



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Vokasi
Program Studi D4 Manajemen Informatika

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																
Rekayasa Perangkat Lunak	5730102159	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	2	5 Juli 2024																																
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																	
			Dodik Arwin Dermawan, S.ST., S.T., M.T.																																	
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																						
	CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya																																					
	CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan																																					
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																					
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																						
	Matrik CPL - CPMK																																						
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">CPMK</td> <td style="width: 15%;">CPL-1</td> <td style="width: 15%;">CPL-2</td> <td style="width: 15%;">CPL-3</td> <td style="width: 15%;">CPL-4</td> <td style="width: 15%;"></td> </tr> </table>						CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4																											
	CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4																																		
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																						
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 10%;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 3%;">1</td> <td style="width: 3%;">2</td> <td style="width: 3%;">3</td> <td style="width: 3%;">4</td> <td style="width: 3%;">5</td> <td style="width: 3%;">6</td> <td style="width: 3%;">7</td> <td style="width: 3%;">8</td> <td style="width: 3%;">9</td> <td style="width: 3%;">10</td> <td style="width: 3%;">11</td> <td style="width: 3%;">12</td> <td style="width: 3%;">13</td> <td style="width: 3%;">14</td> <td style="width: 3%;">15</td> <td style="width: 3%;">16</td> </tr> </table>						CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																							
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak ini memberikan konsep rekayasa perangkat lunak, manajemen proyek perangkat lunak, berbagai macam metodologi pengembangan perangkat lunak, analisis kebutuhan perangkat lunak, prinsip dan pemodelan sistem dengan DFD, pembuatan sistem basis data menggunakan ERD, perancangan desain antarmuka (Lembar Kerja Tampilan dan Jaring Semantik), Perancangan dan implementasi proyek RPL.																																						
Pustaka	Utama :																																						
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pressman, R. S., Software Engineering: A Practitioner 19s Approach, 8th Edition, McGraw-Hill, 2008 2. Sommerville, I., Software Engineering 8th Edition, Addison-Wesley, 2007. 3. Siahaan, Daniel., Analisa Kebutuhan Dalam Rekayasa Perangkat Lunak, ANDI, Yogyakarta, 2012 4. Insap Santoso, 2009, Interaksi Manusia dan Komputer, Andi Offset, Yogyakarta. 5. Kendall, dan Kendall, 2003, Analisis dan Perancangan Sistem Jilid 1, Prenhallindo, Jakarta 6. Marlinda, Linda, S.Kom, 2004, Sistem Basis Data, Andi Offset, Yogyakarta. 																																						
	Pendukung :																																						
Dosen Pengampu	Salamun Rohman Nudin, S.Kom., M.Kom.																																						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)																																
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)																																		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																																

1	Memahami konsep rekayasa dalam perangkat Lunak.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian rekayasa dan rekayasa dalam perangkat lunak 2. Menjelaskan manfaat dalam Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) 3. Menjelaskan tujuan rekayasa terhadap perangkat lunak 4. Memberikan contoh keterkaitan RPL dengan ilmu yang lain 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Partisipasi = 20% 2. Tugas = 30% 3. UTS = 20% 4. UAS = 30% 5. NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10 <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Praktikum</p>	ceramah, diskusi, Tanya jawab, Presentasi 3 X 50			0%
2	Menganalisa model-model pengembangan perangkat lunak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan model pengembangan prototype dan tahapannya. 2. Mendeskripsikan model pengembangan RAD dan tahapannya 3. Mendeskripsikan model pengembangan spiral dan tahapannya 4. Menyebutkan kelebihan dan keuntungan dari tiap model pengembangan 5. Mengidentifikasi model pengembangan dan tahapan model dari studi kasus 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Partisipasi = 20% 2. Tugas = 30% 3. UTS = 20% 4. UAS = 30% 5. NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10 	Ceramah, diskusi, presentasi, Tanya jawab 3 X 50			0%
3	Memahami konsep manajemen proyek dan Manajemen proyek perangkat lunak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian manajemen proyek dan manajemen proyek perangkat lunak 2. Mendefinisikan batasan manajemen proyek perangkat lunak (MPPL) 3. Menjelaskan perbedaan tentang pengembangan proyek perangkat lunak dengan proyek lainnya 4. Mendefinisikan tahapan-tahapan dalam MPPL 5. Menjelaskan kebutuhan perencanaan yang baik, monitoring dan kontrol dalam MPPL 6. Menyebutkan stakeholder proyek PL 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Partisipasi = 20% 2. Tugas = 30% 3. UTS = 20% 4. UAS = 30% 5. NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10 	Diskusi, Presentasi 3 X 50			0%

4	Memahami kebutuhan perangkat lunak dan teknik analisa kebutuhan perangkat lunak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kebutuhan perangkat lunak. 2. Menyebutkan teknik-teknik analisa kebutuhan perangkat lunak 3. Menjelaskan teknik analisa kebutuhan dengan survey kuesioner 4. Menjelaskan teknik analisa kebutuhan dengan wawancara 5. Menjelaskan teknik analisa kebutuhan dengan observasi 6. Menjelaskan teknik analisa kebutuhan dengan analisa dokumen 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1. Partisipasi = 20% 2. Tugas = 30% 3. UTS = 20% 4. UAS = 30% 5. NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10 	Presentasi, Diskusi, Latihan 3 X 50			0%
5	Memahami konsep pemodelan sistem	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dari pemodelan sistem. 2. Menjelaskan tujuan dari pemodelan sistem 3. Menjelaskan macam-macam pemodelan sistem 4. Menjelaskan konsep pemodelan sistem use case 5. Menjelaskan konsep pemodelan sistem DFD 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1. Partisipasi = 20% 2. Tugas = 30% 3. UTS = 20% 4. UAS = 30% 5. NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10 	Presentasi, Diskusi, Latihan 3 X 50			0%
6	Memahami Konsep Database	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian konsep dasar database dan sistem database. 2. Menjelaskan komponen sistem database. 3. Menjelaskan keuntungan dan kerugian sistem database. 4. Menjelaskan tujuan perancangan database. 5. Menjelaskan konsep perancangan database. 6. Menjelaskan konsep Entity Relational Diagram (ERD) 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1. Partisipasi = 20% 2. Tugas = 30% 3. UTS = 20% 4. UAS = 30% 5. NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10 	Presentasi, Diskusi, Latihan 3 X 50			0%

7	Memahami konsep perancangan antarmuka perangkat lunak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep perancangan desain antar muka. 2. Menyebutkan prinsip user interface. 3. Menjelaskan dokumentasi rancangan. 4. Menjelaskan kategori program aplikasi. 5. Menjelaskan perancangan dengan berbagai cara pendekatan. 6. Menyebutkan komponen antarmuka. 7. Menyebutkan urutan perancangan dialog. 8. Menjelaskan perancangan berbasis teks 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1. Partisipasi = 20% 2. Tugas = 30% 3. UTS = 20% 4. UAS = 30% 5. NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10 	Presentasi, Diskusi, Latihan 3 X 50			0%
8	Mahasiswa dapat menganalisa tahapan RPL berdasarkan studi kasus soal UTS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat mendefinisikan konsep RPL 2. Mahasiswa dapat menyebutkan model pengembangan RPL 3. Mahasiswa dapat menyebutkan konsep manajemen proyek 4. Mahasiswa dapat menganalisa kebutuhan RPL berdasarkan kasus soal UTS 5. Mahasiswa dapat merancang DFD sistem berdasarkan kasus soal UTS 6. Mahasiswa dapat merancang ERD sistem berdasarkan kasus soal UTS 7. Mahasiswa dapat merancang LKT sistem berdasarkan kasus soal UTS 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1. Partisipasi = 20% 2. Tugas = 30% 3. UTS = 20% 4. UAS = 30% 5. NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10 	Latihan 1 X 50			0%
9	Terampil dalam spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (PL)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi kan kebutuhan functional PL. 2. Mengidentifikasi kan kebutuhan non functional PL. 3. Mengidentifikasi kan user requirement. 4. Mengidentifikasi kan system requirement. 5. Mengidentifikasi kan interface requirement. 6. Mengidentifikasi kan requirement documentation 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1. Partisipasi = 20% 2. Tugas = 30% 3. UTS = 20% 4. UAS = 30% 5. NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10 	Latihan, Diskusi, Presentasi 3 X 50			0%

10	Terampil dalam pemodelan sistem dengan DFD (Data Flow Diagram)	<ol style="list-style-type: none"> Membuat DFD level context/level 0 beserta aliran datanya menggunakan software power designer. Membuat DFD level 1 beserta semua proses dan aliran data menggunakan software power designer. Membuat DFD level 2 dari sebuah proses/lebih beserta aliran datanya menggunakan software power designer. Mengembangkan perilaku karakter, meliputi: jujur, teliti, dan tanggungjawab dalam merancang sistem 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> Partisipasi = 20% Tugas = 30% UTS = 20% UAS = 30% NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10 	Latihan, Diskusi, Presentasi 3 X 50			0%
11	Terampil dalam pemodelan Entity relational diagram (ERD)	<ol style="list-style-type: none"> Membuat Conceptual Data Model (CDM) menggunakan power designer. Membuat entity-entity dan mengisi atribut tiap entity menggunakan power designer. Membuat relasi antar tabel/entity dan menentukan kardinalitas antar entity/tabel Membuat Physical Data Model (PDM) dengan generate dari CDM Mengembangkan perilaku karakter, meliputi: jujur, teliti, dan tanggungjawab .. 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> Partisipasi = 20% Tugas = 30% UTS = 20% UAS = 30% NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10 	Latihan, Diskusi, Presentasi 3 X 50			0%
12	Terampil dalam perancangan antar muka	<ol style="list-style-type: none"> Membuat desain antarmuka sesuai dengan banyaknya proses pada pemodelan DFD pada Lembar Kerja Tampilan (LKT). Membuat jaring semantik. Menerapkan antarmuka pada program pengembang 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> Partisipasi = 20% Tugas = 30% UTS = 20% UAS = 30% NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10 	Latihan Diskusi, Presentasi 3 X 50			0%
13	Terampil dalam membuat aplikasi/program RPL	<ol style="list-style-type: none"> Membuat database dengan tool SQL Server dari hasil generate PDM power designer. Merelasikan desain antarmuka di Visual basic dengan database SQL Server. Membuat program proyek RPL 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> Partisipasi = 20% Tugas = 30% UTS = 20% UAS = 30% NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10 	Latihan 9 X 50			0%

14	Terampil dalam membuat aplikasi/program RPL	1.Membuat database dengan tool SQL Server dari hasil generate PDM power designer. 2.Merelasikan desain antarmuka di Visual basic dengan database SQL Server. 3.Membuat program proyek RPL	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Latihan 9 X 50			0%
15	Terampil dalam membuat aplikasi/program RPL	1.Membuat database dengan tool SQL Server dari hasil generate PDM power designer. 2.Merelasikan desain antarmuka di Visual basic dengan database SQL Server. 3.Membuat program proyek RPL	Kriteria: 1.Partisipasi = 20% 2.Tugas = 30% 3.UTS = 20% 4.UAS = 30% 5.NA = ((2xP) (3xT) (2xUTS) (3xUAS))/10	Latihan 9 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.