mahasiswa melakukan presentasi Prototype Proyek Perangkat Lunak	• Produk Tugas Kecil • Keaktifan mahasiswa dalam diskusi	• Ceramah • Diskusi 1x50		• Presentasi Prototype Proyek Perangkat Lunak	10
16	UAS					

