



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S1 Teknik Informatika**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																																					
Analisis dan Desain Perangkat Lunak	5520203138		T=3	P=0	ECTS=4.77	5	4 Juli 2024																																																																																																																					
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																																						
	Paramitha Nerisafitra, S.Si., M.Kom				Aditya Prapanca, S.T., M.Kom.																																																																																																																						
Model Pembelajaran	Case Study																																																																																																																											
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																											
	CPL-3	Mampu mengimplementasikan pengetahuan cara kerja sistem komputer untuk memecahkan masalah teknologi informasi (KNO-03)																																																																																																																										
	CPL-5	Mampu mengkomunikasikan hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi informasi (SKI-02)																																																																																																																										
	CPL-6	Mampu menganalisis, merancang, membangun, dan mengevaluasi antar muka pengguna dan aplikasi interaktif berdasarkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin (COM-01)																																																																																																																										
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																											
	CPMK - 1	Memahami konsep perangkat lunak																																																																																																																										
	CPMK - 2	Memahami konsep siklus hidup perangkat lunak																																																																																																																										
	CPMK - 3	Memahami konsep dan prinsip analisis perangkat lunak																																																																																																																										
	CPMK - 4	Memahami prinsip-prinsip prototyping perangkat lunak																																																																																																																										
	CPMK - 5	Memahami konsep pemodelan analisis dan konsep desain perangkat lunak																																																																																																																										
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																											
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL-3</td> <td>CPL-5</td> <td>CPL-6</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>						CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-6				CPMK-1							CPMK-2							CPMK-3							CPMK-4							CPMK-5																																																																																	
	CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-6																																																																																																																								
	CPMK-1																																																																																																																											
	CPMK-2																																																																																																																											
	CPMK-3																																																																																																																											
	CPMK-4																																																																																																																											
CPMK-5																																																																																																																												
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																												
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td rowspan="2">CPMK</td> <td colspan="16">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>						CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1																	CPMK-2																	CPMK-3																	CPMK-4																	CPMK-5																
CPMK	Minggu Ke																																																																																																																											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																																												
CPMK-1																																																																																																																												
CPMK-2																																																																																																																												
CPMK-3																																																																																																																												
CPMK-4																																																																																																																												
CPMK-5																																																																																																																												
Deskripsi Singkat MK	Rekayasa perangkat lunak adalah perubahan perangkat lunak itu sendiri guna mengembangkan, memelihara, dan membangun kembali dengan menggunakan prinsip rekayasa untuk menghasilkan perangkat lunak yang dapat bekerja lebih efisien dan efektif untuk pengguna.																																																																																																																											

Pustaka	Utama :						
	1. Pressman, Roger S., Software Engineering: A Practitioner's Approach, 5th edition, McGraw-Hill Internasional, 2001 2. Sommerville, Ian, software engineering, 7th Addison Wesley Publishing Company, 2003						
Dosen Pengampu	Pendukung :						
	1. Pressman, Roger S., Software Engineering: A Practitioner's Approach, 5th edition, McGraw-Hill Internasional, 2001 2. Sommerville, Ian, software engineering, 7th Addison Wesley Publishing Company, 2003						
Dosen Pengampu: Paramitha Nerisafitra, S.ST., M.Kom.							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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	Pengenalan Rekayasa dan Perencanaan Proyek Perangkat Lunak	1.Mampu dan mengerti dan memahami konsep dasar rekayasa perangkat lunak 2.Mampu memahami maksud dari perencanaan proyek perangkat lunak	Kriteria: 1.Penilaian quiz 2.Penilaian tugas Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Presentasi 3x50	Penyelesaian soal tentang Konsep dasar RPL 3x60		5%
2	Pengenalan Rekayasa dan Perencanaan Proyek Perangkat Lunak	1.Mampu dan mengerti dan memahami konsep dasar rekayasa perangkat lunak 2.Mampu memahami maksud dari perencanaan proyek perangkat lunak	Kriteria: 1.Penilaian quiz 2.Penilaian tugas Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Presentasi 3x50	Penyelesaian soal tentang Konsep dasar RPL 3x60		5%
3	Konsep, Prinsip dan Pemodelan Analisis	1.Memahami konsep analisis 2.Memahami prinsip analisis 3.Memahami model yang digunakan dalam analisis	Kriteria: 1.Penilaian quiz 2.Penilaian tugas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi 3x50			5%
4	Konsep, Prinsip dan Pemodelan Analisis	1.Memahami konsep analisis 2.Memahami prinsip analisis 3.Memahami model yang digunakan dalam analisis	Kriteria: 1.Penilaian quiz 2.Penilaian tugas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi 3x50			5%

5	Konsep, Prinsip dan Pemodelan Analisis	<ol style="list-style-type: none"> 1.Memahami konsep analisis 2.Memahami prinsip analisis 3.Memahami model yang digunakan dalam analisis 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.Penilaian quiz 2.Penilaian tugas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi 3x50			5%
6	Konsep, Prinsip dan Pemodelan Analisis	<ol style="list-style-type: none"> 1.Memahami konsep analisis 2.Memahami prinsip analisis 3.Memahami model yang digunakan dalam analisis 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.Penilaian quiz 2.Penilaian tugas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi 3x50			5%
7	Konsep, Prinsip dan Pemodelan Analisis	<ol style="list-style-type: none"> 1.Memahami konsep analisis 2.Memahami prinsip analisis 3.Memahami model yang digunakan dalam analisis 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.Penilaian quiz 2.Penilaian tugas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi 3x50			5%
8	UTS / Ujian Tengah Semester: Evaluasi formatif yang dimaksudkan untuk melakukan improvement proses pembelajaran berdasarkan assesment yang telah dilakukan		Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Tes				15%
9	Prinsip dan Konsep Desain	Memahami prinsip dan konsep desain perangkat lunak	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.Penilaian quiz 2.Penilaian tugas Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio				5%
10	Prinsip dan Konsep Desain	Memahami prinsip dan konsep desain perangkat lunak	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.Penilaian quiz 2.Penilaian tugas Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio				5%
11	Metode Desain	<ol style="list-style-type: none"> 1.Memahami dan mengerti desain data perangkat lunak 2.Memahami dan mengerti arsitektur perangkat lunak 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.Penilaian quiz 2.Penilaian tugas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk				5%
12	Metode Desain	<ol style="list-style-type: none"> 1.Memahami dan mengerti desain data perangkat lunak 2.Memahami dan mengerti arsitektur perangkat lunak 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.Penilaian quiz 2.Penilaian tugas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk				5%

13	Teknik dan Strategi Pengujian Perangkat Lunak	1.Memahami dan mengerti teknik-teknik pengujian perangkat lunak 2.Memahami dan mengerti strategi pengujian perangkat lunak	Kriteria: 5 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk				0%
14	Teknik dan Strategi Pengujian Perangkat Lunak	1.Memahami dan mengerti teknik-teknik pengujian perangkat lunak 2.Memahami dan mengerti strategi pengujian perangkat lunak	Kriteria: 5 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk				0%
15	Teknik dan Strategi Pengujian Perangkat Lunak	1.Memahami dan mengerti teknik-teknik pengujian perangkat lunak 2.Memahami dan mengerti strategi pengujian perangkat lunak	Kriteria: 5 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk				5%
16	UAS / Ujian Akhir Semester: Evaluasi yang dimaksudkan untuk mengetahui capaian akhir hasil belajar mahasiswa	20	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk				0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	40%
2.	Penilaian Portofolio	27.5%
3.	Tes	7.5%
		75%

Catatan

- 1. 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.
- 2. 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.
- 3. 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.
- 4. 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.
- 5. 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.
- 6. 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.
- 7. Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 8. 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.
- 9. 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.

10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

File PDF ini digenerate pada tanggal 4 Juli 2024 Jam 23:38 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa