






PERGURUAN TINGGI
FAKULTAS
PROGRAM STUDI

: UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
: ILMU KOMPUTER
: SARJANA TEKNIK INFORMATIKA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Mata Kuliah	Kode	Rumpun Mata Kuliah	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Proyek Perangkat Lunak	A11.54822	Pilihan Program Studi	3	Genap	21 Juli 2020
Otorisasi	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua Program Studi
					
	Etika Kartikadarma, M.Kom		Ajib Susanto, M.Kom		Dr. Muljono, S.Si, M.Kom
Capaian Pembelajaran (CP)	Capaian Pembelajaran Program Studi				
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri			
	P2	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer dan mampu merancang dan mengembangkan berbagai algoritma /metode untuk memecahkan masalah.			
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.			
	KU7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.			
	KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.			
	KU10	Memiliki kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan keilmuan dan implementasi bidang keahlian.			
	KK2	Menguasai metodologi pengembangan sistem, yaitu perencanaan, desain, penerapan, pengujian dan pemeliharaan sistem.			
	KK6	Menganalisis, merancang, dan menerapkan suatu sistem berbasis komputer secara efisien untuk menyelesaikan masalah, menggunakan pemrograman prosedural dan berorientasi objek.			
	KK10	Membangun dan mengevaluasi perangkat lunak dalam berbagai area, termasuk yang berkaitan dengan interaksi antara manusia dan komputer.			
	KK17	Mendemonstrasikan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan yang berkaitan dengan aspek teknis dan non-teknis.			
	KK20	Memimpin dan bekerja dalam tim, mandiri dan bertanggung jawab terhadap pekerjaannya.			
	KK21	Beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dan menangani berbagai kegiatan secara simultan pada berbagai kondisi.			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah				

	M1	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar tentang proyek, perangkat lunak, proyek perangkat lunak	
	M2	Mahasiswa mampu membuat perencanaan proyek perangkat lunak	
	M3	Mahasiswa mampu menganalisis dan merancang perangkat lunak dengan metode terstruktur atau berorientasi obyek	
	M4	Mahasiswa mampu mengembangkan dan menguji perangkat lunak yang dibuat dalam proyek	
	M5	Mahasiswa mampu memahami etika dalam pengembangan proyek perangkat lunak	
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Dalam perkuliahan proyek perangkat lunak ini, mahasiswa akan diperkenalkan dengan berbagai konsep dasar dari proyek perangkat lunak, proyek perangkat lunak skala besar. Selain itu, mahasiswa juga diajak untuk terlibat dalam proyek perangkat lunak mulai dari tahap perencanaan, analisis, perancangan, pengembangan dan pengujian perangkat lunak.		
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none">1. Pengantar Proyek Perangkat Lunak; Pengetahuan dasar tentang proyek, perangkat lunak, proyek perangkat lunak.2. Perencanaan Proyek Perangkat Lunak; Penjelasan tentang perencanaan proyek perangkat lunak, project charter, project plan, bagaimana penyusunan jadwal proyek.3. Pengembangan Proyek Perangkat Lunak; Tahapan pengembangan proyek perangkat lunak, berbagai jenis siklus hidup perangkat lunak.4. Analisis dan Pemodelan Kebutuhan; Definisi dan klasifikasi kebutuhan, pengumpulan kebutuhan serta melakukan analisis kebutuhan perangkat lunak dengan model terstruktur dan berorientasi objek.5. Perancangan Perangkat Lunak; Perancangan perangkat lunak dengan model terstruktur dan berorientasi objek, perancangan arsitektur perangkat lunak, perancangan antarmuka, perancangan data, perancangan prosedur.6. Pembangunan Perangkat Lunak; Pembangunan perangkat lunak, alat kolaborasi dalam proyek perangkat lunak, progress report.7. Proyek Perangkat Lunak Skala Besar; Penjelasan proyek perangkat lunak skala besar, kriteria dan contoh proyek skala besar serta ultra besar, studi kasus pengembangan proyek skala besar.8. Pengujian Perangkat Lunak; Aktivitas pengujian, strategi pengujian dari unit, integrasi hingga pengujian sistem, metode pengujian.9. Etika Pengembangan Proyek Perangkat Lunak; Etika dalam pengembangan proyek perangkat lunak meliputi tahap perencanaan, analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian.10. User Acceptance Testing; Penjelasan pengujian penerimaan pengguna dan presentasi proyek perangkat lunak yang telah dibangun.		
Pustaka	Utama :		
	<ol style="list-style-type: none">1. Schwalbe, Kathy, 2005, Information Technology Project Management, 4th Edition, Thomson Course Technology2. Lucy C. Morse, Daniel L. Babcock, 2010, Managing Engineering and Technology: An Introduction to Management for Engineers, 5th Edition, Prentice Hall		
	Pendukung :		
	<ol style="list-style-type: none">1. Pressman, R.S., 2010, Software Engineering: A Practitioner's Approach, Edisi ke-7, Mc Graw-Hill2. Sommerville, I., 2011, Software Engineering, Edisi ke-9, Addison		
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak :		Perangkat Keras :
	Ms. Powerpoint, Trello/Github		Proyektor, 1 set komputer yang memadai
Tim Teaching	Tim Pengampu Mata Kuliah Proyek Perangkat Lunak		
Mata Kuliah Syarat	Rekayasa Perangkat Lunak		

Mggu	Sub CP MK (sebagai kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] Pengalaman Belajar	Materi pembelajaran	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mahasiswa mampu memahami tentang proyek, perangkat lunak, proyek perangkat lunak	Ketepatan dalam menjelaskan proyek, perangkat lunak, proyek perangkat lunak	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah & Diskusi [TM:3x50'] [BT+BM:(1+1)x(3x50')] Tugas-1: Menentukan tim dan proyek perangkat lunak yang akan dibuat 	a. Penjelasan secara umum tentang mata kuliah/kontrak belajar b. Penjelasan tentang silabus c. Penjelasan tentang cara penilaian d. Sekilas tentang proyek, perangkat lunak, proyek perangkat lunak	
2	Mahasiswa mampu merencanakan proyek perangkat lunak	Ketepatan dalam merencanakan proyek perangkat lunak dalam berbagai dokumen	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah & Diskusi [TM:3x50'] [BT+BM:(1+1)x(3x50')] Tugas-2: Membuat perencanaan proyek 	a. Penjelasan secara umum tentang perencanaan proyek b. Penjelasan tentang dokumen perencanaan proyek c. Penjelasan tentang project charter, project scope, statement, work breakdown structure	
3	Mahasiswa mampu memahami tahapan pengembangan proyek perangkat lunak dan berbagai jenis siklus hidup perangkat lunak	Ketepatan dalam menjelaskan tahapan pengembangan proyek perangkat lunak dan berbagai jenis siklus hidup perangkat lunak	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah & Diskusi [TM:3x50'] [BT+BM:(1+1)x(3x50')] Tugas-3: Membuat jadwal proyek 	a. Penjelasan secara umum tentang pengembangan proyek perangkat lunak b. Berbagai jenis siklus hidup perangkat lunak c. Penjelasan tentang gantt chart untuk membuat jadwal proyek	
4-5	Mahasiswa mampu menganalisis dan memodelkan kebutuhan perangkat lunak	Ketepatan dalam menganalisis kebutuhan perangkat lunak dan penguasaan dalam memodelkan kebutuhan perangkat lunak	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah & Diskusi [TM:3x50'] [BT+BM:(1+1)x(3x50')] Tugas-4: Membuat dokumentasi SKPL 	a. Penjelasan secara umum tentang kebutuhan perangkat lunak b. Klasifikasi dan pengumpulan kebutuhan perangkat lunak	

					c. Pemodelan analisis kebutuhan dengan metode terstruktur dan berorientasi objek	
6-7	Mahasiswa mampu merancang perangkat lunak	Ketepatan dalam merancang perangkat lunak	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah & Diskusi [TM:3x50'] [BT+BM:(1+1)x(3x50')] Tugas-5: Membuat dokumentasi DPPL 	a. Penjelasan secara umum tentang perancangan perangkat lunak. b. Perancangan perangkat lunak dengan model terstruktur dan berorientasi objek c. Perancangan arsitektur perangkat lunak, perancangan antarmuka, perancangan data, perancangan prosedur	
8	UJIAN TENGAH SEMESTER					
9	Mahasiswa mampu membangun perangkat lunak	Ketepatan dalam membangun perangkat lunak dan melaporkan perkembangan proyek	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah & Diskusi [TM:3x50'] [BT+BM:(1+1)x(3x50')] Tugas-6: Progress Report 	a. Penjelasan secara umum tentang pembangunan perangkat lunak b. Alat kolaborasi dalam pembangunan proyek perangkat lunak c. Laporan perkembangan proyek dengan progress report	
10-11	Mahasiswa mampu memahami proyek perangkat lunak skala besar	Ketepatan dalam menjelaskan proyek perangkat lunak skala besar	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah & Diskusi [TM:3x50'] [BT+BM:(1+1)x(3x50')] Tugas-7: Contoh proyek skala besar 	a. Penjelasan secara umum tentang proyek perangkat lunak skala besar b. Kriteria dan contoh proyek perangkat lunak skala besar c. Kriteria dan contoh proyek perangkat lunak skala ultra besar d. Studi kasus pengembangan proyek perangkat lunak skala besar	

12	Mahasiswa mampu menguji perangkat lunak	Ketepatan dalam menguji perangkat lunak	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah & Diskusi [TM:3x50'] [BT+BM:(1+1)x(3x50')] Tugas-8: Membuat dokumen HIPPL 	a. Penjelasan secara umum tentang pengujian perangkat lunak b. Aktivitas pengujian c. Strategi pengujian dari pengujian unit, integrasi hingga pengujian sistem d. Berbagai metode pengujian.	
13	Mahasiswa mampu memahami etika pengembangan proyek perangkat lunak	Ketepatan dalam menjelaskan etika pengembangan proyek perangkat lunak	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah & Diskusi [TM:3x50'] [BT+BM:(1+1)x(3x50')] 	a. Penjelasan secara umum tentang etika dalam pengembangan proyek perangkat lunak b. Etika dalam tahap perencanaan, analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian	
14-15	Mahasiswa mampu melaksanakan user acceptance testing	Ketepatan dalam melaksanakan user acceptance testing dan penguasaan mendemonstrasikan hasil proyek	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah & Diskusi [TM:3x50'] [BT+BM:(1+1)x(3x50')] 	a. Penjelasan secara umum tentang user acceptance testing b. Demonstrasi hasil proyek	
16	UJIAN AKHIR SEMESTER					

Catatan :

[1]. TM : tatap Muka


[2]. [TM:2x50'] : Kuliah tatap muka 1 kali (minggu) x 3 sks x 50 menit=150 menit

[3]. [BT+BM:(1+1)x(3x50')] : Belajar terstruktur 1 kali (minggu) dan belajar mandiri 1 kali (minggu) x 3 sks x 50 menit = 300 menit (5 jam)

[4]. Penulisan daftar pustaka disarankan menggunakan salah satu standar/style penulisan pustaka internasional, dalam contoh ini menggunakan style APA

[5]. RPS : Rencana Pembelajaran Semester, RMK : Rumpun Mata Kuliah, Prodi : Program Studi

RENCANA TUGAS MAHASISWA 1

	<div> <div> PERGURUAN TINGGI FAKULTAS PROGRAM STUDI </div> <div> : UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO : ILMU KOMPUTER : TEKNIK INFORMATIKA – S1 </div> </div>
RENCANA TUGAS MAHASISWA	
MATA KULIAH	: Proyek Perangkat Lunak
KODE	: A11.54822
SKS	: 3
SEMESTER	: 1
DOSEN	: Tim Pengampu Mata Kuliah Proyek Perangkat Lunak
BENTUK TUGAS	: Tugas Kelompok
JUDUL TUGAS	: Tugas-1: Menentukan tim dan proyek perangkat lunak yang akan dibuat
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
Mahasiswa mampu memahami tentang proyek, perangkat lunak, proyek perangkat lunak	
DESKRIPSI TUGAS	
Membuat tim proyek dan menentukan proyek perangkat lunak yang akan dibuat tim	
METODE Pengerjaan Tugas	
<ol style="list-style-type: none"> Membentuk tim proyek terdiri dari 3-5 mahasiswa Membuat definisi proyek perangkat lunak yang akan dibuat dengan syarat minimal terdiri dari 5 fitur dan terdapat minimal 3 tabel yang berelasi 	
BENTUK DAN FORMAT LUARAN	
<ol style="list-style-type: none"> Objek garapan : Tim dan definisi proyek yang akan dibuat Bentuk Luaran Laporan berisi daftar anggota tim dan definisi proyek ditulis dengan MS Word, dikumpulkan dengan format ekstensi (*.pdf), dengan sistematika nama file: (Kelompok kuliah-Tugas 1- Nama Proyek) 	
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN	
<ol style="list-style-type: none"> Format Penulisan [bobot 20%] <ol style="list-style-type: none"> Penulisan dan kejelasan dalam pembuatan laporan serta kerapian dalam sajian tulisan. Kesesuaian sistematika nama file yang dikirim melalui email Isi Laporan [50%] <ol style="list-style-type: none"> Ketepatan tata tulis laporan sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang benar; Kerapian sajian laporan yang dikumpulkan; Kelengkapan penggunaan fitur-fitur yang ada dalam MS Word dalam penulisan laporan Ketepatan Waktu Pengumpulan [30%] Kesesuaian waktu pengiriman tugas dengan jadwal yang sudah disepakati 	
JADWAL PELAKSANAAN	
Pengumpulan tugas : Minggu ke 2	
LAIN-LAIN	
Kirimkan ke dosen pengampu masing-masing	
DAFTAR PUSTAKA	
<ol style="list-style-type: none"> Schwalbe, Kathy, 2005, Information Technology Project Management, 4th Edition, Thomson Course Technology Lucy C. Morse, Daniel L. Babcock, 2010, Managing Engineering and Technology: An Introduction to Management for Engineers, 5th Edition, Prentice Hall 	

RENCANA TUGAS MAHASISWA 2



PERGURUAN TINGGI : UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
FAKULTAS : ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA – S1

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	: Proyek Perangkat Lunak
KODE	: A11.54822
SKS	: 3
SEMESTER	: 1
DOSEN	: Tim Pengampu Mata Kuliah Proyek Perangkat Lunak
BENTUK TUGAS	: Tugas Kelompok
JUDUL TUGAS	: Tugas-2: Membuat perencanaan proyek

SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

Mahasiswa mampu merencanakan proyek perangkat lunak

DESKRIPSI TUGAS

Mahasiswa membuat perencanaan proyek yang dituliskan dalam dokumen project charter, project scope statement, work breakdown structure

METODE Pengerjaan Tugas

Membuat perencanaan proyek yang dituliskan dalam dokumen project charter, project scope statement, work breakdown structure

BENTUK DAN FORMAT LUARAN

a. Objek garapan : perencanaan proyek perangkat lunak

b. Bentuk Luaran

Dokumen project charter, project scope statement, work breakdown structure ditulis dengan MS Word sesuai template yang diberikan, dikumpulkan dengan format ekstensi (*.pdf), dengan sistematika nama file: (Kelompok kuliah-Tugas 2-Nama Proyek)

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

a. Format Penulisan [bobot 20%]

1. Penulisan dokumen dengan sistematika dan format yang telah ditetapkan, konsistensi dan kerapian dalam sajian tulisan.
2. Kesesuaian sistematika nama file yang dikirim melalui email

b. Isi Dokumen [50%]

1. Kelengkapan dokumen yang dituliskan;
2. Ketepatan sistematika dokumen sesuai dengan standar panduan penulisan laporan;
3. Ketepatan tata tulis makalah sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang benar dan baik dalam penyajian tabel, gambar dan sebagainya;
4. Kelengkapan penggunaan fitur-fitur yang ada dalam MS Word dalam penulisan dan sajian makalah

c. Ketepatan Waktu Pengumpulan [30%]

Kesesuaian waktu pengiriman tugas dengan jadwal yang sudah disepakati

JADWAL PELAKSANAAN

Pengumpulan tugas : Minggu ke 3


LAIN-LAIN

Kirimkan ke dosen pengampu masing-masing


DAFTAR PUSTAKA

1. Schwalbe, Kathy, 2005, Information Technology Project Management, 4th Edition, Thomson Course Technology
2. Lucy C. Morse, Daniel L. Babcock, 2010, Managing Engineering and Technology: An Introduction to Management for Engineers, 5th Edition, Prentice Hall


RENCANA TUGAS MAHASISWA 3

	PERGURUAN TINGGI : UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO FAKULTAS : ILMU KOMPUTER PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA – S1
RENCANA TUGAS MAHASISWA	
MATA KULIAH	: Proyek Perangkat Lunak
KODE	: A11.54822
SKS	: 3
SEMESTER	: 1
DOSEN	: Tim Pengampu Mata Kuliah Proyek Perangkat Lunak
BENTUK TUGAS	: Tugas Kelompok
JUDUL TUGAS	: Tugas-3: Membuat jadwal proyek
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
Mahasiswa mampu memahami tahapan pengembangan proyek perangkat lunak dan berbagai jenis siklus hidup perangkat lunak	
DESKRIPSI TUGAS	
Membuat jadwal proyek sesuai siklus hidup perangkat lunak yang dipilih dalam bentuk gantt chart	
METODE Pengerjaan Tugas	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memilih salah satu siklus hidup perangkat lunak sesuai proyek yang dibuat. 2. Mahasiswa membuat jadwal sesuai rencana proyek sebelumnya dan siklus hidup perangkat lunak yang dipilih dalam bentuk gantt chart 	
BENTUK DAN FORMAT LUARAN	
c. Objek garapan : Jadwal Proyek	
d. Bentuk Luaran	
Dokumen jadwal proyek dalam bentuk Gantt Chart dikumpulkan dengan format ekstensi (*.pdf), dengan sistematika nama file: (Kelompok kuliah-Tugas 3-Nama Proyek)	
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN	
a. Format Penulisan [bobot 20%]	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Penulisan dan kejelasan dalam pembuatan dokumen serta kerapian dalam sajian tulisan. 2. Kesesuaian sistematika nama file yang dikirim melalui email. 	
b. Isi Dokumen [50%]	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan jadwal yang dituliskan; 2. Kerapian dan kejelasan sajian dokumen yang dikumpulkan 	
c. Ketepatan Waktu Pengumpulan [30%]	
Kesesuaian waktu pengiriman tugas dengan jadwal yang sudah disepakati	
JADWAL PELAKSANAAN	
Pengumpulan tugas : Minggu ke 4	
LAIN-LAIN	
Kirimkan ke dosen pengampu masing-masing	
DAFTAR PUSTAKA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Schwalbe, Kathy, 2005, Information Technology Project Management, 4th Edition, Thomson Course Technology 2. Lucy C. Morse, Daniel L. Babcock, 2010, Managing Engineering and Technology: An Introduction to Management for Engineers, 5th Edition, Prentice Hall 	


RENCANA TUGAS MAHASISWA 4

	<div> <div>PERGURUAN TINGGI</div> <div>FAKULTAS</div> <div>PROGRAM STUDI</div> </div> <div> <div>: UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO</div> <div>: ILMU KOMPUTER</div> <div>: TEKNIK INFORMATIKA – S1</div> </div>
RENCANA TUGAS MAHASISWA	
MATA KULIAH	: Proyek Perangkat Lunak
KODE	: A11.54822
SKS	: 3
SEMESTER	: 1
DOSEN	: Tim Pengampu Mata Kuliah Proyek Perangkat Lunak
BENTUK TUGAS	: Tugas Kelompok
JUDUL TUGAS	: Tugas-4: Membuat dokumentasi SKPL
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
Mahasiswa mampu menganalisis dan memodelkan kebutuhan perangkat lunak	
DESKRIPSI TUGAS	
Mahasiswa membuat dokumentasi hasil analisis kebutuhan dalam dokumen SKPL	
METODE Pengerjaan Tugas	
1. Mahasiswa memilih model analisis kebutuhan dalam proyek. 2. Mahasiswa membuat dokumentasi hasil analisis kebutuhan dalam dokumen SKPL.	
BENTUK DAN FORMAT LUARAN	
a. Objek garapan : Hasil analisis kebutuhan b. Bentuk Luaran Dokumentasi hasil analisis kebutuhan proyek dalam bentuk dokumen SKPL sesuai template yang diberikan, dikumpulkan dengan format ekstensi (*.pdf), dengan sistematika nama file: (Kelompok kuliah-Tugas 4-Nama Proyek)	
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN	
Format Penulisan [bobot 20%] 1. Penulisan dan kejelasan dalam pembuatan dokumen serta kerapian dalam sajian tulisan. 2. Kesesuaian sistematika nama file yang dikirim melalui email.	
Isi Dokumen [50%] 1. Kelengkapan hasil analisis yang dituliskan; 2. Ketepatan sistematika dokumen sesuai dengan template; 3. Ketepatan tata tulis dokumen sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang benar dan baik dalam penyajian tabel, gambar dan sebagainya; 4. Kerapian sajian dokumen yang dikumpulkan	
Ketepatan Waktu Pengumpulan [30%] Kesesuaian waktu pengiriman tugas dengan jadwal yang sudah disepakati	
JADWAL PELAKSANAAN	
Pengumpulan tugas : Minggu ke-6	
LAIN-LAIN	
Kirimkan ke dosen pengampu masing-masing	
DAFTAR PUSTAKA	
1. Schwalbe, Kathy, 2005, Information Technology Project Management, 4th Edition, Thomson Course Technology 2. Lucy C. Morse, Daniel L. Babcock, 2010, Managing Engineering and Technology: An Introduction to Management for Engineers, 5th Edition, Prentice Hall	


RENCANA TUGAS MAHASISWA 5

	PERGURUAN TINGGI : UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO FAKULTAS : ILMU KOMPUTER PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA – S1	
	RENCANA TUGAS MAHASISWA	
MATA KULIAH	:	Proyek Perangkat Lunak
KODE	:	A11.54822
SKS	:	3
SEMESTER	:	1
DOSEN	:	Tim Pengampu Mata Kuliah Proyek Perangkat Lunak
BENTUK TUGAS	:	Tugas Kelompok
JUDUL TUGAS	:	Tugas-5: Membuat Dokumentasi DPPL
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
Mahasiswa mampu merancang perangkat lunak		
DESKRIPSI TUGAS		
Mahasiswa membuat dokumentasi hasil perancangan perangkat lunak dalam dokumen DPPL		
METODE Pengerjaan Tugas		
1. Mahasiswa memilih model perancangan perangkat lunak dalam proyek. 2. Mahasiswa membuat dokumentasi hasil perancangan perangkat lunak dalam dokumen DPPL.		
BENTUK DAN FORMAT LUARAN		
a. Objek garapan : Hasil perancangan perangkat lunak b. Bentuk Luaran Dokumentasi hasil perancangan perangkat lunak dalam bentuk dokumen DPPL sesuai template yang diberikan, dikumpulkan dengan format ekstensi (*.pdf), dengan sistematika nama file: (Kelompok kuliah-Tugas 5-Nama Proyek)		
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN		
Format Penulisan [bobot 20%] 1. Penulisan dan kejelasan dalam pembuatan dokumen serta kerapian dalam sajian tulisan. 2. Kesesuaian sistematika nama file yang dikirim melalui email		
Isi Dokumen [50%] 1. Kelengkapan hasil rancangan yang dituliskan 2. Ketepatan sistematika dokumen sesuai dengan template; 3. Ketepatan tata tulis makalah sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang benar dan baik dalam penyajian tabel, gambar dan sebagainya; 4. Kerapian sajian dokumen yang dikumpulkan		
Ketepatan Waktu Pengumpulan [30%] Kesesuaian waktu pengiriman tugas dengan jadwal yang sudah disepakati		
JADWAL PELAKSANAAN		
Pengumpulan tugas : Sebelum UTS		
LAIN-LAIN		
Kirimkan ke dosen pengampu masing-masing		
DAFTAR PUSTAKA		
1. Schwalbe, Kathy, 2005, Information Technology Project Management, 4th Edition, Thomson Course Technology 2. Lucy C. Morse, Daniel L. Babcock, 2010, Managing Engineering and Technology: An Introduction to Management for Engineers, 5th Edition, Prentice Hall		


RENCANA TUGAS MAHASISWA 6

	<div> <div>PERGURUAN TINGGI : UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO</div> <div>FAKULTAS : ILMU KOMPUTER</div> <div>PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA – S1</div> </div>
RENCANA TUGAS MAHASISWA	
MATA KULIAH	: Proyek Perangkat Lunak
KODE	: A11.54822
SKS	: 3
SEMESTER	: 1
DOSEN	: Tim Pengampu Mata Kuliah Proyek Perangkat Lunak
BENTUK TUGAS	: Tugas Kelompok
JUDUL TUGAS	: Tugas-6: Progress Report
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
Mahasiswa mampu membangun perangkat lunak	
DESKRIPSI TUGAS	
Mahasiswa membuat dokumentasi hasil pembangunan proyek perangkat lunak dalam progress report	
METODE Pengerjaan Tugas	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memilih alat kolaborasi tim dalam proyek. 2. Menuliskan hasil pembangunan dalam alat kolaborasi proyek. 3. Membuat dokumen progress report. 	
BENTUK DAN FORMAT LUARAN	
a. Objek garapan : Hasil pembangunan perangkat lunak	
b. Bentuk Luaran Dokumentasi hasil pembangunan perangkat lunak dalam bentuk dokumen progress report sesuai template yang diberikan, dikumpulkan dengan format ekstensi (*.pdf), dengan sistematika nama file: (Kelompok kuliah-Tugas 6-Nama Proyek)	
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN	
Format Penulisan [bobot 30%]	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Penulisan dan kejelasan dalam pembuatan dokumen serta kerapian dalam sajian tulisan. 2. Kesesuaian sistematika nama file yang dikirim melalui email 	
Isi [50%]	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan hasil pembangunan yang dituliskan; 2. Ketepatan sistematika dokumen sesuai dengan template; 3. Kerapian sajian dokumen yang dikumpulkan 	
Ketepatan Waktu Pengumpulan [20%]	
Kesesuaian waktu pengiriman tugas dengan jadwal yang telah disepakati.	
JADWAL PELAKSANAAN	
Pengumpulan tugas : Minggu ke-10	
LAIN-LAIN	
Kirimkan ke dosen pengampu masing-masing	
DAFTAR PUSTAKA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Schwalbe, Kathy, 2005, Information Technology Project Management, 4th Edition, Thomson Course Technology 2. Lucy C. Morse, Daniel L. Babcock, 2010, Managing Engineering and Technology: An Introduction to Management for Engineers, 5th Edition, Prentice Hall 	

RENCANA TUGAS MAHASISWA 7

	PERGURUAN TINGGI	:	UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
	FAKULTAS	:	ILMU KOMPUTER
	PROGRAM STUDI	:	TEKNIK INFORMATIKA – S1
RENCANA TUGAS MAHASISWA			
MATA KULIAH	:	Proyek Perangkat Lunak	
KODE	:	A11.54822	
SKS	:	3	
SEMESTER	:	1	
DOSEN	:	Tim Pengampu Mata Kuliah Proyek Perangkat Lunak	
BENTUK TUGAS	:	Tugas Mandiri	
JUDUL TUGAS	:	Tugas-7: Contoh proyek perangkat lunak skala besar	
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH			
Mahasiswa mampu memahami proyek perangkat lunak skala besar			
DESKRIPSI TUGAS			
Mahasiswa mencari contoh proyek perangkat lunak skala besar			
METODE Pengerjaan Tugas			
1. Mencari contoh proyek perangkat lunak skala besar.			
2. Membuat laporan contoh proyek perangkat lunak skala besar dengan penjelasan sesuai kriteria.			
BENTUK DAN FORMAT LUARAN			
a. Objek garapan : Contoh proyek perangkat lunak skala besar.			
b. Bentuk Luaran			
Laporan contoh proyek perangkat lunak skala besar dikumpulkan dengan format ekstensi (*.pdf), dengan sistematika nama file: (Kelompok kuliah-Tugas 7-Nim Nama).			
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN			
a. Format Penulisan [bobot 30%]			
1. Penulisan dan kejelasan dalam pembuatan laporan serta kerapian dalam sajian tulisan.			
2. Kesesuaian sistematika nama file yang dikirim melalui email			
b. Isi Code Program [50%]			
1. Kelengkapan contoh dan penjelasan yang dituliskan			
2. Ketepatan tata tulis laporan sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang benar dan baik dalam penyajian tabel, gambar dan sebagainya;			
3. Kerapian sajian laporan yang dikumpulkan			
c. Ketepatan Waktu Pengumpulan [20%]			
Kesesuaian waktu pengiriman tugas dengan jadwal yang telah disepakati.			
JADWAL PELAKSANAAN			
Pengumpulan tugas : Minggu ke 12			
LAIN-LAIN			
Kirimkan ke dosen pengampu masing-masing			
DAFTAR PUSTAKA			
1. Schwalbe, Kathy, 2005, Information Technology Project Management, 4th Edition, Thomson Course Technology			
2. Lucy C. Morse, Daniel L. Babcock, 2010, Managing Engineering and Technology: An Introduction to Management for Engineers, 5th Edition, Prentice Hall			

RENCANA TUGAS MAHASISWA 8

	PERGURUAN TINGGI	:	UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
	FAKULTAS	:	ILMU KOMPUTER
	PROGRAM STUDI	:	TEKNIK INFORMATIKA – S1
RENCANA TUGAS MAHASISWA			
MATA KULIAH	:	Proyek Perangkat Lunak	
KODE	:	A11.54822	
SKS	:	3	
SEMESTER	:	1	
DOSEN	:	Tim Pengampu Mata Kuliah Proyek Perangkat Lunak	
BENTUK TUGAS	:	Tugas Kelompok	
JUDUL TUGAS	:	Tugas-8: Membuat dokumen HIPPL	
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH			
Mahasiswa mampu menguji perangkat lunak.			
DESKRIPSI TUGAS			
Mahasiswa membuat dokumentasi hasil pengujian perangkat lunak dalam dokumen HIPPL			
METODE Pengerjaan Tugas			
1. Mahasiswa memilih metode pengujian perangkat lunak dalam proyek.			
2. Mahasiswa membuat dokumentasi hasil pengujian perangkat lunak dalam dokumen HIPPL.			
BENTUK DAN FORMAT LUARAN			
a. Objek garapan : Hasil pengujian perangkat lunak.			
b. Bentuk Luaran			
Dokumentasi hasil pengujian perangkat lunak dalam bentuk dokumen HIPPL sesuai template yang diberikan, dikumpulkan dengan format ekstensi (*.pdf), dengan sistematika nama file: (Kelompok kuliah-Tugas 8-Nama Proyek)			
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN			
a. Format Penulisan [bobot 30%]			
1. Penulisan dan kejelasan dalam pembuatan dokumen serta kerapian dalam sajian tulisan.			
2. Kesesuaian sistematika nama file yang dikirim melalui email.			
b. Isi Dokumen [50%]			
1. Kelengkapan hasil pengujian yang dituliskan;			
2. Ketepatan sistematika dokumen sesuai dengan template;			
3. Ketepatan tata tulis dokumen sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang benar dan baik dalam penyajian tabel, gambar dan sebagainya;			
4. Kerapian sajian dokumen yang dikumpulkan			
c. Ketepatan Waktu Pengumpulan [20%]			
Kesesuaian waktu pengiriman tugas dengan jadwal yang telah disepakati.			
JADWAL PELAKSANAAN			
Pengumpulan tugas : Minggu ke-13			
LAIN-LAIN			
Kirimkan ke dosen pengampu masing-masing			
DAFTAR PUSTAKA			
1. Schwalbe, Kathy, 2005, Information Technology Project Management, 4th Edition, Thomson Course Technology			
2. Lucy C. Morse, Daniel L. Babcock, 2010, Managing Engineering and Technology: An Introduction to Management for Engineers, 5th Edition, Prentice Hall			