



SEMESTER 5
PROYEK
PERANGKAT LUNAK
AIK21355

DMW++

DIKLAT HMIF UNDIP


DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	1
SOAL UJIAN TENGAH SEMESTER	3
SOAL UJIAN AKHIR SEMESTER 2009/2010	4
SOAL UJIAN TENGAH SEMESTER 2013/2014	5
SOAL UJIAN TENGAH SEMESTER 2014/2015	6
SOAL UJIAN AKHIR SEMESTER 2014/2015	7
SOAL UJIAN TENGAH SEMESTER 2016/2017	8
SOAL UJIAN AKHIR SEMESTER 2016/2017	9
UJIAN AKHIR SEMESTER 2017/2018	10

SOAL UJIAN TENGAH SEMESTER

	UTS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS DIPONEGORO	
	Proyek Perangkat Lunak Kode : PAC131 SKS : 3 Ruang : B101	Dosen : Satriyo Adhy, S.Si Helmi A Wibawa, M.Cs Sifat : Close Book Waktu : 90 Menit
<ol style="list-style-type: none">1. Hal apasajakah yang anda perhatikan dalam menyusun SRS? (15)2. Dalam ERD dapatkah sebuah relasi menjadi sebuah entitas? Jelaskan ! (20)3. Sebutkan dan jelaskan standard yang digunakan dalam pembuatan DFD ! (15)4. Sebutkan dan jelaskan peran anda di dalam kelompok! (20)5. Seandainya anda diterima bekerja pada divisi Informatics pada Universitas Diponegoro, langkah-langkah nyata seperti apakah yang akan anda lakukan untuk mengembangkan Sistem Informasi pada Universitas Diponegoro ? jelaskan setiap langkah yang anda lakukan, berikan contoh yang diperlukan ! (30)		

SOAL UJIAN AKHIR SEMESTER 2009/2010

 Ujian Akhir Semester Genap 2009/2010 Program Studi Ilmu Komputer Jurusan Matematika FMIPA UNDIP Semarang		
Mata Kuliah	: PAC131 Proyek Perangkat Lunak	Dosen : - Edy Suharto, S.T. - Panji Wicnu W.M.T.
Beban	: 3 SKS	Hari/Tgl : Jumat, 9 Juli 2010
Sifat	: Open Book, No Gadget	Waktu : 90 menit

Sunykikan alat komunikasi dan gunakan buku dan alat tulis sendiri.
Tambahkan asumsi jika ada ketidakjelasan.
Mencontek, berkomunikasi, atau peminjaman berarti kecurangan.
Nilai = poin nomor 1 x (2+3+4+5).
SOAL A:

1. {0/1} Berdoalah, kemudian tulis dan tandatangani pernyataan kejujuran berikut:
Saya: <nama>/<NIM> mengerjakan ujian ini dengan jujur tanpa kecurangan.
<tanda tangan>
2. {25 poin} Jelaskan nama dan deskripsi singkat tentang proyek yang dikerjakan oleh tim Anda!
3. {25 poin} Sebutkan peran Anda dalam tim dan jelaskan 3 tanggung jawab utama peran tersebut dalam sebuah proyek!
4. {25 poin} Apabila ditemukan ada kesalahan (inkonsistensi) dalam artifak yang sedang Anda kerjakan, jelaskan 4 hal yang harus dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut!
5. {25 poin} Sebutkan dan jelaskan 4 jenis *softskill* yang Anda tingkatkan selama mengikuti kuliah Proyek Perangkat Lunak!

Selamat mengerjakan.

SOAL UJIAN TENGAH SEMESTER 2013/2014

Ujian Tengah Semester Genap 2013/2014
Program Studi Teknik Informatika
Jurusan Matematika FMIPA UNDIP Semarang

Mata Kuliah	: PAC232	Dosen	: - Beta Noranita
	Proyek Perangkat Lunak		- Panji Wisnu W
Beban	: 4 SKS	Hari/Tgl	: Kamis, 24 April 2014
Sifat	: Closed Book	Waktu	: 90 menit

- Jawab secara singkat dan jelas.
- Gunakan bolpoint/pena hitam (jangan menggunakan pensil)
- Kerjakan hanya pada satu lembar jawaban

Jawablah pertanyaan pertanyaan berikut ini berdasarkan proyek perangkat lunak yang anda dan kelompok anda kerjakan!

1. Deskripsikan proyek perangkat lunak anda (latar belakang, tujuan, ruang lingkup dan *deliverable*).
2. Gambar dan jelaskan model analisa dari proyek perangkat lunak yang anda kerjakan.
3. Gambar dan jelaskan alur kerja keseluruhan (data dan fungsi) dari proyek perangkat lunak yang Anda kerjakan (dengan flowchart atau pseudocode)
4. Apa tujuan dibuatnya dokumen dokumen proyek perangkat lunak? (TOR, dokumen analisa dan dokumen design)?

SOAL UJIAN TENGAH SEMESTER 2014/2015

Ujian Tengah Semester Genap 2014/2015
Program Studi Teknik Informatika
Jurusan Ilmu Komputer/Informatika
FSM UNDIP Semarang

4

Mata Kuliah	: PAC232	Dosen	: - Beta Noranita
	Proyek Perangkat Lunak		- Retno Kusumaningrum
Beban	: 4 SKS	Hari/Tgl	: Rabu, 22 April 2015
Sifat	: Closed Book	Waktu	: 75 menit

- Jawab secara singkat dan jelas,urut sesuai nomor.
- Gunakan bolpoint/pena hitam (jangan menggunakan pensil)
- Kerjakan hanya pada satu lembar jawaban

A. Berdasarkan proyek yang Anda beserta kelompok Anda kerjakan:

1. a. Deskripsikan latar belakang, tujuan dan ruang lingkup proyek perangkat lunak tersebut.
b. Gambar dan jelaskan alur kerja keseluruhan (data dan fungsi) dari proyek perangkat lunak sesuai dengan yang ada di dokumen yang sudah anda kerjakan.
2. a. Apa peran anda dalam proyek? Sebutkan tanggung jawab anda sesuai dengan peran anda dalam proyek tersebut.
b. Sebutkan semua Team proyek kelompok anda beserta perannya masing-masing. Seberapa jauh keterlibatan masing-masing team proyek anda sampai dengan tahap desain? Berikan penilaian Anda pada masing-masing personal dalam team proyek anda.
(Range Nilai 0 – 50 : tidak terlibat sama sekali/sedikit terlibat, 51 – 70 : cukup terlibat, 71 – 90 : selalu/hampir selalu terlibat)

B. Deskripsikan salah satu proyek perangkat lunak yang dibuat oleh kelompok selain kelompok anda/bukan kelompok anda (gambaran umum,tujuan, dan ruang lingkup)
Berikan penilaian Anda beserta analisa anda terhadap kinerja kelompok tersebut berdasarkan fungsi, kegunaan dan tingkat kesulitan dari perangkat lunak tersebut. (Range nilai 60-90).

SOAL UJIAN AKHIR SEMESTER 2014/2015

Mata Kuliah	:	PROYEK PERANGKAT LUNAK
Kelas	:	A dan B
Pengampu	:	Beta Noranita, S.Si., M.Kom. Dr. Retno Kusumaningrum, S.Si., M.Kom. ✓
Jurusan	:	Informatika
Hari/Tanggal	:	Kamis, 9 Juli 2015
Jam/Ruang	:	08.00 – 09.40 (100 menit) / E101 dan A101
Sifat Ujian	:	TUTUP BUKU

Jawablah pertanyaan berikut pada lembar jawab yang telah disediakan secara singkat dan padat!

1. Penilaian kerja sama tim dan peran individu.
 - a. Tuliskan nomor dan nama kelompok anda!
 - b. Tuliskan nama anggota kelompok anda dan peran dari masing-masing serta berikan penilaian kepada rekan-rekan satu tim anda tersebut!

Catatan : Aturan skor penilaian adalah 5-9 poin berdasarkan kerjasama tim dan hasil kerja yang dilakukan. Poin 5 untuk nilai kurang, poin 7 nilai cukup, poin 9 untuk nilai baik. Nilai 6 dan 8 dapat digunakan sebagai nilai tengah antara kurang dengan cukup & cukup dengan baik.
2. Penilaian penguasaan materi
 - a. Tuliskan **1 (satu)** kebutuhan fungsional dari perangkat lunak yang dikembangkan oleh kelompok anda (selain segala sesuatu terkait kebutuhan pengelolaan keanggotaan dan login/logout)!
 - b. Berdasarkan kebutuhan tersebut jelaskan desain antarmuka yang dirancang dan rencana pengujian yang dapat diterapkan untuk menentukan status *defect*-nya!
 - c. Jelaskan lingkup perangkat lunak yang digunakan untuk proses implementasi!

SOAL UJIAN TENGAH SEMESTER 2016/2017



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS DIPONEGORO
FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA
 Jalan Prof. H. Soedarto, SH Tembalang Semarang 50275
 Telp. (024) 7474754 Faks (024) 7648069 e-mail : mipa@undip.ac.id

SOAL UJIAN TENGAH SEMESTER GASAL 2016/2017

Departemen : Ilmu Komputer/Informatika Hari/Tanggal : Kamis, 06 Oktober 2016
 Mata Kuliah : Pemrograman Web dan Internet Waktu : 90 Menit
 Sifat : Open Book, No Gadget Dosen : Ragil Saputra, S.Si, M.Cs
 Khadijah, S.Kom, M.Cs

1. Diberikan halaman HTML sebagai berikut :

<pre><html> <body> <p id="par1" class="tebal">Ini paragraf pertama</p> <p id="par2" class="miring">Ini paragraf kedua</p> </body> </html></pre>	<p>Contoh Hasil :</p> <p>INI PARAGRAF PERTAMA</p> <p><i>ini paragraf kedua</i></p>
---	--

Buatlah CSS untuk menghasilkan tampilan (seperti contoh) dengan menggunakan selector (Name, ID dan Class) yang tersedia dengan ketentuan : [25 point]

- ☒ Paragraf pertama : Semua huruf kapital, huruf tebal, dan berwarna biru
- ☒ Paragraf kedua : Semua huruf kecil, tercetak miring, dan terdapat background kuning

2. Buatlah fungsi *function convert(degree)* dengan javascript untuk membuat program konversi suhu dari Celcius ke Fahrenheit dan berlaku sebaliknya : [30 point]

Petunjuk :

Gunakan method `Math.round()`, agar hasilnya dikenali sebagai integer dan Gunakan *event onkeyup* agar langsung mendapatkan hasilnya pada proses input.

```
<input id="c" onkeyup="convert('C')"> derajat Celsius<br>
sama dengan <br>
<input id="f" onkeyup="convert('F')"> derajat Fahrenheit
```

Contoh hasil tampilan :

Masukkan nilai angka untuk di konversi (berlaku sebaliknya) :	
36	derajat Celsius
sama dengan	
97	derajat Fahrenheit

3. Buatlah form registrasi dengan HTML5 dan javascript dengan ketentuan : [45 point]

- ☒ Terdiri dari 4 masukkan input dengan type password (Email, Nama Lengkap, password dan Captchay), dan sebuah tombol untuk memproses (Register)
- ☒ Gunakan attributes html5 (required, placeholder, pattern, dll)
- ☒ Password minimal 6 karakter, terdiri huruf (besar, kecil) dan angka
- ☒ Captchay merupakan penjumlahan dua bilangan random (bilangan maksimal 100) dengan menggunakan javascript
- ☒ Setiap kesalahan akan ditampilkan alert.

Contoh form :

Register	
Email	<input type="text"/>
Nama Lengkap :	<input type="text"/>
Password	<input type="password"/>
	52 + 75
Captchay	<input type="text"/>
Register	<input type="button" value="Register"/>

--o0o-- selamat mengerjakan --o0o--

SOAL UJIAN AKHIR SEMESTER 2016/2017

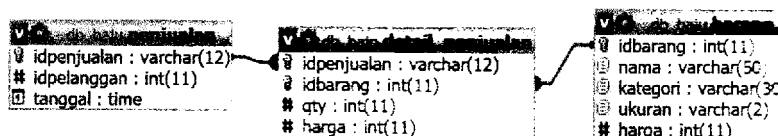


KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA
Jalan Prof. H. Soedarto, SH. Tembalang Semarang 50275

UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS) SEMESTER GASAL 2016/ 2017

Mata Kuliah : Pemrograman Web dan Internet (Kelas A dan B)
Pengampu : Ragil Saputra, S.Si., M.Cs. dan Khadijah, S.Kom., M.Cs.
Departemen : Ilmu Komputer/ Informatika
Hari, Tanggal : Kamis, 8 Desember 2016
Waktu/ Ruang : 08.00 – 09.40 / A102-A103
Sifat Ujian : Open Book

Untuk soal nomor 1,2 dan 3 gunakan basis data db_toko dengan struktur seperti berikut



1. Lengkapilah file view_penjualan.php berikut ini untuk menampilkan detail data penjualan. Detail data ditampilkan saat button OK di-klik.

```
<html>
<body>
<h2>Data Penjualan</h2>
ID Penjualan:
<input type="text" id="idpenjualan"
size="30">
<button id="btn_ok">OK</button>
<br /><br />
<div id="detail_penjualan"></div>
</body>
</html>
```

Data Penjualan

ID Penjualan: 20161205-001

Nama Barang	Qty	Harga	Total
Kemeja Motif Garis Hitam	1	100000	100000
Kemeja Motif Garis Biru	1	140000	140000
Kaos Polos Hijau	2	120000	240000
Grand Total			480000

2. Buatlah file program untuk input data ke tabel barang dengan aturan validasi seperti berikut:

Field	Keterangan
Idbarang	Integer, auto increment
Nama	Tidak boleh kosong, maksimal 50 karakter alphanumeric
Kategori	Tidak boleh kosong, pilihan: kemeja kaos celana
Ukuran	Tidak boleh kosong, pilihan: S M L
Harga	Integer, tidak boleh kosong

Form Tambah Barang

Nama :
Kategori :
Ukuran : ☐ S ☒ M ☐ L
Harga :
Submit Reset



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA
Jalan Prof. H. Soedarto, SH. Tembalang Semarang 50275

3. Buatlah sebuah fungsi untuk *select* data barang berdasarkan ID Barang dan *return value* dalam format XML seperti berikut:

```
<barang>
  <id>1</id>
  <nama>Kemeja Motif Garis Hitam</nama>
  <kategori>kemeja</kategori>
  <ukuran>S</ukuran>
  <harga>100000</harga>
</barang>
```

```
<?php
function get_barang($idbarang){
    ....
    return $xml;
}
?>
```

===== Selamat Mengerjakan =====

SOAL AKHIR SEMESTER 2017/2018

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA
Jalan Prof. H. Soedarto, SH. Tembalang Semarang 50275

UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS) GASAL 2017/ 2018
DEPARTEMEN ILMU KOMPUTER/INFORMATIKA

Mata Kuliah : Proyek Perangkat Lunak (AIK21355)
Pengampu : Satriyo Adhy, S.Si., M.T. dan Khadijah, S.Kom., M.Cs.
Hari, Tanggal : Kamis, 7 Desember 2017
Waktu : 10.00 – 11.30 (90 menit)
Sifat Ujian : Open Buku dan Laptop

1. Tuliskan nama kelompok, kelas dan judul proyek perangkat lunak Anda.
2. Gambarkan dan jelaskan pemodelan data (dalam bentuk *Entity Relationship Diagram* atau *Class Diagram*) pada kelompok proyek perangkat lunak Anda. Jika menurut Anda pemodelan data tersebut perlu diperbaiki, gambarkanlah langsung hasil revisinya dan berikan pula penjelasan mengenai perbaikan yang Anda tambahkan.
3. Gambarkanlah sketsa antarmuka yang menunjukkan fungsi utama (unggulan) dari perangkat lunak yang telah Anda kembangkan. Berikan penjelasan mengenai sketsa antarmuka tersebut dan rancangan algoritmanya (bisa dalam bentuk *pseudocode* atau diagram yang bersesuaian). Jika menurut Anda sketsa antarmuka tersebut perlu diperbaiki, gambarkanlah langsung hasil revisinya dan berikan pula penjelasan mengenai perbaikan yang Anda tambahkan.
4. Jelaskanlah kelebihan dan kekurangan dari perangkat lunak yang telah dikembangkan oleh kelompok Anda.
5. Tuliskanlah peran Anda di dalam kelompok dan teman-teman dalam satu kelompok Anda, lalu berikanlah penilaian (skor 0-10) berdasarkan kinerja masing-masing anggota kelompok.
6. Menurut Anda kelompok PPL mana yang paling bagus? Berikan alasannya.

===== Selamat Mengerjakan =====