



PROYEK PERANGKAT LUNAK

01 – COURSE OVERVIEW

Royana Afwani
PSTI FT Universitas Mataram
2020

PENDAHULUAN : MENGAPA PROYEK PERANGKAT LUNAK?

1. Update Metode dan Teknologi Terbaru dalam software engineering
2. Proyek tanpa manajemen beresiko terhadap kerugian.
 - ❖ Scope yang berubah
 - ❖ Kerugian finansial
 - ❖ Waktu delivery diluar jadwal
3. Anda mungkin seorang programmer yang handal, tetapi belum tentu bisa bekerja sama dengan kelompok. Pernahkah Anda berpikir bahwa bekerja sendiri lebih cepat daripada bekerja dengan orang lain?

SIAPA YANG BUTUH MATA KULIAH INI?

1. Calon pemilik software house.
2. Junior Project Manager
3. Scientist -> yang mempelajari cara membentuk model rekayasa dan manajemen proyek perangkat lunak yang lebih efisien.

APA YANG DIPELAJARI?

1. Metode dan Teknologi Terbaru dalam software engineering
 - a) Agile Framework
 - b) Software as A Services, SOA, Microservice
 - c) Software Testing : Review dan Update → Matematic, Unit testing, Integration T, OO Testing, Agile Testing, dst.

2. Manajemen Proyek Perangkat Lunak :
 - a) Manajemen proyek dalam praktek rakayasa perangkat lunak.
 - b) Resource dalam manajemen proyek : SDM, Waktu, Anggaran, dll.
 - c) Fase Proyek : inisialisasi proyek, perencanaan proyek, pengembangan proyek, fase deliveri/akhir/pemeliharaan

CARA BELAJAR:

- Mencari referensi, meresume, dan memahami materi di setengah semester awal.
- Ujian tengah semester: bahan teori.
- Pengerjaan dan presentasi tugas besar selama setengah semester kedua.
- Evaluasi akhir semester: hasil proyek beserta kelengkapannya (Tugas, UAS).
- PENILAIAN (tentative) :
 - ❖ UTS & UAS : 50%
 - ❖ Quiz, Pretest, Posttest : 20%
 - ❖ Keaktifan, TUGAS : 30%
 - ❖ Presentasi
 - ❖ Kelompok
 - ❖ Pribadi

ATURAN PERKULIAHAN DAN PENILAIAN

1. Kehadiran dan partisipasi tiap minggu menjadi poin penilaian (absensi, diskusi, pre-test/post-test). Kehadiran adalah di waktu perkuliahan yang sudah dijadwalkan dengan mengakses elearning berajah dan melakukan absensi via SIA.
2. Tidak ada pengulangan untuk QUIZ dan pre-test/post-test yang sudah ditentukan waktunya (kecuali sakit yang disertai dengan bukti/surat keterangan).
3. Untuk mengikuti UTS/UAS, minimal 75 % kehadiran
4. Punishment :
 - a) Plagiat : Ujian ataupun tugas (Pengecekan similiarity by sistem ataupun terbaca oleh dosen) membuat nilai sama dengan 0 untuk kedua belah pihak yang jawabannya sama.

REFERENSI

- a) Pressman, Roger S. 2010. *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. 8th Edition. McGrawHill.
- b) Sommerville, Ian. **Software engineering**. 9. ed., International ed.: Harlow: Addison-Wesley, cop. 2011
- c) Jorgensen, Paul C. *Software testing: a craftsman's approach*. CRC press, 2018.
- d)
- e) Jurnal-Jurnal update tentang software engineering

PMBOK (Project Management Body of Knowledge) :

<https://www.pmi.org/pmbok-guide-standards>