

REKAYASA PERANGKAT LUNAK - 0369

SKS: 4 | Kelas: 19.6A.24-19610

Dosen: 201103238 - SMR

Berita Acara Pengajaran

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP
1	202-E4	2026-03-30 08:20-11:40 Masuk: 08:21:41 - 11:29:43	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	Materi yang Bahas : Perangkat Lunak,Karakteristik Perangkat Lunak,Kategori Perangkat Lunak,Jenis Perangkat Lunak,Perangkat Lunak Warisan,Kegagalan PL Rekayasa Perangkat Lunak, Proses Perangkat Lunak Praktek Perangkat Lunak, Mitos-Mitos Perangkat Lunak, Mitos Manajemen, Mitos Pelanggan, Mitos Praktisi
2	202-E4	2026-04-06 08:20-11:40 Masuk: 08:22:54 tidak absen keluar	Model Proses Pengembangan Perangkat Lunak 1. Model Waterfall 2. Model Prototype 3. Model Spiral 4. Model RAD 5. Model Scrum	Materi yang Bahas : Model Waterfall, Tahapan Model Waterfall, Kelebihan Model Waterfall,Kekurangan Model Waterfall,Model Prototype, Tahapan dalam Model Prototype, Tujuan Pengembangan Model Prototype, Masalah pada Model Prototype, Model Spiral, Keuntungan Model Spiral,Kerugian Model Spiral,MODEL Rapid Application Development (RAD),Keuntungan dan Kerugian RAD.
3	204-E4	2026-04-13 08:20-11:40 Masuk: 08:21:20 - 11:29:44	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	Materi yang bahas : Fokus Pembelajaran (Hard Skills,Soft Skills), Agile Methodology, 12 Prinsip Utama Principles of Agile Methodology, Agile SDLC Models, Case study
4	204-E4	2026-04-20 08:20-11:40 Masuk: 08:22:21 - 11:25:20	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	Materi yang Bahas : Tujuan Sosialisasi, Latar Belakang Integrasi Mata Kuliah,Kerangka Integrasi Mata Kuliah, Peran Mata Kuliah RPL (Sebagai Payung Metodologi), Penilaian/Asesmen, Demo study Kasus

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP
5	204-E4	2026-04-27 08:20-11:40 Masuk: 08:23:15 - 11:40:56	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	Materi yang dibahas : tahapan metode Agile, Fase 1: Requirement Gathering, Pembahasan study Kasus,
6	204-E4	2026-05-04 08:20-11:40 Masuk: 08:24:01 - 11:29:46	Pemodelan Sistem dengan UML 1. Pemodelan Sistem 2. Unified Modeling Language 3. Use Case Diagram 4. Activity Diagram 5. Sequence Diagram	Materi yang dibahas : tahapan Perancangan kebutuhan Agile (user story, kebutuhan Produk, Desain Arsitektur, design UI/UX, perancangan Database, prototype, Validasi Stakeholder)
7	204-E4	2026-05-11 08:20-11:40 Masuk: 08:43:41 - 11:28:21	Review	Praktek RPL Phases of Agile SDLC, Pembahasan study Kasus Requirement Gathering (tujuan , Pendekatan dan Teknik yang Digunakan, Proses Bisnis, Faktur penjualan)
8	204-E4	2026-05-18 08:20-11:40 Masuk: 08:25:05 - 11:24:55	Ujian Tengah Semester	Ujian berjalan tertib dan lancar
9	204-E4	2026-05-25 08:20-11:40 Masuk: 08:38:11 - 11:26:37	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	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	204-E4	2026-06-08 08:20-11:40 Masuk: 08:22:33 - 11:28:45	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 Rekayasa Perangkat Lunak	DESAIN ARSITEKTUR yang membahas tentang Pendahuluan Desain Arsitektur, Arsitektur PL, Tampilan Arsitektur, Gaya Arsitektur, Pola Arsitektur, dan Arsitektur Aplikasi (meliputi Sistem Pemrosesan Transaksi, Sistem Informasi, Sistem Pemrosesan Bahasa). 2. Untuk lebih memahami materi yang dipelajari maka diberikan contoh gambar-gambar yang diambil dari internet terkait dengan desain arsitektur. Berbagai contoh desain arsitektur PL diberikan agar Mhs dapat

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP
				memahami perbedaan desain sesuai dengan basis PL yang menjadi tugas kelompok. 3. Perkuliahan berlangsung secara offline dan berjalan lancar. 4. Jumlah Mhs yang hadir sebanyak 14 orang.
11	204-E4	2026-06-15 08:20-11:40 Masuk: 08:26:42 - 11:23:03	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 8. Rekayasa Perangkat Lunak	PERANCANGAN APLIKASI WEB yang membahas tentang Pendahuluan Website, Sifat-sifat Aplikasi Web, Kualitas Perancangan Aplikasi Web, Perancangan Antarmuka, Perancangan Estetika, Perancangan Isi, Perancangan Arsitektural, dan Perancangan Navigasi. 2. Pertemuan ini lebih menekankan pada bagaimana membuat desain web dengan memahami antarmuka, gaya bahasa, kualitas program bagi user, koneksi jaringannya, dll. Untuk lebih memahami rancangan yang baik dan tidak baik, diberikan banyak contoh hasil rancangan berupa tampilan website yang baik dan kurang baik. c. Perkuliahan dilakukan secara offline dan berlangsung lancar. d. Jumlah Mhs yang hadir sebanyak 17 orang.
12	204-E4	2026-06-22 08:20-11:40 Masuk: 08:24:51 - 11:30:13	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 9. Rekayasa Perangkat Lunak	PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK yang membahas tentang Dasar-Dasar Pengujian PL, Strategi Pengujian PL (meliputi Pengujian Unit, Pengujian Integrasi, Pengujian Regresi, Pengujian Asap), Pengujian Sistem (meliputi Pengujian Pemulihan, Pengujian Keamanan, Pengujian Kinerja, Pengujian Stress, Pengujian Deployment), Testability, Pengujian White Box, dan Pengujian Black Box, 2. Untuk memahami materi pengujian, diberikan latihan sederhana yang langsung mendapat nilai bagi Mhs yang menjawab. Latihan diberikan untuk pengujian White Box dan Black Box. 3. Perkuliahan dilakukan secara offline dan berlangsung lancar. 4. Jumlah Mhs yang hadir sebanyak 17 orang.
13	204-E4	2026-06-29 08:20-11:40 Masuk: 08:21:39 - 11:21:18	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 9. Rekayasa Perangkat Lunak	PENGUJIAN APLIKASI WEB yang membahas tentang Pengertian Aplikasi Web, Konsep Pengujian Aplikasi Web (meliputi Dimensi Kualitas, Strategi Pengujian Web, Perencanaan Pengujian), Pengujian Isi, Pengujian Antarmuka, Pengujian Navigasi, Pengujian Konfigurasi, dan Pengujian Keamanan. 2. Untuk memahami materi pengujian web ini diberikan contoh gambar yang memperjelas materi yang disampaikan. Mhs juga diberikan pemahaman agar memperhatikan bagaimana mendesain web dan mengujinya dari segala aspek dikarenakan Web merupakan sebuah aplikasi yang akan digunakan user dimana saja pada jaringan internet, sehingga kehati-hatian

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP
				sangat penting dipahami. 3. Perkuliahan berlangsung secara offline dan berjalan lancar. 4. Jumlah Mhs yang hadir sebanyak 16 orang.
14	204-E4	2026-07-06 08:20-11:40 Masuk: 08:22:42 - 11:38:55	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 Rekayasa Perangkat Lunak	IMPLEMENTASI dan PEMELIHARAAN yang membahas tentang Implementasi (meliputi Reuse, Manajemen Konfigurasi, Host-Target Development), Pemeliharaan (meliputi Korektif, Adaptif, Perfektif, Preventif), dan Pemeliharaan Manajemen. 2. Beberapa contoh pemeliharaan diberikan untuk memperjelas materi dan mempermudah pemahaman bagi Mhs. 3. Perkuliahan berlangsung secara offline dan berjalan tertib. 4. Jumlah Mhs yang hadir sebanyak 16 orang.
15	401-E4	2026-07-11 08:20-11:40 Masuk: 08:25:08 - 11:32:15	Review Rekayasa Perangkat Lunak	REVIEW MATERI yang menjelaskan kembali secara singkat tentang materi yang pernah dipelajari dari pertemuan 9 – 14. 2. Pembahasan juga memberikan contoh kasus yang menjelaskan sebuah aplikasi dimana secara keseluruhan berisi materi dari model PL dan konsep disain hingga tampilan web. Mahasiswa juga diajak untuk aktif menganalisis dan memberikan masukan dari disain yang dibahas. 3. Perkuliahan berlangsung secara offline dan berlangsung tertib. 4. Jumlah Mhs yang hadir sebanyak 11 orang.
16	401-E4	2026-07-13 08:20-11:40 Masuk: 08:27:10 - 11:35:02	Ujian Akhir Semester	Ujian Berjalan tertib dan lancar

*Jika Bahan Kajian Kosong/Tidak Sesuai, Konfirmasi BAAK untuk mengupdate RPS

Presensi Kehadiran

#	Nim	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Total
1	19230352	QONITA HAURA FAUZIYYAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15
2	19230500	AKDANI AWAL APRIANSYAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16

#	Nim	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Total
3	19230523	NESA ZASKIA	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14
4	19230544	ANDINI	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
5	19231036	RIZKA ANJARWATI	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
6	19231041	YUGI SAEFUL UYU	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
7	19231104	SRI KUMBANG KOMALA	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14
8	19231163	DHESFITA AULIA JOENTOKO	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
9	19231433	FARIZ DWIYANTO	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
10	19231524	RAFLI GILANG RAMADHAN	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
11	19231566	VEGA FALENCIA ZAHRA	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	13
12	19231737	SYAHRUL SYAWALI	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14
13	19231784	MOHAMMAD DIFA IBNU RIZKY	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14
14	19232096	ROFID SAFWANDA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15
15	19232212	MUHAMAD RAKA MUHYIDIN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15
16	19232313	ADELLIA MARETHA PUTRI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15

#	Nim	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Total
17	19232388	GALANG WAHYU RAMADHANI	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	14
Total Kehadiran Harian			13	17	15	13	16	16	17	17	16	14	17	17	16	16	11	17	-

*Data Presensi diambil berdasarkan laman Elearning

Penilaian

#	Nim	Nama	Presensi	Tugas	UTS	UAS	Grade Akhir
1	19230352	QONITA HAURA FAUZIYYAH	0	0	0	0	A
2	19230500	AKDANI AWAL APRIANSYAH	0	0	0	0	A
3	19230523	NESA ZASKIA	0	0	0	0	A
4	19230544	ANDINI	0	0	0	0	A
5	19231036	RIZKA ANJARWATI	0	0	0	0	B
6	19231041	YUGI SAEFUL UYU	0	0	0	0	A
7	19231104	SRI KUMBANG KOMALA	0	0	0	0	A
8	19231163	DHESFITA AULIA JOENTOKO	0	0	0	0	B
9	19231433	FARIZ DWIYANTO	0	0	0	0	B
10	19231524	RAFLI GILANG RAMADHAN	0	0	0	0	A
11	19231566	VEGA FALENCIA ZAHRA	0	0	0	0	B
12	19231737	SYAHRUL SYAWALI	0	0	0	0	A

#	Nim	Nama	Presensi	Tugas	UTS	UAS	Grade Akhir
13	19231784	MOHAMMAD DIFA IBNU RIZKY	0	0	0	0	A
14	19232096	ROFID SAFWANDA	0	0	0	0	A
15	19232212	MUHAMAD RAKA MUHYIDIN	0	0	0	0	A
16	19232313	ADELLIA MARETHA PUTRI	0	0	0	0	A
17	19232388	GALANG WAHYU RAMADHANI	0	0	0	0	A

*Data Penilaian diambil berdasarkan laman student