

AIK21411

METODE PERANGKAT LUNAK

00 Pratinjau

Departemen Ilmu Komputer/Informatika
Universitas Diponegoro

Peta Mata Kuliah

- Kelompok : REKAYASA PERANGKAT LUNAK
- Predesesor : Rekayasa Perangkat Lunak
- Current: **Metode Perangkat Lunak**
- Suksesor : Skripsi

Deskripsi Mata Kuliah

landasan mengenai berbagai metode pengembangan perangkat lunak yang meliputi **heuristics** method dan **agile** method.

Berbagai karakteristik dari masing-masing metode pengembangan diuraikan sehingga mahasiswa diharapkan dapat memilih metode yang tepat untuk sebuah proyek.

Pengampu Semester Gasal 2020/2021

- Edy Suharto, S.T., M.Kom.
Kelas A sebelum UTS
- Dr. Aris Puji Widodo, S.Si., M.T.
Kelas A setelah UTS

Nilai Akhir

- Tugas/Kuis : $\pm 30\%$
- UTS : $\pm 35\%$
- UAS : $\pm 35\%$
- Konversi
0..**E**..51..**D**..60..**C**..70..**B**..80..**A**..100

Rencana Pembelajaran

- Tatap muka 7 x (150 menit/minggu)
- **UTS**
- Tatap muka 7 x (150 menit/minggu)
- **UAS**
- Belajar terstruktur 14 x (180 menit/minggu)
- Belajar mandiri 14 x (180 menit/minggu)

Bahan Pembelajaran

- Metode Heuristic
 - Structured
 - Object-Oriented
 - Unified Process
- Metode Formal (bila memungkinkan)
- Metode Agile
 - User Stories
 - Test-Driven
 - Extreme programming
 - Scrum

Sumber Pembelajaran

- 1. Software Engineering Body of Knowledge v3, IEEE
- 2. Sommerville I., Software Engineering, 9th edition
- 3. Jacobson I, Lawson, Ng P, McMahon P E, Goedicke M, The Essentials of Modern Software Engineering: Free the Practices from the Method Prisons
- 4. Rubin, KS, Essential Scrum, Addison-Wesley
- 5. Back, K , Planning Extreme Programming, Addison-Wesley.

Tinjauan Konsep Lampau

- PL = Program + data + dokumentasi
- Proses vs Model Proses
- Standar ISO/IEC
- Pemrograman vs Pengembangan