

Berita Acara Pengajaran **REKAYASA PERANGKAT LUNAK-0065 (4 SKS)**

Dosen: **201101008-EEA**

Kelas: **19.6E.07-19612**

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP	MONEV
1	306-B2	2024-09-28 15:50-18:50 Masuk: 15:53:10 -18:54:15	Perangkat Lunak dan Rekayasa Perangkat Lunak 1. Perangkat Lunak (PL) 2. Karakteristik PL A. Kategori PL B. Jenis PL Aplikasi C. PL Warisan D. Kegagalan PL 3. Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) 4. Proses PL 5. Praktek RPL 6. Mitos-Mitos PL	Perangkat Lunak dan Rekayasa Perangkat Lunak 1. Perangkat Lunak (PL) 2. Karakteristik PL A. Kategori PL B. Jenis PL Aplikasi C. PL Warisan D. Kegagalan PL 3. Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) 4. Proses PL 5. Praktek RPL 6. Mitos-Mitos PL Latihan Soal Tugas Mahasiswa	Memenuhi
2	306-B2	2024-10-05 15:50-18:50 Masuk: 15:53:40 -19:00:59	Model Proses Pengembangan Perangkat Lunak 1. Model Waterfall 2. Model Prototype 3. Model Spiral 4. Model RAD 5. Model Scrum	Model Proses Pengembangan Perangkat Lunak 1. Model Waterfall 2. Model Prototype 3. Model Spiral 4. Model RAD 5. Model Scrum	Memenuhi
3	306-B2	2024-10-12 15:50-18:50 Masuk: 15:53:59 tidak absen keluar	Kebutuhan Perangkat Lunak 1. Rekayasa Kebutuhan A. Inception B. Elicitation C. Elaboration D. Negosiasi E. Spesification F. Validation G. Manajemen Kebutuhan 2. Persyaratan Fungsional dan Non-Fungsional	Kebutuhan Perangkat Lunak 1. Rekayasa Kebutuhan A. Pengenalan Permasalahan B. Pengenalan Lanjutan C. Elaborasi D. Negosiasi E. Spesifikasi F. Validasi G. Manajemen Kebutuhan 2. Kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional	Memenuhi
4	306-B2	2024-10-19 15:50-18:50 Masuk: 15:51:33 -18:58:08	Konsep Perancangan 1. Model Perancangan 2. Proses Perancangan 3. Konsep Perancangan A. Abstraksi B. Arsitektur C. Pattern D. Pemisahan Perhatian E. Modularitas F. Penyembunyian Informasi G. Independensi Fungsional H. Penghalusan I. Refaktorisasi	Langkah-langkah proses Perancangan pengembangan RPL 1. Pendahuluan 2. Proses Perancangan - Atribut Kualitas PL 3. Konsep Perancangan A. Abstraksi B. Arsitektur C. Pattern D. Pemisahan Perhatian E. Modularitas F. Penyembunyian Informasi G. Independensi Fungsional H. Penghalusan I. Refaktorisasi	Memenuhi
5	306-B2	2024-10-26 15:50-18:50 Masuk: 15:51:06 -18:58:05	Perancangan Antarmuka 1. Prinsip Dasar Desain UI 2. Desain Navigasi 3. Desain Input 4. Desain Output 5. Mobile Computing dan Desain UI 6. Media Sosial dan Desain UI	1. Prinsip Dasar Desain User Interface (UI) 2. Desain Navigasi 3. Desain Input 4. Desain Output 5. Mobile Computing dan Desain UI 6. Media Sosial dan Desain UI 7. Studi Kasus	Memenuhi
6	306-B2	2024-11-02 15:50-18:50 Masuk: 15:51:42 -18:50:58	Pemodelan Sistem dengan UML 1. Pemodelan Sistem 2. Unified Modeling Language 3. Use Case Diagram 4. Activity Diagram 5. Sequence Diagram	PEMODELAN SISTEM DENGAN UML 1. Pemodelan Sistem 2. Unified Modeling Language 3. Use Case Diagram 4. Activity Diagram 5. Sequence Diagram 6. Studi Kasus	Memenuhi
7	306-B2	2024-11-09 15:50-18:50 Masuk: 15:51:45 -18:46:40	Review	Review Materi Pertemuan 1 s/d Pertemuan 6	Memenuhi
9	306-B2	2024-11-23 15:50-18:50 Masuk: 15:51:42 -18:56:31	Perancangan Berorientasi Objek 1. Pengertian Berorientasi Objek 2. Karakteristik Objek A. Enkapsulasi B. Pewarisan C. Polimorfis 3. Kelas-Kelas Perancangan 4. Pendekatan Pemrograman Terstruktur 5. Pendekatan Berorientasi Objek	PERANCANGAN BERORIENTASI OBJEK 1. Pengertian Berorientasi Objek 2. Karakteristik Objek a. Enkapsulasi b. Pewarisan c. Polimorfis 3. Kelas-Kelas Perancangan 4. Pendekatan Pemrograman Terstruktur 5. Pendekatan Berorientasi Objek	Memenuhi

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP	MONEV
10	306-B2	2024-11-30 15:50-18:50 Masuk: 15:51:52 tidak absen keluar	Desain Arsitektur dan Web 1. Tampilan Arsitektur 2. Gaya dan Pola Arsitektur 3. Arsitektur Aplikasi 4. Perancangan Antarmuka Web 5. Kualitas Aplikasi Web 6. Perancangan Estetika 7. Perancangan Arsitektural dan Stuktur Navigasi	DESAIN ARSITEKTUR 1.Pendahuluan 2.Arsitektur PL 3.Tampilan Arsitektur 4.Gaya Arsitektur 5.Pola Arsitektur 6.Arsitektur Aplikasi a.Sistem Pemrosesan Transaksi b.Sistem Informasi c.Sistem Pemrosesan Bahasa	Memenuhi
11	306-B2	2024-12-07 15:50-18:50 Masuk: 15:54:28 tidak absen keluar	Desain Arsitektur dan Web 1. Tampilan Arsitektur 2. Gaya dan Pola Arsitektur 3. Arsitektur Aplikasi 4. Perancangan Antarmuka Web 5. Kualitas Aplikasi Web 6. Perancangan Estetika 7. Perancangan Arsitektural dan Stuktur Navigasi	PERANCANGAN APLIKASI WEB 1.Pendahuluan 2.Sifat-sifat Aplikasi Web 3.Kualitas Perancangan Aplikasi Web 4.Perancangan Antarmuka 5.Perancangan Estetika 6.Perancangan Isi 7.Perancangan Arsitektural 8.Perancangan Navigasi Tugas Mandiri	Memenuhi
12	306-B2	2024-12-14 15:50-18:50 Masuk: 15:52:16 tidak absen keluar	Pengujian Perangkat Lunak 1. Dasar-Dasar Pengujian 2. Strategi Pengujian 3. Pengujian White Box 4. Pengujian Black Box 5. Pengujian Isi 6. Pengujian Antarmuka 7. Pengujian Navigasi 8. Pengujian Konfigurasi dan Keamanan	Pengujian Perangkat Lunak 1.Dasar-Dasar Pengujian PL 2.Strategi Pengujian PL 3.Pengujian Sistem 4.Testability 5.Pengujian White Box 6.Pengujian Black Box Tahapan pengujian white box testing: A. Pengujian Jalur Dasar B. Jalur Program Independen C. Kompleksitas Siklomatis D. Menghasilkan Test Case E. Pengujian Struktur Kontrol Latihan Soal Tugas Mandiri	Memenuhi
13	306-B2	2024-12-21 15:50-18:50 Masuk: 15:51:41 -18:51:11	Pengujian Perangkat Lunak 1. Dasar-Dasar Pengujian 2. Strategi Pengujian 3. Pengujian White Box 4. Pengujian Black Box 5. Pengujian Isi 6. Pengujian Antarmuka 7. Pengujian Navigasi 8. Pengujian Konfigurasi dan Keamanan	PENGUJIAN APLIKASI WEB 1.Pengertian 2.Konsep Pengujian Aplikasi Web a. Dimensi Kualitas b. Strategi Pengujian Web c. Perencanaan Pengujian 3.Pengujian Isi 4.Pengujian Antarmuka 5.Pengujian Navigasi 6.Pengujian Konfigurasi 7.Pengujian Keamanan Tugas Mandiri Latihan Soal	Memenuhi
14	306-B2	2025-01-11 15:50-18:50 Masuk: 15:51:08 -18:49:13	Implementasi dan Pemeliharaan 1. Implementasi A. Reuse B. Manajemen Konfigurasi C. Host-Target Development 2. Pemeliharaan A. Korektif B. Adaptif C. Perfektif D. Preventif 3. Pemeliharaan Manajemen	IMPLEMENTASI dan PEMELIHARAAN 1. Implementasi PL a. Reuse b. Manajemen Konfigurasi c. Host-Target Development 2. Maintenance a. Pemeliharaan Korektif b. Pemeliharaan Adaptif c. Pemeliharaan Perfektif d. Pemeliharaan Preventif 3. Pemeliharaan Manajemen Tugas Mandiri Latihan Soal	Memenuhi
15	306-B2	2025-01-18 15:50-18:50 Masuk: 15:52:36 -18:56:51	Review	Review Materi dan Kuis Pra UAS	Memenuhi