



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**  
**PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA**  
**SEKOLAH VOKASI**  
**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

**Identitas Mata Kuliah**

Kode Mata Kuliah : 0955531005

Nama Mata Kuliah : Rekayasa Perangkat Lunak

Bobot Mata Kuliah (sks) : 1 SKS

Semester : 5

Mata Kuliah Prasyarat : -

**Identitas dan Validasi**

Dosen Pengembang RPS : Sahirul Alim Tri Bawono,  
S.Kom.,M.Eng.

Koord. Kelompok Mata Kuliah : Berliana Kusuma Riasti, S.T,  
M.Eng

Kepala Program Studi : Hartatik, S.Si, M.Si

**Nama**

**Tanda Tangan**

**Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)**

**Kode CPL**

: S-6

: S-9

: KU-1

: KU-5

**Unsur CPL**

Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan

Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri

Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam kontek pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang seduai dengan bidang keahliannya.

Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya berdasarkan hasil analisis informasi dan data.

Mahasiswa mampu melakukan analisis, perencanaan, implementasi, pengujian *software*/aplikasi serta membuat dokumentasi management pembangunan perangkat lunak yang berkualitas dan teruji dengan baik.

**CP Mata kuliah (CPMK)**

:

**Bahan Kajian Keilmuan**

:

- *Software Engineering*
- *Software Development and Implementation*
- *Software Testing*

**Deskripsi Mata Kuliah**

:

Mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak memberikan pemahaman dan penguasaan *skill* kepada mahasiswa mengenai konsep dasar dan tujuan Rekayasa Perangkat Lunak (*Software Engineering*) berikut siklus hidup perangkat lunak (*The Software Life Cycle*), siklus hidup pengujian perangkat lunak (*Software Testing Life Cycle*), berbagai macam strategi serta metodologi pengujian perangkat lunak (*Software Testing*).

**Daftar Referensi**

:

1. Abran, A., Moore, J.W., Bourque, P., Dupuis, R. and Tripp, L., 2004. Software engineering body of knowledge. *IEEE*

*Computer Society, Angela Burgess.*

2. Hetzel, W.C., 1990. The complete guide to software testing. John Wiley & Sons, Inc..

3. Roger S. Pressman., 2000. Software engineering: a practitioner's approach. *5<sup>th</sup> ed. McGraw-Hill series in computer science.*

4. Sommerville, I., 2008. Software engineering. 2007. *Eight edition, Chapter2*, pp.47-49.

Tahap	Kemampuan akhir	Materi Pokok	Referensi	Metode Pembelajaran		Waktu	Pengalaman Belajar	Penilaian*	
				Luring	Daring			Indikator/kode CPL	Teknik penilaian dan bobot
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Memahami konsep dasar rekayasa perangkat lunak  Memahami aspek-aspek dalam membuat perangkat lunak yang berkualitas	Dasar rekayasa perangkat lunak <ul style="list-style-type: none"> <li>- Konsep dasar dan tujuan rekayasa perangkat lunak</li> <li>- <i>The Software Life Cycle Model</i></li> <li>- <i>Testing Life Cycle</i></li> </ul> <i>Building Reliability Software</i>	1, 2	Tugas	Ceramah, Diskusi, Responsi	3x50	Mahasiswa mendapatkan pengetahuan tentang dasar rekayasa perangkat lunak  Mahasiswa mendapatkan pengetahuan tentang aspek-aspek perangkat lunak yang <i>reliable</i>	S-6, S-9, KU-1, KU-5	20
2.	Memahami definisi dan aspek-aspek yang melingkupi pengujian <i>software</i>	Pengujian <i>software</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dasar dan komponen <i>software testing</i></li> <li>- Level pengujian</li> <li>- Teknik/Strategi pengujian</li> <li>- Tindakan-tindakan yang berkaitan dengan pengujian</li> <li>- Methodology/ proses pengujian</li> </ul>	1, 2, 3, 4	Tugas	Ceramah, Diskusi, Responsi	3x50	Mahasiswa mendapatkan pengetahuan tentang pengujian perangkat lunak	S-6, S-9, KU-1, KU-5	20
3.	Memahami tools yang digunakan untuk pengujian <i>software</i>	Tools pengujian <i>software</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Test Generators</i></li> <li>- <i>Test Execution Framework</i></li> <li>- <i>Test Evaluation</i></li> <li>- <i>Test Management</i></li> <li>- <i>Performance Analysis</i></li> </ul>	1, 2	Tugas	Ceramah, Diskusi, Responsi	3x50	Mahasiswa mendapatkan pengetahuan tentang tools pengujian perangkat lunak	S-6, S-9, KU-1, KU-5	20

4.	Memahami pengelolaan fungsi pengujian <i>software</i>	Fungsi pengujian <i>software</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peran management</li> <li>- Pengorganisasian pengujian <i>software</i></li> <li>- Pengendalian fungsi pengujian <i>software</i></li> </ul>	2	Tugas	Ceramah, Diskusi, Responsi	3x50	Mahasiswa mendapatkan pengetahuan tentang Fungsi pengujian perangkat lunak	S-6, S-9, KU-1, KU-5	20
5.	Memahami strategi dalam mendesign studi kasus pengujian <i>software</i>	<i>Test Case Design</i>	4	Tugas	Ceramah, Diskusi, Responsi	2x50	Mahasiswa mendapatkan pengetahuan tentang studi kasus pengujian perangkat lunak	S-6, S-9, KU-1, KU-5	20

\*Kriteria Penilaian terlampir

**(belum diedit copast PBSIM)**

### Komponen Penilaian

Proses penilaian pada mata kuliah ini dibedakan dalam 4 komponen, diantaranya adalah sebagai berikut :

#### a. Teori

- Tugas dan Kuis

Selama 1 semester, mahasiswa akan diberikan 8 tugas yang terdiri dari 2 tugas mandiri dan 2 tugas kelompok. Tugas ini diberikan sebanyak 4 x sebelum UTS dan 4 x setelah UTS. Komponen keseluruhan tugas memiliki poin sebesar 20%.

- UTS

UTS dilakukan pada pertemuan ke 8 atau 9 dari keseluruhan total pertemuan melalui ujian tertulis, atau mini project yang akan dipresentasikan. Materi yang diujikan adalah materi pertemuan 1 sampai dengan 7, dengan bobot yang diberikan sebesar 40%.

- UAS

UAS dilakukan pada pertemuan ke 16 dari keseluruhan total pertemuan melalui ujian tertulis. Materi yang tertuang pada ujian mencakup keseluruhan materi yang diberikan dari awal pertemuan sampai akhir, dengan bobot yang diberikan sebesar 40%.

#### b. Praktikum

- Tugas dan Kuis

Selama 1 semester, mahasiswa akan diberikan 8 tugas yang diberikan sebanyak 4 x sebelum UTS dan 4 x setelah UTS. Komponen keseluruhan tugas memiliki poin sebesar 40%.

- UTS

UTS dilakukan pada pertemuan ke 8 atau 9 dari keseluruhan total pertemuan melalui tugas praktikum berupa mini project. Materi yang diujikan adalah materi pertemuan 1 sampai dengan 7, dengan bobot yang diberikan sebesar 30%.

- UAS

UAS dilakukan pada pertemuan ke 16 dari keseluruhan total pertemuan melalui tugas project yang dipresentasikan. Materi yang tertuang pada ujian mencakup keseluruhan materi yang diberikan dari awal pertemuan sampai akhir, dengan bobot yang diberikan sebesar 30%.

### 1. Kriteria Penilaian

Syarat mahasiswa mendapatkan nilai pada mata kuliah ini harus mengikuti perkuliahan tatap muka **minimal 75% dari keseluruhan jumlah tatap muka**. Penilaian dilakukan berdasarkan semua komponen nilai yang ada. Nilai akhir yang diperoleh mahasiswa merupakan rata-rata dari perolehan tiap komponen dengan melibatkan bobot masing-masing. Nilai akhir merupakan gambaran kemampuan dan kualitas mahasiswa terhadap ilmu yang sudah diperoleh selama 1 semester. Nilai akhir akan dikonversi ke dalam bentuk angka dan huruf sesuai dengan Sistem informasi Akademik yang berlaku.

Rentang Skor-S (skala 100)	Rentang Nilai (skala 4)	
	Angka	Huruf
S ≥ 85	4.00	A
80 – 84	3.70	A-
75 – 79	3.30	B+
70 – 74	3.00	B
65 – 69	2.70	C+
60 – 64	2.00	C
55 – 59	1.00	D
< 55	0.00	E

LAMPIRAN

Contoh Kode Capaian Pembelajaran Lulusan  
Rumusan Sikap dan Keterampilan Umum untuk Program Sarjana  
Sesuai Lampiran Permenristekdikti No. 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi

A. Rumusan Sikap

Kode CPL	Unsur CPL (Rumusan Sikap)
S-1	bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esadan mampu menunjukkan sikap religius
S-2	menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama,moral,dan etika
S-3	berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila
S-4	berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa
S-5	menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain
S-6	bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
S-7	taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
S-8	menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
S-9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
S-10	menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan

B. Rumusan Keterampilan Umum

B1. Program Sarjana

Kode CPL	Unsur CPL (Rumusan Keterampilan Umum)
KU-1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.
KU-2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur.
KU-3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
KU-4	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
KU-5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
KU-6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
KU-7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
KU-8	Mampu melakukan proses evaluasi terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggungjawabnya dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
KU-9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.

**Catatan:**

RPS atau istilah lain menurut Standar Nasional Pendidikan Tinggi (Pasal 12 Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015) paling sedikit memuat:

- a) nama program studi, nama dan kode mata kuliah, semester, sks, nama dosen pengampu;
- b) capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah;
- c) kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran untuk memenuhi capaian pembelajaran lulusan;
- d) bahan kajian yang terkait dengan kemampuan yang akan dicapai;
- e) metode pembelajaran;
- f) waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran;
- g) pengalaman belajar mahasiswa yang diwujudkan dalam deskripsi tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa selama satu semester;
- h) kriteria, indikator, dan bobot penilaian; dan
- i) daftar referensi yang digunakan.

**Penjelasan masing-masing komponen:**

- a) Nama program studi : Sesuai dengan yang tercantum dalam ijin pembukaan/ pendirian/operasional program studi yang dikeluarkan oleh Kementerian  
  
Nama dan kode, semester, sks mata kuliah/modul : Harus sesuai dengan rancangan kurikulum yang ditetapkan.  
  
Nama dosen pengampu : Dapat diisi lebih dari satu orang bila pembelajaran dilakukan oleh suatu tim pengampu (*team teaching*), atau kelas parallel.
- b) Capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah (CPMK) : CPL yang tertulis dalam RPS merupakan sejumlah capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah terkait, terdiri dari sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus, dan pengetahuan. Rumusan capaian pembelajaran lulusan yang telah dirumuskan dalam dokumen kurikulum dapat dibebankan kepada beberapa mata kuliah, sehingga CPL yang dibebankan kepada suatu mata kuliah merupakan bagian dari usaha untuk memberi kemampuan yang mengarah pada pemenuhan CPL program studi. Beberapa butir CPL yanga dibebankan pada MK dapat direformulasi kembali dengan makna yang sama dan lebih spesifik terhadap MK dapat dinyatakan sebagai capaian pembelajaran Mata Kuliah (CPMK).
- c) Kemampuan akhir yang direncanakan di setiap tahapan pembelajaran (Sub-CPMK) : Merupakan kemampuan tiap tahap pembelajaran (Sub-CPMK atau istilah lainnya yang setara) dijabarkan dari capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK atau istilah lainnya yang setara). Rumusan CPMK merupakan jabaran CPL yang dibebankan pada mata kuliah terkait.
- d) Bahan Kajian (*subject matter*) atau Materi Pembelajaran : Materi pembelajaran merupakan rincian dari sebuah bahan kajian atau beberapa bahan kajian yang dimiliki oleh mata kuliah terkait. Bahan kajian dapat berasal dari berbagai cabang/ ranting/bagian dari bidang keilmuan atau bidang keahlian yang dikembangkan oleh program studi.  
  
Materi pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk buku ajar, modul ajar, diktat, petunjuk praktikum, modul tutorial, buku referensi, monograf, dan bentuk-bentuk sumber belajar lain yang setara.  
  
Materi pembelajaran yang disusun berdasarkan satu bahan kajian dari satu bidang keilmuan/keahlian maka materi pembelajaran lebih fokus pada pendalaman bidang keilmuan tersebut. Sedangkan materi pembelajaran yang disusun dari beberapa bahan kajian dari beberapa bidang keilmuan/keahlian dengan tujuan mahasiswa dapat mempelajari secara terintegrasi keterkaitan beberapa bidang keilmuan atau bidang keahlian tersebut.

- Materi pembelajaran dirancang dan disusun dengan memperhatikan keluasan dan kedalaman yang diatur oleh standar isi pada SN-Dikti (disajikan pada Tabel-1). Materi pembelajaran sedianya oleh dosen atau tim dosen selalu diperbaharui sesuai dengan perkembangan IPTEK.
- e) Metode Pembelajaran : Pemilihan bentuk dan metode pembelajaran didasarkan pada keniscayaan bahwa kemampuan yang diharapkan telah ditetapkan dalam suatu tahap pembelajaran sesuai dengan CPL. Bentuk pembelajaran berupa: 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. Sedangkan metode pembelajaran berupa: diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan. Pada bentuk pembelajaran terikat ketentuan estimasi waktu belajar mahasiswa yang kemudian dinyatakan dengan bobot
- f) Waktu : Waktu merupakan takaran beban belajar mahasiswa yang diperlukan sesuai dengan CPL yang hendak dicapai. Waktu selanjutnya dikonversi dalam satuan sks, dimana 1 sks setara dengan 170 menit per minggu per semester. Sedangkan 1 semester terdiri dari 16 minggu termasuk ujian tengah semester (UTS) dan ujian akhir semester (UAS). Penetapan lama waktu di setiap tahap pembelajaran didasarkan pada perkiraan bahwa dalam jangka waktu yang disediakan rata-rata mahasiswa dapat mencapai kemampuan yang telah ditetapkan melalui pengalaman belajar yang dirancang pada tahap pembelajaran tersebut.
- g) Pengalaman belajar mahasiswa dalam bentuk tugas : Pengalaman belajar mahasiswa yang diwujudkan dalam deskripsi tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa selama satu semester, adalah bentuk kegiatan belajar mahasiswa yang dinyatakan dalam tugas-tugas agar mahasiswa mampu mencapai kemampuan yang diharapkan di setiap tahapan pembelajaran. Proses ini termasuk di dalamnya kegiatan penilaian proses dan penilaian hasil belajar mahasiswa.
- h) Kriteria, indikator, dan bobot penilaian : Penilaian mencakup prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi. Kriteria menunjuk pada standar keberhasilan mahasiswa dalam sebuah tahapan pembelajaran, sedangkan indikator merupakan unsur-unsur yang menunjukkan kualitas kinerja mahasiswa. Bobot penilaian merupakan ukuran dalam persen (%) yang menunjukkan persentase penilaian keberhasilan satu tahap belajar terhadap nilai keberhasilan keseluruhan dalam mata kuliah.
- i) Daftar referensi : Berisi buku atau bentuk lainnya yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran mata kuliah.