

A. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) BERDASARKAN PERMENRISTEKDIKTI NO. 44/2015 SNPT PASAL 12

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	:	SOFTWARE ENGINEERING + PRACTICUM
SKS	:	3+1
KODE	:	1565015 + 1565039
PROGRAM STUDI	:	TEKNIK INFORMATIKA
SEMESTER	:	4
NAMA DOSEN PENGAMPU	:	
COURSE LEARNING OUTCOMES (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Students are able to explain the life cycle of software. 2. Students are able to perform requirement analysis. 3. Students are able to model, design, develop, testing, & maintain software based on the principle of software engineering. 4. Students are able to propose software engineering project.

Minggu Ke-	Kemampuan yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Pengalaman Belajar Mahasiswa (Deskripsi Tugas)	Kriteria, Indikator dan Bobot Penilaian	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
Ke-1	Mampu memahami Software development life cycle.	Software development life cycle.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Mampu memahami Software development life cycle.	6.25 %	
Ke-2	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan Software development model : waterfall	Software development model : waterfall	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan Software development model : waterfall	6.25 %	
Ke-3	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan Software development model : UML	Software development model : UML	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan Software development model : UML	6.25 %	
Ke-4	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan Software development model : DFD.	Software development model : DFD.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan Software development model : DFD.	6.25 %	
Ke-5	Mampu memahami, menjelaskan dan	Requirement analysis	Pertemuan di kelas dan	3 x 50 menit dan 1x 100	Mampu memahami, menjelaskan dan	6.25 %	

Minggu Ke-	Kemampuan yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Pengalaman Belajar Mahasiswa (Deskripsi Tugas)	Kriteria, Indikator dan Bobot Penilaian	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	mengimplementasikan Requirement analysis		praktek	menit	mengimplementasikan Requirement analysis		
Ke-6	Mampu memahami dan menjelaskan Software specification.	Software specification.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Mampu memahami dan menjelaskan Software specification.	6.25 %	
Ke-7	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan Software design: process.	Software design: process.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan Software design: process.	6.25 %	
Ke-8	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan Software design: data	Software design: data	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan Software design: data	6.25 %	
Ke-9	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan Software design: object-oriented design	Software design: object-oriented design	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan Software design: object-oriented design	6.25 %	
Ke-10	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan Software development process : prototyping	Software development process : prototyping	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan Software development process : prototyping	6.25 %	
Ke-11	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan Software development process : extreme programming	Software development process : extreme programming	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan Software development process : extreme programming	6.25 %	
Ke-12	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan Software development	Software development process : user experience.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan Software development	6.25 %	

Minggu Ke-	Kemampuan yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Pengalaman Belajar Mahasiswa (Deskripsi Tugas)	Kriteria, Indikator dan Bobot Penilaian	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	process : user experience.				process : user experience.		
Ke-13	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan Software testing & maintenance.	Software testing & maintenance.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan Software testing & maintenance.	6.25 %	
Ke-14	Mampu memahami, menjelaskan Software quality assurance & IT audit.	Software quality assurance & IT audit.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Mampu memahami, menjelaskan Software quality assurance & IT audit.	6.25 %	
Ke-15	Mampu memahami, menjelaskan Software evolution.	Software evolution.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Mampu memahami, menjelaskan Software evolution.	6.25 %	
Ke-16	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan Software project proposal.	Software project proposal.	Pertemuan di kelas dan praktek	3 x 50 menit dan 1x 100 menit	Mampu memahami, menjelaskan dan mengimplementasikan Software project proposal.	6.25 %	

Malang, _____
Dosen Pengampu Mata Kuliah

Supriyono, M.Kom
NIP. 19841010 20160801 1 078