

SOAL UJIAN AKHIR SEMESTER GENAP 2021-2022

Telah diverifikasi:

27 Mei 2022

Dr. Dedi Trisnawarman
Kaprodi SI

Prog. Studi : Sistem Informasi Kelas : A, B dan S
Matakuliah : Software Development Tgl : 30 Mei 2022
Dosen : Manatap Dolok Lauro, S.Kom, MMSI Waktu : 12:30-14:30 (120 Menit) A,B
Zyad Rusdi, S.T, M.Kom 17:00-19:00 (120 Menit) S
Kode MK : SI23015 Sifat : Kerja Kelompok
Catatan : -

Bila dlm pelaksanaan ujian peserta melanggar tata tertib ujian dan berlaku curang, maka nilai ujian langsung diberi nilai E tanpa memperhatikan komponen nilai lain.

Capaian Pembelajaran (CPL) dan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)**

	CPL					
	S8	P3	P5	KU1	KU3	KK5
CPMK 01	✓	✓	✓	✓	✓	✓
CPMK 02	✓		✓	✓		✓
CPMK 03		✓	✓		✓	✓
CPMK 04		✓	✓	✓	✓	✓

Keterangan:

Capaian Pembelajaran (CPL): *

- S8 : Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
- P3 : Menguasai teori dan konsep yang mendasari ilmu komputer, memahami konsep-konsep bahasa pemrograman, dapat mengidentifikasi model-model bahasa pemrograman, serta membandingkan berbagai solusi yang dibutuhkan untuk merancang, menerapkan dan menganalisis algoritma untuk menyelesaikan masalah
- P5 : Mampu membangun aplikasi perangkat lunak yang berkaitan dengan pengetahuan ilmu komputer
- KU1 : 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.(P3,P5,KU3,KK5)
- KU3 : Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.(
- KK5 : Mampu melakukan perencanaan dan evaluasi dalam penerapan teknologi pada sebuah organisasi.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:*

- CPMK 01 : Mahasiswa memahami proses pembuatan dan produktivitas perangkat lunak.(S8,P3,P5,KU1,KU3,KK5)
- CPMK 02 : Mahasiswa memahami cara menjalani proyek sehari-hari beserta risikonya.(S8,P5,KU3,KK5)
- CPMK 03 : Mahasiswa mengerti bagaimana cara melakukan konfigurasi dan perawatan sistem. (P3,P5,KU3,KK5)
- CPMK 04 : Mahasiswa mengerti bagaimana cara membuat UI dan UX.(P3,P5,KU1,KU3,KK5)

No.	Bentuk Soal (PG/Essay/Kasus)	URAIAN MATERI	CPMK**				BOBOT SOAL (%)
			CPMK 01	CPMK 02	CPMK 03	CPMK 04	
1	Essay	Skenario UAT dan Manajemen Proyek	✓		✓		20
2	Essay	Persona dan Use Case	✓				30
3	Essay	User Interface			✓	✓	50

* : CPL dan CPMK disesuaikan dengan yang tertulis di RPS

** : beri tanda ✓

*** : materi pembelajaran yang terkait soal ujian

SOAI UJIAN

Lanjutkanlah pembahasan perangkat lunak dari UTS, kemudian buatlah paper yang berisi Bab di bawah ini dengan sejelas-jelasnya (gunakan data dan informasi lain apabila diperlukan). Kerjakan 3 Bab. Pilih salah satu point saja untuk Bab 1 dan 2.

BAB 1. Bobot 20%

- Buatlah skenario UAT (User Acceptance Test) dari salah satu modul dalam perangkat lunak yang menjadi topik kelompok Anda.
- Tentukanlah Biaya Proyek yang meliputi Biaya Pembuatan, Biaya Alat, dan Biaya-biaya lainnya berdasarkan Gantt Chart yang pernah dibuat sebelumnya di UTS.

BAB 2. Bobot 30%

- Buatlah 2 persona beserta skenario yang dilakukan oleh persona tersebut. Gunakan metode Elaborate Scenario.
- Buatlah desain sistem untuk rancangan menggunakan Use Case dan Use Case Scenario.

BAB 3. Bobot 50%

Rancanglah User Interface, dan berikanlah penjelasan di setiap layar. Silahkan menggunakan perangkat lunak prototyping seperti Figma, Adobe XD, dll. Buatlah pula Diagram Navigasi. Demonstrasikan interaksi pengguna dalam tampilan tersebut dalam bentuk video presentasi yang direkam, durasi maksimal 10 menit.

~ Selamat Mengerjakan ~