

BERITA ACARA PENGAJARAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK

Nama Dosen : Ika Rosalika
 Matakuliah : REKAYASA PERANGKAT LUNAK
 SKS : 3
 Kelas : 17.5E.01
 Jumlah mahasiswa : 32 Mahasiswa

Pertemuan	Ruangan	Tanggal	Bahan Kajian	Berita Acara Pengajaran	Kehadiran
01	305-D2	2025-09-24	<p>pertemuan ke 1 membahas perihal RPL, pengertian, metode.</p> <p>RPL adalah Rekayasa Perangkat Lunak (Software Engineering) adalah disiplin ilmu yang membahas cara merancang, membangun, menguji, dan memelihara perangkat lunak secara sistematis, terstruktur, dan terukur agar berkualitas, efisien, dan sesuai kebutuhan pengguna.</p>	<p>pertemuan ke 1 membahas perihal RPL.</p> <p>RPL adalah Rekayasa Perangkat Lunak (Software Engineering) adalah disiplin ilmu yang membahas cara merancang, membangun, menguji, dan memelihara perangkat lunak secara sistematis, terstruktur, dan terukur agar berkualitas, efisien, dan sesuai kebutuhan pengguna.</p>	<p>Tepat Waktu Jadwal: 19.30-21.40 Masuk: 19:40:10 Keluar: 21:16:15</p>
02	305-D2	2025-10-01	<p>pertemuan ke 2 membahas perihal metode dalam pembuatan RPL Metode pembuatan perangkat lunak adalah proses terstruktur untuk mengembangkan sistem perangkat lunak berkualitas tinggi yang mencakup analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, penerapan, dan pemeliharaan. Metode populer meliputi Waterfall yang berurutan dan kaku, Agile yang fleksibel dan iteratif, Scrum sebagai kerangka kerja Agile yang populer, DevOps yang mengedepankan kolaborasi antara pengembangan dan operasi,</p>	<p>pertemuan ke 2 membahas perihal metode dalam pembuatan RPL Metode pembuatan perangkat lunak adalah proses terstruktur untuk mengembangkan sistem perangkat lunak berkualitas tinggi yang mencakup analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, penerapan, dan pemeliharaan. Metode populer meliputi Waterfall yang berurutan dan kaku, Agile yang fleksibel dan iteratif, Scrum sebagai kerangka kerja Agile yang populer, DevOps yang mengedepankan kolaborasi antara pengembangan dan operasi, serta Prototyping untuk mengidentifikasi kebutuhan</p>	<p>Tepat Waktu Jadwal: 19.30-21.40 Masuk: 19:33:24 Keluar: 21:15:23</p>

Pertemuan	Ruangan	Tanggal	Bahan Kajian	Berita Acara Pengajaran	Kehadiran
			serta Prototyping untuk mengidentifikasi kebutuhan melalui versi awal aplikasi.	melalui versi awal aplikasi. kehadiran mahasiswa ada 27 mahasiswa yang sudah absen dan 5 mahasiswa tidak absen.	
03	305-D2	2025-10-08	<p>pertemuan ke 3 membahas perihal KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK.</p> <p>Kebutuhan Perangkat Lunak (Software Requirements) adalah semua kebutuhan, fungsi, dan batasan yang harus dipenuhi oleh perangkat lunak agar sesuai dengan harapan dan tujuan pengguna.</p>	pertemuan ke 3 membahas perihal KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK kehadiran mahasiswa ada 27 mahasiswa sudah absen 5 mahasiswa tidak hadir	<p>Tepat Waktu</p> <p>Jadwal: 19.30-21.40</p> <p>Masuk: 19:33:24</p> <p>Keluar: 21:15:23</p>
04	305-D2	2025-10-15	<p>Pertemuan ke 4 membahas perihal konsep perancangan RPL.</p> <p>Konsep Perancangan RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) adalah prinsip dan pendekatan yang digunakan untuk menerjemahkan kebutuhan perangkat lunak menjadi desain sistem yang terstruktur, efisien, dan mudah dikembangkan.</p>	pertemuan ke 4 membahas perihal konsep perancangan kehadiran mahasiswa ada 23 sudah absen dan 9 mahasiswa tidak hadir	<p>Tepat Waktu</p> <p>Jadwal: 19.30-21.40</p> <p>Masuk: 19:31:03</p> <p>Keluar: 21:15:45</p>
05	305-D2	2025-10-22	<p>Pertemuan ke 5 membahas perihal UI / UX.</p> <p>UI / UX adalah dua konsep penting dalam perancangan aplikasi yang fokus pada tampilan dan pengalaman pengguna saat menggunakan sistem</p>	pertemuan ke 5 membahas perihal UI / UX Hadir absen ada 10 orang dan 22 tidak hadir.	<p>Tepat Waktu</p> <p>Jadwal: 19.30-21.40</p> <p>Masuk: 19:38:21</p> <p>Keluar: 21:15:21</p>
06	305-D2	2025-10-29	<p>Pertemuan ke 6 membahas perihal pemodelan sistem (use case , activity diagram, squence diagram)</p> <p>Use Case Diagram menggambarkan interaksi antara aktor dan</p>	pertemuan ke 6 membahas perihal pemodelan sistem (use case , activity diagram, squence diagram) jumlah mahasiswa masuk ada 5 orang.	<p>Tepat Waktu</p> <p>Jadwal: 19.30-21.40</p>

Pertemuan	Ruangan	Tanggal	Bahan Kajian	Berita Acara Pengajaran	Kehadiran
			<p>sistem untuk menunjukkan fungsi-fungsi sistem.</p> <p>Activity Diagram menggambarkan alur aktivitas atau proses kerja sistem dari awal sampai akhir.</p> <p>Sequence Diagram menggambarkan urutan interaksi (pesan) antar objek atau aktor berdasarkan waktu.</p>		<p>Masuk: 19:35:59</p> <p>Keluar: 21:15:10</p>
07	305-D2	2025-11-05	<p>Pertemuan ke 7 ada Kuis, Use case, activity diagram, dan prototype. Prototype adalah model awal atau versi sederhana dari sistem/aplikasi yang dibuat untuk menunjukkan gambaran fungsi dan tampilan sebelum sistem dikembangkan secara penuh.</p>	<p>pertemuan ke 7 ada Kuis, Use case, activity diagram, dan prototype kehadiran mahasiswa ada 14 mahasiswa hadir di kelas. ada kuis terlampir</p>	<p>Tepat Waktu</p> <p>Jadwal: 19.30-21.40</p> <p>Masuk: 19:31:39</p> <p>Keluar: 21:15:24</p>
09	305-D2	2025-11-19	<p>Pertemuan ke 9 membahas perihal OOP Object Oriented Programming Class, Object, Method , ENCAPSULATION, POLYMORPHISM.</p> <p>OOP adalah paradigma pemrograman yang berfokus pada objek, yaitu representasi dari benda nyata yang memiliki data (atribut) dan perilaku (method).</p> <p>Class adalah cetakan (blueprint) untuk membuat objek.</p> <p>Object adalah instance (wujud nyata) dari class.</p> <p>Method adalah fungsi/perilaku yang dimiliki oleh class atau object.</p>	<p>Pertemuan ke 9 membahas perihal OOP Object Oriented Programming Class, Object, Method , ENCAPSULATION, POLYMORPHISM kehadiran absen ada 20 dan 13 tidak absen</p>	<p>Tepat Waktu</p> <p>Jadwal: 19.30-21.40</p> <p>Masuk: 19:35:15</p> <p>Keluar: 21:15:14</p>
10	305-D2	2025-11-26	<p>pertemuan ke 10 membahas perihal arsitektur.</p> <p>Arsitektur Sistem / Perangkat Lunak adalah rancangan tingkat tinggi (high-level design) yang menggambarkan struktur sistem, komponen utama, serta hubungan dan interaksi di antaranya. Dalam RPL, arsitektur menunjukkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Komponen utama sistem 	<p>pertemuan ke 10 membahas perihal arsitektur. kehadiran mahasiswa ada 25 sudah absen. dan 7 mahasiswa tidak absen</p>	<p>Tepat Waktu</p> <p>Jadwal: 19.30-21.40</p> <p>Masuk: 19:34:29</p> <p>Keluar:</p>

Pertemuan	Ruangan	Tanggal	Bahan Kajian	Berita Acara Pengajaran	Kehadiran
			<p>2. Cara komponen berkomunikasi</p> <p>3. Teknologi & pola yang digunakan</p> <p>4. Pembagian tanggung jawab sistem</p>		21:16:02
11	305-D2	2025-12-03	<p>pertemuan ke 11 membahas perihal PERANCANGAN APLIKASI WEB. Perancangan Aplikasi Web adalah proses merancang struktur, tampilan, dan cara kerja aplikasi berbasis web sebelum tahap pengembangan (coding) agar aplikasi sesuai kebutuhan pengguna, mudah digunakan, dan aman.</p>	<p>pertemuan ke 11 membahas perihal PERANCANGAN APLIKASI WEB kehadiran mahasiswa ada 21 mahasiswa yang sudah absen.</p>	<p>Tepat Waktu</p> <p>Jadwal: 19.30-21.40</p> <p>Masuk: 19:31:26</p> <p>Keluar: 21:15:31</p>
12	305-D2	2025-12-10	<p>Pertemuan ke 12 membahas perihal "Dasar-Dasar Pengujian PL, Strategi, Pengujian Sistem, Testability, Pengujian White Box dan Black Box", untuk menambah pemahaman mahasiswa ada tugas makalah perihal uji coba aplikasi. aplikasi nya bebas dan terkini.</p>	<p>Pertemuan ke 12 membahas perihal "Dasar-Dasar Pengujian PL, Strategi, Pengujian Sistem, Testability, Pengujian White Box dan Black Box", untuk menambah pemahaman mahasiswa ada tugas makalah perihal uji coba aplikasi. aplikasi nya bebas dan terkini. Kehadiran ada 20 mahasiswa sudah absen. dan ada 12 tidak absen</p>	<p>Tepat Waktu</p> <p>Jadwal: 19.30-21.40</p> <p>Masuk: 19:32:18</p> <p>Keluar: 21:15:04</p>
13	305-D2	2025-12-17	<p>pertemuan ke 12 membahas perihal Pengujian perangkat lunak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengujian perangkat lunak adalah proses menjalankan dan mengevaluasi sebuah PL secara manual maupun otomatis untuk menguji apakah PL sudah memenuhi persyaratan atau belum, atau untuk menentukan perbedaan antara hasil yang diharapkan dengan hasil sebenarnya. • Pengujian bertujuan untuk mencari kesalahan. • Pengujian yang baik adalah pengujian yang memiliki kemungkinan besar dalam menemukan kesalahan sebanyak mungkin dengan usaha sekecil mungkin. 	<p>pertemuan ke 12 membahas perihal Pengujian perangkat lunak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengujian perangkat lunak adalah proses menjalankan dan mengevaluasi sebuah PL secara manual maupun otomatis untuk menguji apakah PL sudah memenuhi persyaratan atau belum, atau untuk menentukan perbedaan antara hasil yang diharapkan dengan hasil sebenarnya. • Pengujian bertujuan untuk mencari kesalahan. • Pengujian yang baik adalah pengujian yang memiliki kemungkinan besar dalam menemukan kesalahan sebanyak mungkin dengan usaha sekecil mungkin. kehadiran mahasiswa ada 21 mahasiswa yang sudah absen 	<p>Tepat Waktu</p> <p>Jadwal: 19.30-21.40</p> <p>Masuk: 19:31:46</p> <p>Keluar: 21:15:05</p>

Pertemuan	Ruangan	Tanggal	Bahan Kajian	Berita Acara Pengajaran	Kehadiran
14	305-D2	2026-01-07	pertemuan ke 14 IMPLEMENTASI dan PEMELIHARAAN Perancangan dan implementasi PL adalah tahap dalam proses RPL dimana dikembangkan sistem PL yang dapat dieksekusi. Implementasi adalah proses mewujudkan desain sebagai sebuah program. • RPL mencakup semua kegiatan yang terlibat dalam pengembangan PL dari persyaratan awal sistem hingga pemeliharaan dan pengelolaan sistem yang digunakan.	pertemuan ke 14 IMPLEMENTASI dan PEMELIHARAAN Perancangan dan implementasi PL adalah tahap dalam proses RPL dimana dikembangkan sistem PL yang dapat dieksekusi. Implementasi adalah proses mewujudkan desain sebagai sebuah program. • RPL mencakup semua kegiatan yang terlibat dalam pengembangan PL dari persyaratan awal sistem hingga pemeliharaan dan pengelolaan sistem yang digunakan. kehadiran mahasiswa ada 12 mahasiswa sudah absen dan 20 mahasiswa tidak absen	Tepat Waktu Jadwal: 19.30-21.40 Masuk: 19:36:49 Keluar: 21:15:01
15	305-D2	2026-01-14	pertemuan ke 15 ada kuis. (Kuis ini berisikan penilaian selama proses pengajaran dan meriview kembali hasil materi yang sudah diberikan.)	pertemuan ke 15 ada kuis Kehadiran mahasiswa ada 21 sudah absen, dan 11 tidak absen.	Tepat Waktu Jadwal: 19.30-21.40 Masuk: 19:36:49 Keluar: 21:15:20