

SOAL UJIAN TENGAH SEMESTER GENAP 2021-2022

Telah diverifikasi:

25 Maret 2022

Dr. Dedi Trisnawarman
Kaprod SI

Prog. Studi : Sistem Informasi Kelas : A, B dan S
Matakuliah : Software Development Tgl : 28 Maret 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 dalam 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.
- 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,KU1,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 (%)
			01	02	03	04	
1	Essay	Software process	✓				20
2	Essay	Function point	✓	✓			40
3	Essay	Manajemen proyek	✓	✓			40

* : CPL dan CPMK disesuaikan dengan yang tertulis di RPS

** : beri tanda ✓

*** : materi pembelajaran yang terkait soal ujian

SOAI UJIAN

Carilah sebuah ide perangkat lunak, lalu buatlah sebuah paper yang berisi Bab dan jawablah pertanyaan di bawah ini dengan sejelas-jelasnya (gunakan data dan informasi lain apabila diperlukan).

BAB 1. Pendahuluan (20%)

1. Sebutkan nama perangkat lunak yang dipilih
2. Jelaskan kegunaan dari perangkat lunak tersebut
3. Jelaskan tipe-tipe pengguna perangkat lunak yang dipilih
4. Sebut dan jelaskan Software Process apa yang cocok digunakan untuk pembuatan proyek tersebut

BAB 2. Function Point (40%)

1. Buatlah perhitungan Function Point berdasarkan aplikasi pilihan tim Anda, dan tentukan berapa besar biaya proyek perangkat lunak tersebut.

BAB 3. Manajemen Proyek (40%)

1. Buatlah WBS (Work Breakdown Structure) yang rinci, serta tentukan besar sumber daya, tanggal mulai, dan tanggal selesai per-task item. (20%)
2. Buatlah Gantt Chart untuk proyek pembuatan aplikasi pilihan tim Anda. (10%)
3. Buatlah PERT Chart untuk proyek pembuatan aplikasi pilihan tim Anda, tentukan jalur kritis dan slack. (10%)

~ Selamat Mengerjakan ~