



2	Mahasiswa mampu memahami tentang Software processes Mahasiswa mampu mengimplementasikan materi yang dipelajari dalam mendesain	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang Software processes Mahasiswa mampu mengimplementasikan materi yang dipelajari dalam mendesain	<b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipatif	Direct Instruction dan Diskusi 2 X 50		<b>Materi:</b> Software process <b>Pustaka:</b> Sommerville, SOFTWARE ENGINEERING Ninth Edition, Pearson, 2011. Jurnal Penelitian Proceeding Seminar	5%
3	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang Requirements engineering Mahasiswa mampu mengidentifikasi keperluan/Requirements engineering dalam mendesain sederhana	Mahasiswa mendiskusikan materi Requirements engineering Mahasiswa menjelaskan Requirements engineering Mahasiswa memberikan contoh desain sederhana	<b>Kriteria:</b> Skor penilaian skala 0-100  <b>Bentuk Penilaian</b> : Tes	Direct Instruction dan Diskusi 2 X 50		<b>Materi:</b> Requirements engineering <b>Pustaka:</b> Sommerville, SOFTWARE ENGINEERING Ninth Edition, Pearson, 2011. Jurnal Penelitian Proceeding Seminar	5%
4	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang System modeling Mahasiswa mampu memberi contoh model Projek Informatika atau ICT sederhana	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang System modeling Mahasiswa mampu memodelkan Projek Informatika atau ICT sederhana	<b>Kriteria:</b> Skor penilaian 0-100  <b>Bentuk Penilaian</b> : Tes	Direct Instruction dan Diskusi 2 X 50		<b>Materi:</b> System modeling <b>Pustaka:</b> Sommerville, SOFTWARE ENGINEERING Ninth Edition, Pearson, 2011. Jurnal Penelitian Proceeding Seminar	5%
5	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang Architectural design. Mahasiswa mampu memberi contoh Architectural design pada projek ICT sederhana	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang Architectural design. Mahasiswa mampu memberi contoh Architectural design pada projek ICT sederhana		Direct Instruction dan Problem Based Learning 2 X 50		<b>Materi:</b> Architectural design <b>Pustaka:</b> Sommerville, SOFTWARE ENGINEERING Ninth Edition, Pearson, 2011. Jurnal Penelitian Proceeding Seminar  <b>Materi:</b> Architectural design <b>Pustaka:</b> Jurnal penelitian yang relevan	0%
6	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang Design and implementation dalam software engineering. Mahasiswa mampu mendesain projek ICT sederhana	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang Design and implementation dalam software engineering. Mahasiswa mampu mendesain projek ICT sederhana		Direct Instruction, Project Based Learning dan Diskusi 2 X 50		<b>Materi:</b> Design and implementation <b>Pustaka:</b> Sommerville, SOFTWARE ENGINEERING Ninth Edition, Pearson, 2011. Jurnal Penelitian Proceeding Seminar	0%

7	Mahasiswa mampu mengimplementasikan materi yang dipelajari dalam mendesain dan mengimplementasi proses, Requirements engineering, System modeling, Architectural design, Design and implementation dalam Projek Informatika dan ICT sederhana.	Mahasiswa mampu mengimplementasikan materi yang dipelajari dalam mendesain dan mengimplementasi proses, Requirements engineering, System modeling, Architectural design, Design and implementation dalam Projek Informatika dan ICT sederhana.	<b>Bentuk Penilaian</b> : Tes	Project Based Learning 2 X 50		<b>Materi:</b> mendesain dan mengimplementasi proses, Requirements engineering, System modeling, Architectural design, Design and implementation <b>Pustaka:</b> Sommerville, SOFTWARE ENGINEERING Ninth Edition, Pearson, 2011. Jurnal Penelitian Proceeding Seminar <hr/> <b>Materi:</b> mendesain dan mengimplementasi proses, Requirements engineering, System modeling, Architectural design, Design and implementation <b>Pustaka:</b> Jurnal penelitian yang relevan	15%
8	UTS		<b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	2 X 50		<b>Materi:</b> mendesain dan mengimplementasi proses, Requirements engineering, System modeling, Architectural design, Design and implementation <b>Pustaka:</b> Sommerville, SOFTWARE ENGINEERING Ninth Edition, Pearson, 2011. Jurnal Penelitian Proceeding Seminar	25%
9	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang software testing dan mendesain software testing dalam proyek sederhana.	Mahasiswa menjelaskan tentang software testing dan mendesain software testing dalam proyek sederhana sesuai dengan prosedur yang benar.	<b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipasif	Diskusi dan Project Based Learning 2 X 50		<b>Materi:</b> software testing <b>Pustaka:</b> Sommerville, SOFTWARE ENGINEERING Ninth Edition, Pearson, 2011. Jurnal Penelitian Proceeding Seminar <hr/> <b>Materi:</b> software testing <b>Pustaka:</b> Sommerville, SOFTWARE ENGINEERING Ninth Edition, Pearson, 2011. Jurnal Penelitian Proceeding Seminar	0%
10	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang Software evolution dan menganalisis Software evolution dalam proyek sederhana.	Mahasiswa menjelaskan tentang software evolution dan menganalisis software evolution dalam proyek sederhana sesuai dengan prosedur	<b>Kriteria:</b> Skor penilaian skala 0-100	Diskusi dan Project Based Learning 2 X 50		<b>Materi:</b> software evolution <b>Pustaka:</b> Sommerville, SOFTWARE ENGINEERING Ninth Edition, Pearson, 2011. Jurnal Penelitian Proceeding Seminar	100%

11	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang Dependability and Security	Mahasiswa menjelaskan tentang Dependability and Security dengan baik	<b>Kriteria:</b> Skor penilaian skala 0-100	Diskusi dan Problem Based Learning 2 X 50		<b>Materi:</b> Dependability and Security <b>Pustaka:</b> Sommerville, SOFTWARE ENGINEERING Ninth Edition, Pearson, 2011. Jurnal Penelitian Proceeding Seminar	0%
12	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang Software reuse yang didukung oleh jurnal penelitian/proceeding.	Mahasiswa menjelaskan tentang Software reuse yang didukung oleh jurnal penelitian/proceeding	<b>Kriteria:</b> Skor penilaian skala 0-100	Diskusi dan Review paper 2 X 50		<b>Materi:</b> Software reuse <b>Pustaka:</b> Sommerville, SOFTWARE ENGINEERING Ninth Edition, Pearson, 2011. Jurnal Penelitian Proceeding Seminar	0%
13	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang Component-based software engineering sesuai hasil review paper.	Mahasiswa menjelaskan tentang Component-based software engineering sesuai hasil review paper.	<b>Kriteria:</b> Skor penilaian skala 0-100	Diskusi dan Review paper 2 X 50		<b>Materi:</b> Component-based software engineering <b>Pustaka:</b> Sommerville, SOFTWARE ENGINEERING Ninth Edition, Pearson, 2011. Jurnal Penelitian Proceeding Seminar	0%
14	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang Embedded software berbasis review paper yang telah dilakukan.	Mahasiswa menjelaskan tentang Embedded software berbasis review paper yang telah dilakukan.	<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi dan Review paper 2 X 50		<b>Materi:</b> Embedded software <b>Pustaka:</b> Jurnal penelitian yang relevan	5%
15	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang Software Management dan menganalisis Software Management dalam proyek sederhana.	Mahasiswa menjelaskan tentang Software Management dan menganalisis Software Management dalam proyek sederhana dengan baik	<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Review paper, diskusi dan Project Based Learning 2 X 50		<b>Materi:</b> Software Management <b>Pustaka:</b> Sommerville, SOFTWARE ENGINEERING Ninth Edition, Pearson, 2011. Jurnal Penelitian Proceeding Seminar	15%
16	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang Software Management dan menganalisis Software Management dalam proyek sederhana.	Mahasiswa menjelaskan tentang Software Management dan menganalisis Software Management dalam proyek sederhana dengan baik	<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Review paper, diskusi dan Project Based Learning 2 X 50		<b>Materi:</b> Presentasi Proyek <b>Pustaka:</b> Sommerville, SOFTWARE ENGINEERING Ninth Edition, Pearson, 2011. Jurnal Penelitian Proceeding Seminar  <b>Materi:</b> Presentasi proyek <b>Pustaka:</b> Jurnal penelitian yang relevan	20%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	10%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	55%
3.	Tes	35%
		100%

#### 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

- husus 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal

Koordinator Program Studi S2  
Pendidikan Teknologi Dan  
Kejuruan



Dr. Ir. Achmad Imam Agung,  
M.Pd.  
NIDN 0018066802

UPM Program Studi S2  
Pendidikan Teknologi Dan  
Kejuruan



NIDN

File PDF ini digenerate pada tanggal 5 Juli 2024 Jam 00:12 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

