

REKAYASA PERANGKAT LUNAK - 0065

SKS: 4 | Kelas: 15.6D.30

Dosen: 201110359 - LSY

Berita Acara Pengajaran

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP
1	304-P1	2026-04-08 16:40-19:30 Masuk: 16:41:53 - 19:28:28	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 Rekayasa Perangkat Lunak	Pertemuan 1 mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak dilaksanakan secara tatap muka pada Ruang 304. Perkuliahan dihadiri 6 dari 13 Mahasiswa. Pertemuan 1 membahas mengenai Perangkat Lunak dan Rekayasa Perangkat Lunak. Capaian pembelajaran pertemuan 1 adalah Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan dan keterkaitan tentang (1) Perangkat Lunak, (2) Rekayasa Perangkat Lunak, dan (3) Karakteristik dan proses PL dan RPL. Perkuliahan berjalan lancar dan tertib.
2	303-P1	2026-04-10 18:10-20:50 Masuk: 18:11:49 - 20:36:28	Model Proses Pengembangan Perangkat Lunak 1. Model Waterfall 2. Model Prototype 3. Model Spiral 4. Model RAD 5. Model Scrum Rekayasa Perangkat Lunak	Pertemuan 2 mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak dilaksanakan secara tatap muka pada Ruang 303. Perkuliahan dihadiri 6 dari 13 Mahasiswa. Pertemuan 2 membahas mengenai Model Proses Pengembangan Perangkat Lunak. Capaian pembelajaran pertemuan 2 adalah Mahasiswa mampu menimbang tentang perbedaan model proses pengembangan, perangkat lunak dan rekayasa perangkat lunak. Perkuliahan berjalan lancar dan tertib.
3	303-P1	2026-04-17 18:10-20:50 Masuk: 18:13:37 - 20:42:00	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 Rekayasa Perangkat Lunak	Pertemuan 3 mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak dilaksanakan secara tatap muka pada Ruang 303. Perkuliahan dihadiri 8 dari 13 Mahasiswa. Pertemuan 3 membahas mengenai Kebutuhan Perangkat Lunak. Capaian pembelajaran pertemuan 3 adalah Mahasiswa mampu menjelaskan tentang kebutuhan dalam membuat dan mengembangkan perangkat lunak baik kebutuhan fungsional maupun non-fungsional. Perkuliahan berjalan lancar dan tertib.
4	303-P1	2026-04-24 18:10-20:50 Masuk: 18:15:19 - 20:56:48	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.	Pertemuan 4 mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak dilaksanakan secara tatap muka pada Ruang 303. Perkuliahan dihadiri 11 dari 13 Mahasiswa. Pertemuan 4 membahas mengenai Kebutuhan Perangkat Lunak. Capaian pembelajaran pertemuan 4 adalah Mahasiswa mampu merumuskan tentang konsep-konsep perancangan dalam pengembangan perangkat lunak serta atribut

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP
			Refaktorisasi Rekayasa Perangkat Lunak	apa yang diperlukan untuk merancang perangkat lunak yang berkualitas. Perkuliahan berjalan lancar dan tertib.
5	EL1-P1	2026-05-08 18:10-20:50 Masuk: 18:12:48 - 20:56:46	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 Rekayasa Perangkat Lunak	Pertemuan 5 mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak dilaksanakan secara online melalui Zoom Cloud Meeting. Perkuliahan dihadiri 7 dari 13 Mahasiswa. Pertemuan 5 membahas mengenai Perancangan Antar Muka (Desain User Interface). Capaian pembelajaran pertemuan 5 adalah Mahasiswa mampu mendesain tentang konsep-konsep perancangan antar muka. Perkuliahan berjalan lancar dan tertib.
6	EL1-P1	2026-05-12 14:10-17:30 Masuk: 14:48:26 - 17:21:23	Pemodelan Sistem dengan UML 1. Pemodelan Sistem 2. Unified Modeling Language 3. Use Case Diagram 4. Activity Diagram 5. Sequence Diagram Rekayasa Perangkat Lunak	Pertemuan 6 mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak dilaksanakan secara online melalui Zoom Cloud Meeting. Perkuliahan dihadiri 7 dari 13 Mahasiswa. Pertemuan 6 membahas mengenai Pemodelan Sistem dengan UML. Capaian pembelajaran pertemuan 6 adalah Mahasiswa mampu menjelaskan dan mendesain diagram-diagram UML untuk keperluan model pengembangan perangkat lunak. Perkuliahan berjalan lancar dan tertib.
7	EL1-P1	2026-06-05 18:10-20:50 Masuk: 18:25:08 - 20:50:09	Review Rekayasa Perangkat Lunak	Pertemuan 9 mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak dilaksanakan secara online melalui Zoom Cloud Meeting. Perkuliahan dihadiri 9 dari 13 Mahasiswa. Pertemuan 9 membahas mengenai Desain Arsitektur. Ruang lingkup yang dibahas, antara lain (1) Arsitektur PL, (2) Tampilan Arsitektur, (3) Gaya Arsitektur, (4) Pola Arsitektur, (5) Arsitektur Aplikasi, serta Sistem Pemrosesan Transaksi, Sistem Informasi, dan Sistem Pemrosesan Bahasa. Materi perkuliahan juga dieksplorasi dengan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari. Capaian pembelajaran pertemuan 9 adalah Mahasiswa mampu merumuskan dan mendesain arsitektural dan antarmuka web. Perkuliahan berjalan lancar dan tertib.
9	EL1-P1	2026-06-12 18:10-20:50 Masuk: 18:13:29 - 20:40:13	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 Rekayasa Perangkat Lunak	Pertemuan 11 mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak dilaksanakan secara online. Perkuliahan dihadiri 9 dari 13 Mahasiswa. Pertemuan 11 membahas mengenai Perancangan Aplikasi Web. Materi perkuliahan juga dieksplorasi dengan menggunakan aplikasi web yang telah dihasilkan mahasiswa pada mata kuliah Pemrograman Web, kemudian Mahasiswa melakukan software review. Capaian pembelajaran pertemuan 11 adalah Mahasiswa mampu merancang aplikasi web

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP
				dan melakukan software review. Perkuliahan berjalan lancar dan tertib.
10	EL1-P1	2026-06-19 18:10-20:50 Masuk: 18:15:48 - 20:46:14	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 Rekayasa Perangkat Lunak	Pertemuan 12 mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak dilaksanakan secara online. Perkuliahan dihadiri 8 dari 13 Mahasiswa. Pertemuan 12 membahas mengenai Pengujian Perangkat Lunak, meliputi (A) Pengujian Jalur Dasar, (B) Jalur Program Independen, (C) Kompleksitas Siklomatis, (D) Menghasilkan Test Case, dan (E) Pengujian Struktur Kontrol. Materi perkuliahan juga dieksplorasi dengan studi kasus. Capaian pembelajaran pertemuan 12 adalah Mahasiswa mampu menjelaskan dan menmbang dasar-dasar pengujian perangkat lunak, serta melakukan pengujian white box dan black box dan prosedur tahapan pengujiannya. Perkuliahan berjalan lancar dan tertib.
11	EL1-P1	2026-06-23 14:10-17:30 Masuk: 14:16:22 - 17:21:37	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 Rekayasa Perangkat Lunak	Pertemuan 11 mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak dilaksanakan secara online. Perkuliahan dihadiri 6 dari 13 Mahasiswa. Pertemuan 11 membahas mengenai Perancangan Aplikasi Web, meliputi 1. Sifat-sifat Aplikasi Web, 2. Kualitas Perancangan Aplikasi Web, 3. Perancangan Antarmuka, 4. Perancangan Estetika, 5. Perancangan Isi, 6. Perancangan Arsitektural, 7. Perancangan Navigasi. Capaian pembelajaran pertemuan 11 adalah Mahasiswa mampu merumuskan dan membangun tentang aplikasi web berorientasi objek. Perkuliahan berjalan lancar dan tertib.
12	EL1-P1	2026-06-26 18:10-20:50 Masuk: 18:14:17 - 20:38:56	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 Rekayasa Perangkat Lunak	Pertemuan 12 mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak dilaksanakan secara online. Perkuliahan dihadiri 6 dari 13 Mahasiswa. Pertemuan 12 membahas mengenai Pengujian Perangkat Lunak, meliputi 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. Capaian pembelajaran pertemuan 12 adalah Mahasiswa menjelaskan dan menimbang tentang dasar-dasar pengujian PL, serta melakukan pengujian white box dan black box dan prosedur tahapan pengujiannya. Perkuliahan berjalan lancar dan tertib.
13	EL1-P1	2026-07-03 18:10-20:50 Masuk:	Pengujian Perangkat Lunak 1. Dasar-Dasar Pengujian 2. Strategi Pengujian 3. Pengujian White Box 4. Pengujian Black	Pertemuan 13 mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak dilaksanakan secara online. Perkuliahan dihadiri 6 dari 13 Mahasiswa. Pertemuan 13 membahas

Temu	Ruang	Kehadiran	Bahan Kajian	BAP
		18:15:09 - 20:37:48	Box 5. Pengujian Isi 6. Pengujian Antarmuka 7. Pengujian Navigasi 8. Pengujian Konfigurasi dan Keamanan Rekayasa Perangkat Lunak	mengenai Pengujian Perangkat Lunak, meliputi 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. Capaian pembelajaran pertemuan 13 adalah Mahasiswa menjelaskan dan menimbang tentang dasar-dasar pengujian PL, serta melakukan pengujian white box dan black box dan prosedur tahapan pengujiannya. Perkuliahan berjalan lancar dan tertib.
14	EL1-P1	2026-07-10 18:10-20:50 Masuk: 18:12:38 - 20:48:41	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	Pertemuan 14 mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak dilaksanakan secara online. Perkuliahan dihadiri 6 dari 13 Mahasiswa. Pertemuan 14 membahas mengenai 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. Capaian pembelajaran pertemuan 14 adalah Mahasiswa mampu merancang sistem aplikasi yang berkualitas serta mampu mengadaptasi hasil pengujian untuk bahan evaluasi perbaikan pengembangan perangkat lunak yang sudah beroperasi. Perkuliahan berjalan lancar dan tertib.

REKAYASA PERANGKAT LUNAK - 0065

SKS: 4 | Kelas: 15.6D.30

Dosen: 201110359 - LSY

Presensi Kehadiran

#	Nim	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Total
1	15230171	FRENDY	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	13
2	15230206	YONGKI ARIYANTO	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	13
3	15230262	DWI NURROHMAN AR ROSYID	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	9
4	15230352	ANTONIUS ORELIO ADOLVO	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	8
5	15230484	ALVIN LIANDY	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	13
6	15230534	BIMA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	15230560	MARSELUS UJANG	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	10
8	15230569	NEVIASARY	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	11
9	15230650	OKTAVIANISA	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
10	15230675	HARIYANTOISMAN	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
11	15230712	LAURA VIDIANI	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	3
12	15230803	NURSI AH	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	13
13	15230825	GALIH ALZIER ABIBAYU	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	6
14	15230909	ZAKHARIA	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	3
Total Kehadiran Harian			6	6	8	12	9	11	9	0	10	9	9	8	6	6	0	0	-

REKAYASA PERANGKAT LUNAK - 0065

SKS: 4 | Kelas: 15.6D.30

Dosen: 201110359 - LSY

Penilaian

#	Nim	Nama	Presensi	Tugas	UTS	UAS	Grade Akhir
1	15230171	FRENDY	100	100	84	78	A
2	15230206	YONGKI ARIYANTO	100	100	86	92	A
3	15230262	DWI NURROHMAN AR ROSYID	69	80	82	80	B
4	15230352	ANTONIUS ORELIO ADOLVO	62	80	82	84	B
5	15230484	ALVIN LIANDY	100	100	94	100	A
6	15230534	BIMA	0	0	0	0	E
7	15230560	MARSELUS UJANG	77	80	84	80	A
8	15230569	NEVIASARY	85	100	82	86	A
9	15230650	OKTAVIANISA	23	50	0	0	E
10	15230675	HARIYANTOISMAN	31	80	0	0	E
11	15230712	LAURA VIDIANI	23	50	84	92	C
12	15230803	NURSIAH	100	100	80	78	A
13	15230825	GALIH ALZIER ABIBAYU	46	80	92	80	B
14	15230909	ZAKHARIA	23	100	0	80	D

*Data Penilaian diambil berdasarkan laman student