



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA**

Jalan Prof. Jacob Rais
Kampus Universitas Diponegoro
Tembalang, Semarang. Kode Pos 50275
Telp (024) 7474764 Fax (024) 76480800
Laman: <https://fsm.undip.ac.id>
Pos-el: fsm[at]undip.ac.id

UJIAN TENGAH SEMESTER GENAP 2023/2024

Mata Kuliah	:	Rekayasa Perangkat Lunak
Kelas	:	A, B, C, D
Pengampu	:	Dr. Aris Puji Widodo, S.Si, M.T / Satriyo Adhy, S.Si, M.T
Departemen/Program Studi	:	Ilmu Komputer / Informatika
Hari/Tanggal	:	Jumat / 5 April 2024
Jam/Ruang	:	08.00 WIB – 09.30 WIB (90 Menit)
Sifat Ujian	:	Tertutup

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	CPL-P07: Mampu menerapkan konsep sistem dan pengembangan perangkat lunak untuk menghasilkan solusi atas permasalahan kompleks di berbagai bidang dengan mempertimbangkan aspek keamanan.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) dan Sub-CPMK	CPMK 07-4: Mampu Merancang solusi berbasis Perangkat Lunak dengan mempertimbangkan aspek keamanan Sub CPMK07-4: <ol style="list-style-type: none">1. Mendefinisikan rekayasa perangkat lunak dan aktifitasnya, serta menyebutkan berbagai tipe perangkat lunak.2. Menyebutkan dan mendefinisikan model proses dan metode.3. Menjelaskan dan menerapkan analisis dan desain perangkat lunak konvensional berikut artifak yang digunakan.4. Menjelaskan dan menerapkan analisis dan desain perangkat lunak berbasis objek artifak yang digunakan.5. Menyebutkan dan menjelaskan konsep pengujian perangkat lunak.6. Menyebutkan dan menjelaskan evolusi perangkat lunak.

Petunjuk Pengerjaan:

- A. Tuliskan identitas **NIM, Nama**, pada setiap lembar jawab!
- B. Jawablah soal-soal berikut pada lembar jawab dan bila perlu disertai asumsi/gambar!

SOAL URAIAN :

1. [Sub CPMK07-4 bobot 25%]
Definisikan Rekayasa Perangkat Lunak beserta aktifitas dan penjelasannya!
2. [Sub CPMK07-4 bobot 25%]
Sebutkan dan jelaskan minimal 3 model proses rekayasa perangkat lunak yang anda ketahui!
3. [Sub CPMK07-4 bobot 25%]
Mengapa Agile Software Development menjadi banyak digunakan pada perkembangan rekayasa perangkat lunak saat ini? Jelaskan prinsip-prinsip Agilinya!
4. [Sub CPMK07-4 bobot 25%]
Hal-hal apa sajakah yang dapat kita jadikan acuan untuk kita memastikan atau memvalidasi Requirement pengguna?