

REKAYASA PERANGKAT LUNAK - 0369

SKS: 4 | Kelas: 19.6A.11-19608

Dosen: 201103238 - SMR

Berita Acara Pengajaran

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP
1	401-F1	2026-04-02 14:10-17:30 Masuk: 14:11:41 - 17:16:18	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	Perkuliahan berjalan tertib dan lancar mahasiswa yang hadir 26 mahasiswa. Definisi Perangkat Lunak (PL) adalah: Instruksi-instruksi program komputer yang ketika dijalankan menyediakan fitur-fitur, fungsi-fungsi dan kinerja yang dikehendaki artinya program komputer berisi kumpulan perintah yang jika dijalankan akan menghasilkan fitur dan fungsi sesuai kebutuhan pengguna, contohnya ms word, bisa digunakan untuk menyimpan file, mengetik dokumen, mengedit teks dsb. Struktur data yang memungkinkan program-program memanipulasi informasi, artinya cara menyusun dan menyimpan data agar program dapat mengolah data (menambah, mengubah, menghapus, dan mencari) dengan mudah dan efisien. Informasi deskriptif pada salinan tercetak dan bentuk-bentuk maya yang menggambarkan pengoperasian dan penggunaan program artinya dokumentasi adalah panduan atau informasi (cetak maupun digital) yang menjelaskan cara menjalankan dan menggunakan program komputer misalnya manual book pada sebuah program/aplikasi.
2	401-F1	2026-04-09 14:10-17:30 Masuk: 14:11:49 - 17:18:59	Model Proses Pengembangan Perangkat Lunak 1. Model Waterfall 2. Model Prototype 3. Model Spiral 4. Model RAD 5. Model Scrum	Perkuliahan berjalan tertib dan lancar mahasiswa yang hadir 21 mahasiswa. Setiap model punya karakteristik berbeda: 1. Waterfall: alur turun ke bawah, langkah demi langkah, tidak bisa kembali, contohnya: bayangkan air terjun—mengalir dari atas ke bawah, tidak bisa naik lagi.” 2. Agile: proses berulang (loop), terus diperbaiki, seperti masak sambil nyicip—kurang enak, langsung diperbaiki.” 3. Prototype: ada versi awal sebelum produk final, seperti bikin miniatur rumah dulu sebelum bangun aslinya 4. Spiral: bayangkan seperti naik gunung, tidak langsung ke puncak sekali jalan, tetapi naik bertahap (berputar/zig-zag) sambil mengecek kondisi. 5. RAD: proses cepat, langsung dibuat ? dicoba user ? diperbaiki

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP
				? jadi, contohnya: seperti bikin aplikasi kilat—langsung jadi, lalu diperbaiki dari masukan pengguna. 6. V-Model: bentuk huruf V: kiri pengembangan, kanan pengujian, contohnya: kiri bikin, kanan langsung dites—jadi seimbang. 7. Iterative: dibuat bertahap (sedikit demi sedikit) dan terus diperbaiki, bayangkan seperti menyusun lego, awalnya hanya dasar, lalu ditambah bagian demi bagian sampai jadi bentuk lengkap.
3	401-F1	2026-04-16 14:10-17:30 Masuk: 14:11:35 - 17:18:31	Kebutuhan Perangkat Lunak 1. Rekayasa Kebutuhan A. Inception B. Elicitation C. Elaboration D. Negosiasi E. Spesifikasi F. Validation G. Manajemen Kebutuhan 2. Persyaratan Fungsional dan Non-Fungsional	Perkuliahan berjalan tertib dan lancar mahasiswa yang hadir 31 mahasiswa. Agile Methodology adalah cara untuk mengelola proyek dengan membaginya menjadi bagian-bagian yang lebih kecil. Metode ini berfokus pada kerja sama tim dan melakukan perbaikan secara terus-menerus. Tim merencanakan, mengerjakan proyek, kemudian meninjau bagaimana perkembangannya dalam suatu siklus yang berulang. 1. Metode ini berfokus pada penyampaian bagian-bagian pekerjaan yang lebih kecil secara rutin, bukan satu peluncuran besar sekaligus. 2. Hal ini memungkinkan tim untuk beradaptasi dengan perubahan secara cepat dan memberikan nilai kepada pelanggan lebih cepat. 3. Perusahaan besar seperti Facebook, Google, dan Amazon menggunakan Agile karena kemampuan adaptasinya serta pendekatannya yang berorientasi pada pelanggan. 4. Agile memprioritaskan fleksibilitas, kolaborasi, dan kepuasan pelanggan
4	401-F1	2026-04-23 14:10-17:30 Masuk: 14:13:31 - 17:15:41	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	Perkuliahan berjalan tertib dan lancar mahasiswa yang hadir 29 mahasiswa. Proyek akhir dilaksanakan dalam bentuk proyek kelompok untuk menumbuhkan kemampuan kerja sama tim dan simulasi lingkungan kerja profesional. Setiap kelompok terdiri dari 3 mahasiswa (sesuai yang ada di mata kuliah Proyek Sistem Informasi) dengan pembagian peran dan tanggung jawab yang jelas sesuai kebutuhan proyek. Pelaksanaan Proyek akhir harus berbasis kasus nyata, baik yang berasal dari: 1. Mitra internal (unit di lingkungan kampus), maupun 2. Mitra eksternal (industri, UMKM, instansi pemerintah, atau organisasi lainnya). Kasus yang dipilih harus memiliki permasalahan yang jelas, relevan dengan bidang Sistem Informasi, dan memungkinkan untuk dikembangkan menjadi sistem informasi atau aplikasi terapan yang siap digunakan. Penentuan kasus dan mitra dilakukan

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP
				pada awal pelaksanaan dan harus mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing/pengampu mata kuliah proyek system informasi.
5	401-F1	2026-04-30 14:10-17:30 Masuk: 14:12:44 - 17:16:12	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	Perkuliahan berjalan tertib dan lancar mahasiswa yang hadir 26 mahasiswa. Requirement Gathering adalah tahap awal dalam pengembangan perangkat lunak yang bertujuan untuk mengumpulkan, memahami, dan menentukan kebutuhan sistem dari para stakeholder (pihak yang terlibat), seperti pengguna, klien, maupun tim pengembang. Pada tahap ini dilakukan komunikasi dan kolaborasi agar sistem yang dibuat benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat memberikan nilai/manfaat yang maksimal. 1. Tujuan Requirement Gathering 2. Memahami kebutuhan pengguna. 3. Mengurangi kesalahan dalam pengembangan sistem. 4. Menentukan fitur yang diperlukan. 5. Menjadi dasar dalam pembuatan desain dan pengembangan sistem. Contoh sederhananya: Jika membuat aplikasi penjualan, maka tahap requirement gathering dicari informasi seperti ini: 1. Fitur apa yang dibutuhkan 2. Siapa pengguna system 3. Bagaimana alur penjualan berjalan 4. Laporan apa yang diperlukan
6	401-F1	2026-05-07 14:10-17:30 Masuk: 14:11:18 - 17:17:38	Pemodelan Sistem dengan UML 1. Pemodelan Sistem 2. Unified Modeling Language 3. Use Case Diagram 4. Activity Diagram 5. Sequence Diagram	Perkuliahan berjalan tertib dan lancar mahasiswa yang hadir 25 mahasiswa. Design the Requirements: Pada tahap perancangan kebutuhan, semua kebutuhan yang sudah dikumpulkan akan diubah menjadi tugas-tugas yang lebih kecil agar lebih mudah dikerjakan. Pada tahap ini, pengembang juga membuat gambaran awal tampilan atau bentuk sistem, seperti wireframe atau prototype, supaya bisa mendapatkan masukan lebih awal dan memastikan hasilnya sesuai dengan keinginan pengguna atau pihak terkait. Misalnya akan dibuat aplikasi peminjaman buku perpustakaan. Tahap Perancangan Kebutuhan Kebutuhan yang sudah dikumpulkan: 1. Mahasiswa bisa login 2. Mahasiswa bisa mencari buku 3. Mahasiswa bisa meminjam buku secara online Lalu kebutuhan tersebut dibagi menjadi tugas yang lebih kecil, seperti: 1. Membuat halaman login 2. Membuat menu pencarian buku 3. Membuat tombol peminjaman 4. Membuat database data buku 5. Membuat tampilan riwayat peminjaman Setelah itu, pengembang membuat gambaran awal aplikasi, misalnya: 1. Sketsa tampilan

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP
				halaman login 2.Desain menu pencarian buku 3.Prototype aplikasi sederhana Tujuannya agar pengguna dapat melihat gambaran sistem lebih awal dan memberi masukan sebelum aplikasi benar-benar dibuat.
7	404-F1	2026-05-12 14:10-17:30 Masuk: 14:12:18 - 17:28:52	Review	Perkuliahan berjalan tertib dan lancar mahasiswa yang hadir 25 mahasiswa. Selama tahap pengkodean (coding), tim pengembang mengimplementasikan perangkat lunak dalam siklus pendek dan berulang yang dikenal sebagai sprint. Setiap sprint berfokus pada penyampaian peningkatan kecil namun fungsional dari produk. Pengembang menulis kode, terus mengintegrasikannya ke dalam basis kode utama, serta secara rutin melakukan commit perubahan untuk mendeteksi dan mengatasi masalah lebih awal.
8	404-F1	2026-05-21 14:10-17:30 Masuk: 14:11:25 - 17:20:21	Ujian Tengah Semester	Ujian berjalan tertib dan lancar
9	404-F1	2026-05-26 14:10-17:30 Masuk: 14:11:48 - 17:20:44	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	Perkuliahan berjalan tertib dan lancar mahasiswa yang hadir 20 mahasiswa. Testing / Quality Assurance. Pengujian merupakan bagian integral dari setiap iterasi, yang bertujuan untuk memastikan kualitas dan fungsionalitas perangkat lunak. Unit test ditulis untuk memverifikasi komponen individual, sedangkan integration test digunakan untuk memeriksa apakah berbagai bagian sistem dapat bekerja bersama sebagaimana mestinya. User Acceptance Testing (UAT) melibatkan pengguna akhir yang menguji perangkat lunak dalam skenario dunia nyata untuk memastikan bahwa perangkat lunak tersebut memenuhi kebutuhan mereka.
10	401-F1	2026-06-04 14:10-17:30 Masuk: 14:11:03 - 17:25:59	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 Struktur Navigasi	Perkuliahan berjalan tertib dan lancar mahasiswa yang hadir 29 mahasiswa. Deployment adalah tahap penerapan atau peluncuran perangkat lunak yang telah selesai dikembangkan dan diuji ke lingkungan pengguna (production environment). Dalam siklus pengembangan perangkat lunak (SDLC), deployment merupakan tahap penting karena aplikasi mulai digunakan oleh pengguna sebenarnya. Pada tahap ini, tim

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP
				pengembang memastikan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik pada server atau lingkungan operasional.
11	401-F1	2026-06-11 14:10-17:30 Masuk: 14:11:20 - 17:16:28	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 Struktur Navigasi	Perkuliahan berjalan tertib dan lancar mahasiswa yang hadir 26 mahasiswa. Feedback merupakan tahap yang sangat penting dalam metode Agile karena digunakan untuk melakukan perbaikan dan pengembangan sistem secara berkelanjutan (continuous improvement). Pada tahap ini, pemangku kepentingan (stakeholder) dan pengguna akhir (end-user) memberikan masukan mengenai sistem atau aplikasi yang telah dibuat. Feedback yang diperoleh kemudian digunakan untuk: 1. Menyempurnakan kebutuhan sistem (refine requirements) agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. 2. Menentukan kembali prioritas perubahan (prioritize changes) berdasarkan tingkat kepentingan. 3. Mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki (identify areas for improvement) agar kualitas perangkat lunak meningkat. Contoh: Setelah sistem informasi perpustakaan digunakan, pengguna memberikan masukan bahwa fitur pencarian buku masih lambat dan tampilan kurang menarik. Berdasarkan feedback tersebut, tim pengembang melakukan optimasi pencarian dan memperbaiki antarmuka pada iterasi berikutnya. Intinya, fase feedback bertujuan memastikan perangkat lunak terus berkembang sesuai kebutuhan pengguna dan menghasilkan kualitas yang lebih baik.
12	401-F1	2026-06-18 14:10-17:30 Masuk: 14:11:10 - 17:15:35	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	Presentasi kelompok project UAS oleh kelompok 2 dengan judul project SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEKERJAAN PEMELIHARAAN DATA CENTER PADA PT. DATATEL INTER NUSA dan dilanjutkan dengan presentasi project kelompok 1 dengan judul project SISTEM INFORMASI INVENTORY BERBASIS WEB PADA OPTIK MERDEKA JAKARTA.
13	401-F1	2026-06-25 14:10-17:30 Masuk: 14:11:42 - 17:27:45	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	Perkuliahan berjalan tertib dan lancar mahasiswa yang hadir 26 mahasiswa. Presentasi kelompok project UAS oleh kelompok 5 dengan judul project SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENDAFTARAN PELATIHAN KESEHATAN PADA PT.CENDIKIA TRUST INTERGRITY dan dilanjutkan dengan presentasi project kelompok 4 dengan judul project SISTEM INFORMASI MENU DENGAN

#	Nim	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Total
5	19230132	SHEILI RIKA KARLINA	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	12
6	19230323	RIKARDO SATRIO WIBOWO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
7	19230383	SAYYID AHMAD EL JAVANIAN	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	19230400	MUHAMMAD ALFA REZA	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	10
9	19230419	MUHAMMAD AIMAR AL BAIHAQI	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14
10	19230447	ADAM SURYA DHARMA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	14
11	19230588	DIAN SIFA SALSABILA	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	10
12	19230617	AUDY HAFIZA BILQIS	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
13	19230779	YOGA WAHYU PRABOWO	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	5
14	19230868	BAGAS MUIZUL ROHMADAN	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
15	19230902	SACH FATHAN MULYANA	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	5
16	19230989	IKA SELVIANA PUTRI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
17	19231042	YASINTA NURBAYA	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	14

#	Nim	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Total
18	19231051	REGINA AYU PUSPITA SARI	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
19	19231460	FARIZATUL AZNA MAULIDA RAHMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
20	19231482	MUHAMMAD ARIFIN	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
21	19231489	IVAN VARIZ FEBRINANDA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
22	19231513	TASYA RAMADHINTA KHOIRUNNISA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15
23	19231713	JATMIKO BENTANG NUGROHO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15
24	19231751	DWI WIDDI RAHMAJANANTI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
25	19231758	NAYLA EKA HIDAYAT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
26	19231806	NADIA UMAIRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
27	19231850	MUHAMMAD AR RAFI SAIFUDDIN	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15
28	19231923	MUHAMAD ABEL FATHIR	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
29	19232090	WITRI ASTUTI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
30	19232149	KHAIRY MUMTAZ AL-HAFIDZ	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	10

#	Nim	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Total
31	19232286	ARI WINATA	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	12
32	19232347	ROSSIANA SIHOMBING	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
33	19232396	DANURTIRTO SATRIA PRANANDA	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	6
34	19232499	MUHAMMAD REYHANSYAH DWI PUTRA	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	11
Total Kehadiran Harian			27	21	31	29	26	25	25	34	20	29	26	30	28	30	29	34	-

*Data Presensi diambil berdasarkan laman Elearning

Penilaian

#	Nim	Nama	Presensi	Tugas	UTS	UAS	Grade Akhir
1	19230046	MUHAMAD RAKAN WAFI RAMADHAN	0	0	0	0	A
2	19230052	ADJIE WAHYUDI	0	0	0	0	A
3	19230064	NAUFAL SHAFLY FAWWAZ	0	0	0	0	A
4	19230096	HARJANTI BHATARA IBRAHIM	0	0	0	0	A
5	19230132	SHEILI RIKA KARLINA	0	0	0	0	A
6	19230323	RIKARDO SATRIO WIBOWO	0	0	0	0	A
7	19230383	SAYYID AHMAD EL JAVANIAN	0	0	0	0	E
8	19230400	MUHAMMAD ALFA REZA	0	0	0	0	A

#	Nim	Nama	Presensi	Tugas	UTS	UAS	Grade Akhir
9	19230419	MUHAMMAD AIMAR AL BAIHAQI	0	0	0	0	A
10	19230447	ADAM SURYA DHARMA	0	0	0	0	A
11	19230588	DIAN SIFA SALSABILA	0	0	0	0	A
12	19230617	AUDY HAFIZA BILQIS	0	0	0	0	A
13	19230779	YOGA WAHYU PRABOWO	0	0	0	0	E
14	19230868	BAGAS MUIZUL ROHMADAN	0	0	0	0	A
15	19230902	SACH FATHAN MULYANA	0	0	0	0	E
16	19230989	IKA SELVIANA PUTRI	0	0	0	0	A
17	19231042	YASINTA NURBAYA	0	0	0	0	A
18	19231051	REGINA AYU PUSPITA SARI	0	0	0	0	A
19	19231460	FARIZATUL AZNA MAULIDA RAHMA	0	0	0	0	A
20	19231482	MUHAMMAD ARIFIN	0	0	0	0	A
21	19231489	IVAN VARIZ FEBRINANDA	0	0	0	0	A
22	19231513	TASYA RAMADHINTA KHOIRUNNISA	0	0	0	0	A
23	19231713	JATMIKO BENTANG NUGROHO	0	0	0	0	A
24	19231751	DWI WIDDI RAHMAJANANTI	0	0	0	0	A

#	Nim	Nama	Presensi	Tugas	UTS	UAS	Grade Akhir
25	19231758	NAYLA EKA HIDAYAT	0	0	0	0	A
26	19231806	NADIA UMAIRA	0	0	0	0	A
27	19231850	MUHAMMAD AR RAFI SAIFUDDIN	0	0	0	0	A
28	19231923	MUHAMAD ABEL FATHIR	0	0	0	0	A
29	19232090	WITRI ASTUTI	0	0	0	0	A
30	19232149	KHAIRY MUMTAZ AL-HAFIDZ	0	0	0	0	A
31	19232286	ARI WINATA	0	0	0	0	A
32	19232347	ROSSIANA SIHOMBING	0	0	0	0	A
33	19232396	DANURTIRTO SATRIA PRANANDA	0	0	0	0	E
34	19232499	MUHAMMAD REYHANSYAH DWI PUTRA	0	0	0	0	A

*Data Penilaian diambil berdasarkan laman student