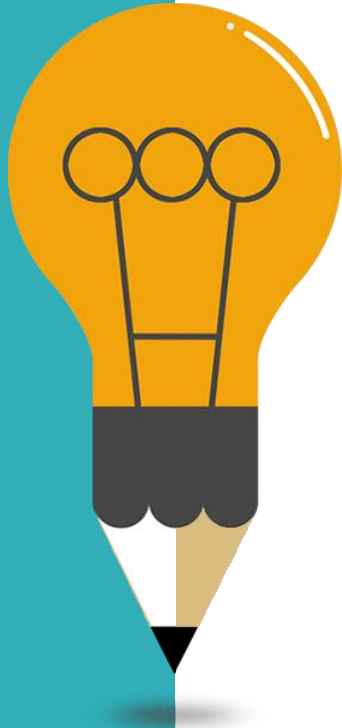


PROYEK INFORMATIKA (IFUWP6362)

Dosen Pengampu:
Yosep Septiana, S.Kom., M.Kom.

Kontrak Perkuliahan



01

Identitas Mata Kuliah dan Dosen Pengampu

02

Aturan Perkuliahan

03

Aspek dan Kriteria Penilaian

04

Materi Perkuliahan



Identitas Mata Kuliah dan Dosen Pengampu

Identitas Mata Kuliah

Nama Mata Kuliah	: Proyek Informatika
Kode Mata Kuliah	: IFUWP6362
Bobot SKS	: 3 SKS
Program Studi	: Teknik Informatika – S1
Semester	: 6
Dosen Pengampu	: Yosep Septiana, S.Kom., M.Kom.
Prasyarat	: Basis Data, Dasar-Dasar Pemrograman, Rekayasa Perangkat Lunak, Manajemen Proyek

CPMK	: Setelah menyelesaikan seluruh materi perkuliahan diharapkan mahasiswa memiliki kemampuan: <ol style="list-style-type: none">1. Menjelaskan konsep dasar dari pengelolaan proyek informatika.2. Menerapkan perangkat dan teknik untuk perencanaan proyek informatika.3. Mengidentifikasi dan memformulasikan ruang lingkup proyek informatika.4. Mengidentifikasi dan mendokumentasikan risiko-risiko proyek, serta menawarkan alternatif solusinya.5. Menjelaskan aspek-aspek <i>quality assurance</i> pada pengelolaan proyek.6. Mengaplikasikan konsep dasar basis data dan prinsip pemrograman untuk mengembangkan sistem aplikasi.
------	---

Pendekatan Pembelajaran : 1. Contextual Learning
2. Problem Based Learning
3. Small Group Discussion

Identitas Dosen Pengampu

Nama Dosen	: Yosep Septiana, S.Kom., M.Kom.
NIDN	: 0408099001
Tempat, Tanggal Lahir	: Garut, 08 September 1990
Alamat	: Kp. Legok RT. 01 RW. 08 Desa Sukarama Kec. Leles Kab. Garut
Kontak	: 1. No. HP / WA : 085316629151
	: 2. E-mail : yseptiana@sttgarut.ac.id
Riwayat Pendidikan	<ul style="list-style-type: none">1. SDN Ciwalen III (1996 – 2002)2. SMPN 4 Garut (2002 – 2005)3. SMAN 3 Tarogong Kidul (2005 – 2008)4. D3 – AMIK Garut (2008 – 2011)5. S1 – STMIK Tasikmalaya (2011 – 2013)6. S2 – STMIK LIKMI Bandung (2013 – 2015)
Riwayat Mengajar	<ul style="list-style-type: none">1. AMIK Garut (2013 – 2017)2. Sekolah Tinggi Teknologi Garut (2018 – sekarang)
Mata Kuliah yang diampu	<ul style="list-style-type: none">1. Dasar-Dasar Pemrograman2. Analisis & Perancangan Sistem3. Proyek Informatika4. Algoritma & Struktur Data



Aturan Perkuliahan

Aturan Perkuliahan

Setiap Mahasiswa yang mengontrak Mata Kuliah Proyek Informatika wajib mengikuti aturan perkuliahan

01

Jumlah Tatap Muka

Perkuliahan berlangsung sebanyak 14 pertemuan (min. 12 pertemuan).

02

Batas Keterlambatan

Batas keterlambatan maksimal 15 menit setelah perkuliahan dimulai.

03

Pakaian dan Penampilan

Berpakaian dan berpenampilan rapi dan sopan.

04

Belajar Kondusif

Kondusif saat proses perkuliahan berlangsung.

05

Kehadiran

Maksimal tidak menghadiri perkuliahan sebanyak 3 x pertemuan (kecuali ada pemberitahuan dengan alasan logis).

06

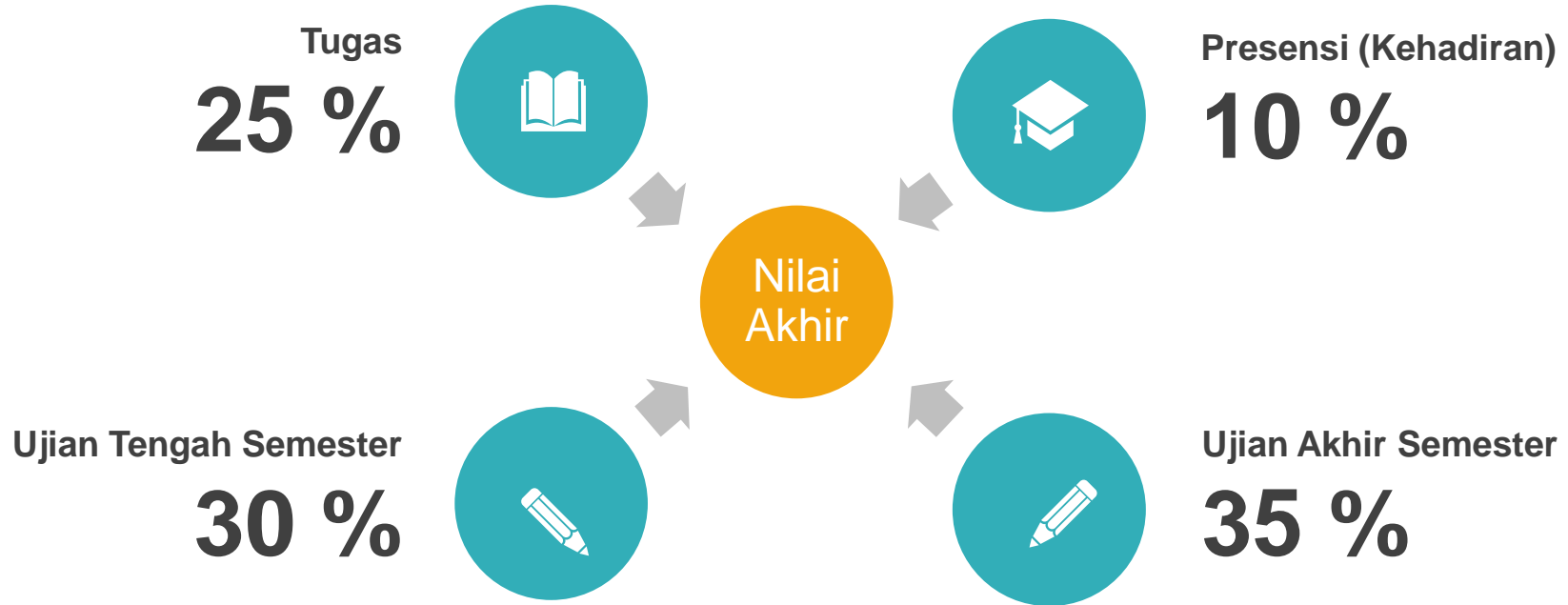
Tata Tertib

Mentaati aturan dan tata-tertib STT-Garut.



Aspek dan Kriteria Penilaian

Aspek Penilaian



Kriteria Penilaian

Penentuan Nilai Akhir dan Nilai Mutu



Rentang Nilai Akhir

70 – 79



Rentang Nilai Akhir

40 – 59

A



B



C



D



E

Rentang Nilai Akhir

80 – 100



Rentang Nilai Akhir

60 – 69



Rentang Nilai Akhir

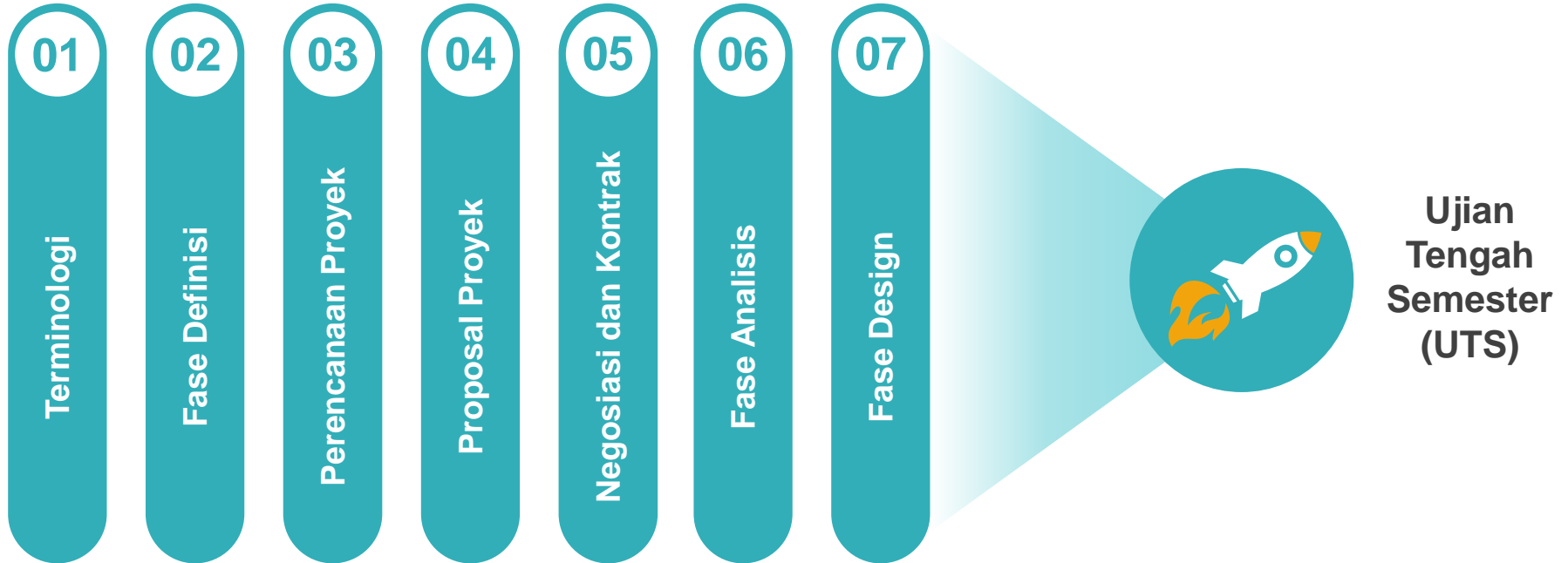
0 – 39





Materi Perkuliahan

Materi Perkuliahan



Materi Perkuliahan

08

Rencana Tes Penerimaan

09

Fase Pemrograman

10

Estimasi

11

Penjadwalan

12

Prototipe

13

Susunan Staf

14

Review Materi
Pertemuan 1 – 13



**Ujian
Akhir
Semester
(UAS)**



MATERI 1

TERMINOLOGI

Terminologi Proyek

Proyek :

- Kumpulan aktivitas yang jika dikerjakan secara berkesinambungan akan dapat mencapai sukses secara keseluruhan.
- Sesuatu hal yang biasa diminta oleh *client*.
- Dibuat untuk memperbaiki suatu masalah dan atau sesuatu yang baru yang berbeda.
- Harus unik dari proyek-proyek yang lain.

Project Management :

Aplikasi pengetahuan, keahlian, alat bantu dan teknik untuk mengelola aktivitas proyek dalam menghadapi kebutuhan dasar *stakeholders* - *client* dan memprediksi berbagai hal yang berkaitan dengan proyek.

Project Manager :

Individu yang menjaga jalannya manajemen proyek dan semua sumber dayanya (biaya, *staff*, waktu, kualitas)

Penentu Keberhasilan Proyek



**Keterbatasan Lingkup Proyek
dan
Fase Proyek**



Keterbatasan Lingkup Proyek



01

Time

Waktu yang dibutuhkan dalam menyelesaikan proyek. Ada beberapa event yang 'memaksa' dalam Timeline proyek, yaitu opportunity (kesempatan), limitations (keterbatasan), competition (kompetisi).

02

Cost

Semua biaya yang dibutuhkan dalam proyek. Semua sumber daya yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek tergantung pada biaya, pentingnya manajer proyek disini adalah melakukan estimasi. Setelah itu adalah memonitor semua limitasi ini, supaya proyek 'aman'.

03

Quality

Semua hal yang dikerjakan dalam proyek harus menghasilkan sistem pada waktu dan dalam budget yang ditentukan namun tetap dalam kualitas terbaik yang dapat dicapai.

Fase Proyek



01

Initiating (Persiapan)

Mengenal kebutuhan yang berhubungan dengan proyek untuk menangani masalah-masalah.

02

Planning (Perencanaan)

Ketika mendefinisikan rencana yang akan digunakan untuk menyelesaikan tujuan akhir (requirements gathering).

03

Executing (Pelaksanaan)

Mengkoordinasi staff dan sumberdaya penting lainnya, seperti yang sudah ditetapkan dalam perencanaan.

04

Controlling (Pengawasan)

Monitoring secara konstan terhadap overall progress dalam proyek dan menjaga integritas tujuannya.

05

Close Out (Sosialisasi)

Formalisasi penerimaan kesuksesan suatu proyek dari stakeholders (client).

Fase Proyek Software

01

Definition

02

Analysis

03

Design

04

Programming

05

System Test

06

Acceptance

07

Operation



Sekian dan Terima Kasih