



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S2 Informatika

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																																																	
Teknologi Perangkat Lunak	5510002011	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3 P=0 ECTS=6.72	1	1 Agustus 2024																																																																																																																																	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																																																																																	
	Dr. Ir. Ricky Eka Putra, S.Kom., M.Kom.		Ervin Yohannes, S.Kom., M.Kom., M.Sc., Ph.D.		Dr. Ir. Ricky Eka Putra, S.Kom., M.Kom.																																																																																																																																	
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																																					
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																																					
	CPL-5	Menguasai dan mengaplikasikan teori-teori, konsep, prinsip, dan teknologi terkini dalam bidang Teknik Informatika, termasuk Data Sains, Kecerdasan Artificial, Jaringan Cerdas, Rekayasa Perangkat Lunak, serta Sistem dan Teknologi Informasi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui riset dan penciptaan karya inovatif.																																																																																																																																				
	CPL-6	Merencanakan, mengelola, dan mengontrol proyek-proyek di bidang Teknik Informatika, memastikan keberhasilan dalam pelaksanaan dan pencapaian tujuan proyek.																																																																																																																																				
	CPL-7	Menganalisis kebutuhan dan menyelesaikan masalah yang kompleks dalam berbagai bidang Teknik Informatika, menggunakan metode analitis dan pendekatan ilmiah.																																																																																																																																				
	CPL-9	Mengembangkan solusi inovatif untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas organisasi dengan memanfaatkan teknologi informasi terbaru.																																																																																																																																				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																																					
	CPMK - 1	Menjelaskan prinsip dasar, konsep, dan metodologi dalam pengembangan perangkat lunak.																																																																																																																																				
	CPMK - 2	Mampu menerapkan teknik terkini dalam pemodelan, desain, pengujian, dan pemeliharaan perangkat lunak.																																																																																																																																				
	CPMK - 3	Mampu menggunakan teknologi modern untuk pengembangan perangkat lunak secara profesional.																																																																																																																																				
	CPMK - 4	Mampu mengelola proyek perangkat lunak dengan memanfaatkan praktik terbaik dan manajemen konfigurasi perangkat lunak.																																																																																																																																				
	CPMK - 5	Mengembangkan solusi perangkat lunak inovatif untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas organisasi dengan memanfaatkan teknologi informasi terkini.																																																																																																																																				
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																																					
		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-5</th> <th>CPL-6</th> <th>CPL-7</th> <th>CPL-9</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td>✓</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </tbody> </table>					CPMK	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-9	CPMK-1	✓		✓		CPMK-2	✓		✓		CPMK-3	✓			✓	CPMK-4		✓		✓	CPMK-5	✓			✓																																																																																																		
	CPMK	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-9																																																																																																																																	
	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%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </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	Matakuliah Teknologi Perangkat Lunak pada jenjang S2 program studi Informatika membahas tentang konsep, prinsip, dan teknik terkini dalam pengembangan perangkat lunak. Mata kuliah ini bertujuan untuk mendalami pemahaman tentang metodologi pengembangan perangkat lunak, teknologi terbaru dalam pembuatan perangkat lunak, serta praktik terbaik dalam manajemen proyek perangkat lunak. Ruang lingkup mata kuliah mencakup pemodelan perangkat lunak, analisis kebutuhan, desain arsitektur perangkat lunak, pengujian perangkat lunak, dan manajemen konfigurasi perangkat lunak.																																																																																																																																					
Pustaka	Utama :																																																																																																																																					

1. Sommerville, I. (2020). Software Engineering (10th ed.). Pearson.
2. Pressman, R.S. (2020). Software Engineering: A Practitioner's Approach (9th ed.). McGraw-Hill.

Pendukung :

1. Gamma, E. et al. (1994). Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software.
2. McConnell, S. (2004). Code Complete (2nd ed.). Microsoft Press.
3. Myers, G.J., Sandler, C., & Badgett, T. (2011). The Art of Software Testing.
4. Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). The Scrum Guide.
5. McGraw, G. (2006). Software Security: Building Security In.
6. Bass, L. et al. (2012). Software Architecture in Practice.

Dosen Pengampu
 Dr. Yuni Yamasari, S.Kom., M.Kom.
 Dr. Ir. Ricky Eka Putra, S.Kom., 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	Menjelaskan prinsip dasar teknologi perangkat lunak	1. Menjelaskan pengertian dan ruang lingkup teknologi perangkat lunak 2. Mengidentifikasi ruang lingkup, tujuan, dan manfaat pengembangan perangkat lunak	Kriteria: 1. Kejelasan dalam menyampaikan pengertian teknologi perangkat lunak 2. Kelengkapan dalam menyebutkan ruang lingkup, tujuan, dan manfaat. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran Berbasis Masalah. 2 x 50	Diskusi Online 1 x 50	Materi: Prinsip dasar, ruang lingkup, dan tujuan teknologi perangkat lunak Pustaka: Sommerville, I. (2020). Software Engineering (10th ed.). Pearson.	5%
2	Menjelaskan berbagai model proses pengembangan perangkat lunak	1. Menjelaskan proses analisis kebutuhan 2. Menggunakan teknik pengumpulan kebutuhan.	Kriteria: 1. Kemampuan menjelaskan proses analisis kebutuhan 2. Ketepatan memilih teknik pengumpulan kebutuhan sesuai skenario Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran interaktif, diskusi kelompok, studi kasus. 3 x 50		Materi: Proses analisis kebutuhan perangkat lunak dan teknik pengumpulan kebutuhan. Pustaka: Pressman, R.S. (2020). Software Engineering: A Practitioner's Approach (9th ed.). McGraw-Hill. Materi: Proses analisis kebutuhan perangkat lunak dan teknik pengumpulan kebutuhan. Pustaka: Sommerville, I. (2020). Software Engineering (10th ed.). Pearson.	5%

3	Menerapkan konsep desain perangkat lunak	<ol style="list-style-type: none"> 1.Menerapkan konsep desain perangkat lunak 2.Menerapkan teknik desain sederhana 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Kelengkapan penjelasan elemen desain perangkat lunak 2.Kesesuaian penerapan teknik desain dengan studi kasus. <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pembelajaran berbasis proyek. 3 x 50	Pengembangan Proyek Perangkat Lunak	<p>Materi: Elemen desain perangkat lunak dan penerapan pola desain berorientasi objek.</p> <p>Pustaka: <i>Pressman, R. S. (2020). Software Engineering: A Practitioner's Approach (9th ed.). McGraw-Hill.</i></p> <hr/> <p>Materi: Elemen desain perangkat lunak dan penerapan pola desain berorientasi objek.</p> <p>Pustaka: <i>Gamma, E. et al. (1994). Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software.</i></p>	5%
4	Mengembangkan arsitektur perangkat lunak	<ol style="list-style-type: none"> 1.Menjelaskan prinsip desain arsitektur 2.Menyusun diagram arsitektur perangkat lunak 3.Mengaplikasikan pola desain arsitektur seperti MVC dan Microservices 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Ketepatan dalam menjelaskan prinsip desain arsitektur 2.Kesesuaian diagram arsitektur dengan kebutuhan yang diberikan 3.Kejelasan penjelasan desain <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Pengembangan Proyek Perangkat Lunak	<p>Materi: Teknik desain arsitektur perangkat lunak yang efisien dan skalabel.</p> <p>Pustaka: <i>Sommerville, I. (2020). Software Engineering (10th ed.). Pearson.</i></p> <hr/> <p>Materi: Teknik desain arsitektur perangkat lunak yang efisien dan skalabel.</p> <p>Pustaka: <i>Bass, L. et al. (2012). Software Architecture in Practice.</i></p>	5%

5	Menjelaskan implementasi kode yang efektif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menulis kode sesuai prinsip pengembangan perangkat lunak 2. Mengidentifikasi praktik kode buruk 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kepatuhan terhadap prinsip pengembangan perangkat lunak 2. Kemampuan mengenali dan memperbaiki praktik kode buruk <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pembelajaran Berbasis Proyek. 2 x 50	Pengembangan Proyek Perangkat Lunak dengan Teknik Terkini 1 x 50	<p>Materi: Praktik terbaik untuk menulis kode yang berkualitas dan efektif. Pustaka: <i>Sommerville, I. (2020). Software Engineering (10th ed.). Pearson.</i></p> <hr/> <p>Materi: Praktik terbaik untuk menulis kode yang berkualitas dan efektif. Pustaka: <i>McConnell, S. (2004). Code Complete (2nd ed.). Microsoft Press.</i></p>	5%
6	Menggunakan pola desain dalam pengembangan perangkat lunak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengimplementasikan pola desain tertentu 2. Menjelaskan kelebihan penggunaan pola desain 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan implementasi pola desain pada kasus tertentu 2. Kelengkapan menjelaskan manfaat pola desain yang digunakan <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pembelajaran berbasis proyek. 2 x 50	Penugasan proyek perangkat lunak 1 x 50	<p>Materi: Penerapan dan evaluasi pola desain dalam pengembangan perangkat lunak. Pustaka: <i>Pressman, R.S. (2020). Software Engineering: A Practitioner's Approach (9th ed.). McGraw-Hill.</i></p> <hr/> <p>Materi: Penerapan dan evaluasi pola desain dalam pengembangan perangkat lunak. Pustaka: <i>Gamma, E. et al. (1994). Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software.</i></p>	5%

7	Melakukan pengujian perangkat lunak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan proses pengujian 2. Mengaplikasikan teknik pengujian dasar 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan penjelasan proses pengujian 2. Kesesuaian aplikasi teknik pengujian dengan kebutuhan sistem <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pembelajaran berbasis proyek. 2 x 50	Diskusi daring tentang penerapan praktik terbaik dalam manajemen proyek perangkat lunak 1 x 50	<p>Materi: Teknik pengujian perangkat lunak untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak.</p> <p>Pustaka: <i>Sommerville, I. (2020). Software Engineering (10th ed.). Pearson.</i></p> <hr/> <p>Materi: Teknik pengujian perangkat lunak untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak.</p> <p>Pustaka: <i>Myers, G.J., Sandler, C., & Badgett, T. (2011). The Art of Software Testing.</i></p>	5%
8	Mampu menjelaskan dengan lebih baik materi-materi dari minggu ke-1 s.d. ke-7	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan konsep yang telah dipelajari 2. Mengalisis dan memecahkan masalah 3. Menjawab soal esai dan studi kasus 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kedalaman jawaban 2. Kejelasan analisis 3. Ketepatan solusi <p>Bentuk Penilaian : Tes</p>	Menyelesaikan soal Ujian SubSumatif 3 x 50		<p>Materi: Materi-materi dari minggu ke-1 s.d. ke-7</p> <p>Pustaka: <i>Sommerville, I. (2020). Software Engineering (10th ed.). Pearson.</i></p> <hr/> <p>Materi: Materi-materi dari minggu ke-1 s.d. ke-7</p> <p>Pustaka: <i>Pressman, R.S. (2020). Software Engineering: A Practitioner's Approach (9th ed.). McGraw-Hill.</i></p>	15%

9	Mengelola proyek perangkat lunak dengan metodologi Agile	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan prinsip Agile 2. Mengimplementasikan elemen dasar Scrum 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan penjelasan prinsip Agile 2. Ketepatan implementasi elemen Scrum pada studi kasus <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	Pembelajaran berbasis proyek. 2 x 50	Pengembangan proyek perangkat lunak dengan praktik terbaik, Penyusunan portofolio manajemen konfigurasi perangkat lunak 1 x 50	<p>Materi: Penerapan prinsip dan praktik Scrum dalam pengelolaan proyek perangkat lunak.</p> <p>Pustaka: <i>Pressman, R.S. (2020). Software Engineering: A Practitioner's Approach (9th ed.). McGraw-Hill.</i></p> <hr/> <p>Materi: Penerapan prinsip dan praktik Scrum dalam pengelolaan proyek perangkat lunak.</p> <p>Pustaka: <i>Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). The Scrum Guide.</i></p>	5%
10	Mengintegrasikan aspek keamanan dalam perangkat lunak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi risiko keamanan perangkat lunak 2. Menerapkan teknik pengamanan perangkat lunak 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan dalam mengidentifikasi risiko keamanan 2. Ketepatan teknik pengamanan yang diterapkan sesuai dengan risiko <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pembelajaran Berbasis Masalah 2 x 50	Pengembangan aplikasi menggunakan teknologi modern 1 x 50	<p>Materi: Pendekatan keamanan untuk mencegah dan mengatasi kerentanan perangkat lunak.</p> <p>Pustaka: <i>Sommerville, I. (2020). Software Engineering (10th ed.). Pearson.</i></p> <hr/> <p>Materi: Pendekatan keamanan untuk mencegah dan mengatasi kerentanan perangkat lunak.</p> <p>Pustaka: <i>McGraw, G. (2006). Software Security: Building Security In.</i></p>	5%

11	Melakukan manajemen konfigurasi perangkat lunak	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mengidentifikasi elemen konfigurasi perangkat lunak 2.Menggunakan alat bantu manajemen konfigurasi. 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Kelengkapan dalam mengidentifikasi elemen konfigurasi 2.Ketepatan penggunaan alat bantu manajemen konfigurasi <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pembelajaran berbasis proyek. 2 x 50	Pengembangan proyek perangkat lunak simulasi 1 x 50	<p>Materi: Proses dan alat manajemen konfigurasi untuk pengelolaan perubahan perangkat lunak. Pustaka: <i>Pressman, R.S. (2020). Software Engineering: A Practitioner's Approach (9th ed.). McGraw-Hill.</i></p> <p>Materi: Proses dan alat manajemen konfigurasi untuk pengelolaan perubahan perangkat lunak. Pustaka: <i>Sommerville, I. (2020). Software Engineering (10th ed.). Pearson.</i></p>	5%
12	Melakukan pengujian keamanan perangkat lunak	<ol style="list-style-type: none"> 1.Menerapkan pengujian keamanan pada perangkat lunak tertentu 2.Menganalisis hasil pengujian keamanan 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Ketepatan pengujian keamanan perangkat lunak 2.Kelengkapan analisis hasil pengujian keamanan <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pembelajaran berbasis proyek. 3 x 50		<p>Materi: Teknik dan alat untuk melakukan pengujian keamanan pada perangkat lunak. Pustaka: <i>Sommerville, I. (2020). Software Engineering (10th ed.). Pearson.</i></p> <p>Materi: Teknik dan alat untuk melakukan pengujian keamanan pada perangkat lunak. Pustaka: <i>Myers, G.J., Sandler, C., & Badgett, T. (2011). The Art of Software Testing.</i></p>	5%
13	Menyusun dokumentasi perangkat lunak yang lengkap	<ol style="list-style-type: none"> 1.Membuat dokumentasi teknis 2.Menjelaskan tujuan dokumentasi perangkat lunak 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Ketepatan format dokumentasi teknis yang dibuat 2.Kelengkapan informasi dalam dokumentasi <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Pembelajaran aktif, diskusi kelompok, studi kasus. 3 x 50		<p>Materi: Teknik dan format dokumentasi perangkat lunak yang efektif. Pustaka: <i>Pressman, R.S. (2020). Software Engineering: A Practitioner's Approach (9th ed.). McGraw-Hill.</i></p>	5%

14	Menganalisis performa perangkat lunak	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mengidentifikasi metrik performa perangkat lunak 2.Menyusun laporan evaluasi performa perangkat lunak 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Kelengkapan identifikasi metrik performa 2.Ketepatan evaluasi performa perangkat lunak <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	Pembelajaran Berbasis Proyek. 2 x 50	Pengembangan Proyek Perangkat Lunak 1 x 50	<p>Materi: Teknik evaluasi dan penyusunan laporan untuk proyek perangkat lunak.</p> <p>Pustaka: <i>Sommerville, I. (2020). Software Engineering (10th ed.). Pearson.</i></p> <hr/> <p>Materi: Teknik evaluasi dan penyusunan laporan untuk proyek perangkat lunak.</p> <p>Pustaka: <i>Pressman, R.S. (2020). Software Engineering: A Practitioner's Approach (9th ed.). McGraw-Hill.</i></p>	5%
15	Mengembangkan solusi inovatif berbasis perangkat lunak	<ol style="list-style-type: none"> 1.Merancang solusi perangkat lunak yang inovatif 2.Memanfaatkan teknologi informasi terkini dalam solusi perangkat lunak 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Kreativitas dalam desain solusi perangkat lunak 2.Kesesuaian teknologi informasi terkini yang digunakan <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	. Pembelajaran Berbasis Proyek 3 x 50		<p>Materi: Pendekatan inovatif untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas solusi perangkat lunak.</p> <p>Pustaka: <i>Pressman, R.S. (2020). Software Engineering: A Practitioner's Approach (9th ed.). McGraw-Hill.</i></p> <hr/> <p>Materi: Pendekatan inovatif untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas solusi perangkat lunak.</p> <p>Pustaka: <i>Sommerville, I. (2020). Software Engineering (10th ed.). Pearson.</i></p>	5%

16	Mampu menjelaskan dengan lebih baik materi-materi dari minggu ke-9 s.d. ke-15	Rubrik Evaluasi	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar Bentuk Penilaian : Tes	Menyelesaikan soal Ujian Sumatif 3 x 50		Materi: Materi-materi pada pertemuan ke 9 sampai pertemuan ke 15 Pustaka: <i>Sommerville, I. (2020). Software Engineering (10th ed.). Pearson.</i> Materi: Materi-materi pada pertemuan ke 9 sampai pertemuan ke 15 Pustaka: <i>Pressman, R.S. (2020). Software Engineering: A Practitioner's Approach (9th ed.). McGraw-Hill.</i>	15%
----	---	-----------------	---	---	--	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	10.01%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50.01%
3.	Penilaian Portofolio	8.34%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	1.67%
5.	Tes	30%
		100%

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-CPMK 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 21 Desember 2024

Koordinator Program Studi S2
Informatika



Dr. Ir. Ricky Eka Putra, S.Kom.,
M.Kom.
NIDN 0716018704

UPM Program Studi S2 Informatika



I Made Suartana, S.Kom., M.Kom.
NIDN 0024118405

File PDF ini digenerate pada tanggal 18 Januari 2025 Jam 17:05 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

VALID