

**SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL (SPMI) STMIK DCI**

Jl. Sutisna Senjaya No. 158 A Kota Tasikmalaya  
Telp. (0265) 340743 Fax. (0265) 332492 Website : <http://www.stmik-dci.ac.id>

**KODE : RPS-D3**  
Rekayasa Perangkat Lunak

**RPS MATAKULIAH “REKAYASA PERANGKAT LUNAK” PROGRAM DIPLOMA-3**

	<b>STMIK DCI</b>				
	<b>JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA</b>				
	<b>PRODI MANAJEMEN INFORMATIKA</b>				
<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>					
<b>MATA KULIAH</b>	<b>KODE</b>	<b>RUMPUN MK</b>	<b>BOBOT (SKS)</b>	<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>
AGORITMA PEMROGRAMAN	?	?	2	3	
<b>OTORITAS</b>	<b>DOSEN PENGEMBANG RPS</b>	<b>KOORDINATOR RMK</b>	<b>KA PRODI</b>		
Dapat diisi Dekan atau Wadir 1 atau Puket 1	SANYATA PURWIDAYANTA, Ir., MT	?			
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI				
	Memiliki Kompetensi K-1 : Pengetahuan jenis produk software & proses RPL K-2 : Ketrampilan proses metodologi RPL (SA/DFD, OO, UML) K-3 : Pemrogram modul aplikasi kreatif				
	CP-MK				
	CP-1 : Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang software CP-2 : Mahasiswa memiliki pengetahuan proses rekayasa software CP-3 : Mahasiswa memiliki sikap taat asas metodologi dalam berkarya CP-4 : Mahasiswa memiliki sikap proporsional dan tanggung jawab pekerjaan dalam tim CP-5 : Mahasiswa memiliki ketrampilan melakukan kerja dan pelaporan elemen rekayasa dalam analisis, desain, produksi/coding, testing, dan maintenance pengembangan software CP-6 : Mahasiswa memiliki ketrampilan dasar membuat implementasi modul dan program kreasi model grafik dan animasi				
	Sub-CPMK				



## SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL (SPMI) STMIK DCI

Jl. Sutisna Senjaya No. 158 A Kota Tasikmalaya  
Telp. (0265) 340743 Fax. (0265) 332492 Website : <http://www.stmik-dci.ac.id>

**KODE : RPS-D3**

Rekayasa Perangkat Lunak

	<p>SUBCP-01 : Mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik pengetahuan terintegrasi tentang sistem, Jenis software, dan rekayasa perangkat lunak dalam waktu 15 menit dan mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik pengetahuan minimal 5 jenis dan 2 contoh software aplikasi per jenis dalam waktu 10 menit</p> <p>SUBCP-02 : Mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik macam-macam paradigma RPL dan fase dan tahapan utama proses RPL dalam waktu 10 menit dan mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik ide sendiri tentang 5 contoh judul software aplikasi perangkat lunak waktu 10 menit</p> <p>SUBCP-03 : Mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik tentang sistem, elemen sistem, dan rekayasa perangkat lunak sistem dalam waktu 15 menit dan mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik pengertian TOR/KAK dalam pengembangan RPL.</p> <p>SUBCP-04 : Mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik aktivitas Software Engineering dalam waktu 15 menit dan membuat output resume dokumen Software Engineering dalam rekayasa perangkat lunak waktu 60 menit</p> <p>SUBCP-05 : Mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik aktivitas Analisis dalam waktu 15 menit dan membuat output resume dokumen SRS dalam rekayasa perangkat lunak waktu 60 menit</p> <p>SUBCP-06 : Mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik aktivitas Desain dalam waktu 15 menit dan mahasiswa mampu membuat output resume dokumen SDS dalam rekayasa perangkat lunak waktu 60 menit</p> <p>SUBCP-07 : Mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik aktivitas Desain dalam waktu 15 menit dan mahasiswa mampu membuat output resume dokumen SC dalam rekayasa perangkat lunak waktu 60 menit</p> <p>SUBCP-08 : Mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik aktivitas Testing dalam waktu 15 menit dan mahasiswa mampu membuat output resume dokumen Testing dalam rekayasa perangkat lunak waktu 60 menit</p> <p>SUBCP-09 : Mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik aktivitas Maintenance/ /Inmstansi/ User Manual dalam waktu 15 menit dan mahasiswa mampu membuat output resume dokumen User Manual dalam rekayasa perangkat lunak waktu 60 menit</p> <p>SUBCP-10 : Mahasiswa memiliki ketrampilan mengerjakan dan melaporkan testing aplikasi sederhana dalam dalam waktu 5 x 24 jam, dan mahasiswa memiliki ketrampilan menulis resume dokumen sederhana berdasar metodologi berorientasi aliran data, dan Mahasiswa memiliki kemampuan membuat program paket sederhana berdasarkan metodologi.</p> <p>SUBCP-11 : Mahasiswa memiliki pengetahuan varian metodologi RPL berorientasi objek dan mahasiswa memiliki pengetahuan studi kasus menggunakan diagram objek</p> <p>SUBCP-12 : Mahasiswa memiliki pengetahuan varian pemodelan RPL menggunakan UML dan mahasiswa memiliki pengetahuan studi kasus UML menggunakan UseCase dan Activity Diagram.</p>								
<p><b>Deskripsi Singkat MK</b></p>	<p>Rekayasa Perangkat Lunak merupakan matakuliah yang mengarahkan keahlian metodologis dalam pembuatan perangkat lunak sehingga menghasilkan produk yang berjaminan mutu, sehingga pelajar memiliki kompetensi dasar sebagai berikut :</p> <p>K-1 : Pengetahuan jenis produk software &amp; proses RPL</p> <p>K-2 : Ketrampilan proses metodologi RPL (SA/DFD, OO, UML)</p> <p>K-3 : Pemrogram modul aplikasi kreatif</p>								
<p><b>Materi Pembelajaran/ pokok Bahasan</b></p>	<table border="0"> <tr> <td>1. Filosofi dan Kompetensi RPL</td> <td>8. Analisis terstruktur dengan metode Data Flow</td> </tr> <tr> <td>2. Paradigma dan manajemen proyek RPL</td> <td>9. Desain terstruktur dengan metode Data Flow</td> </tr> <tr> <td>3. Rekayasa sistem</td> <td>10. Studi Kasus pengembangan RPL dengan metode Data Flow</td> </tr> <tr> <td>4. Analisis perangkat lunak</td> <td>11. Analisis terstruktur dengan metode berorientasi Objek</td> </tr> </table>	1. Filosofi dan Kompetensi RPL	8. Analisis terstruktur dengan metode Data Flow	2. Paradigma dan manajemen proyek RPL	9. Desain terstruktur dengan metode Data Flow	3. Rekayasa sistem	10. Studi Kasus pengembangan RPL dengan metode Data Flow	4. Analisis perangkat lunak	11. Analisis terstruktur dengan metode berorientasi Objek
1. Filosofi dan Kompetensi RPL	8. Analisis terstruktur dengan metode Data Flow								
2. Paradigma dan manajemen proyek RPL	9. Desain terstruktur dengan metode Data Flow								
3. Rekayasa sistem	10. Studi Kasus pengembangan RPL dengan metode Data Flow								
4. Analisis perangkat lunak	11. Analisis terstruktur dengan metode berorientasi Objek								



## SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL (SPMI) STMIK DCI

Jl. Sutisna Senjaya No. 158 A Kota Tasikmalaya  
Telp. (0265) 340743 Fax. (0265) 332492 Website : <http://www.stmik-dci.ac.id>

**KODE : RPS-D3**  
Rekayasa Perangkat Lunak

	<p>5. Desain perangkat lunak 6. Coding dan Testing perangkat lunak 7. Maintenance perangkat lunak</p>	<p>12. Desain terstruktur dengan metode berorientasi Objek 13. Studi Kasus pengembangan RPL dengan metode berorientasi objek 14. Trend dan variasi metode RPL lain menggunakan UML</p>
Pustaka	<p>1. Pressman, Roger S., "Software Engineering, Apractitioner's Approach", McGraw-Hill, International Edition, 1997 (dan edisi lanjutannya) 2. Alexander, M.J., "Information Sustersms Analysis, Theory and Application", Science Reasearh Associated, 1974. 3. Perry, William, "Effective Methods for Software Testing, Jon Wiley &amp; Son, 1995 4. Purwidayanta, Sanyata., Diklat Kuliah Rekayasa perangkat Lunak, STMIK DCI</p>	
Media Pembelajaran	<p>Media : 1). Satu Set Sistem Komputer 2). Proyektor</p>	<p>Tools: (Satu atau lebih) 1). Bahasa Visual Delphi/ C++/VB 2). DBMS MySQL atau lainnya 3). Bahasa Web-Based (PHP)/ Phyton/ lainnya</p>
Team Teaching	?	
Matakuliah syarat	<p>1). Algoritma Pemrograman 2). Basis Data</p>	

Minggu ke:	Sub-CP-MK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk Pembelajaran, metode dan penugasan (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	SUBCP-1	<p>Mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik pengetahuan terintegrasi tentang sistem, Jenis software, dan rekayasa perangkat lunak dalam waktu 15 menit</p> <p>Mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik pengetahuan minimal 5 jenis dan 2 contoh software aplikasi</p>	<p><u>Kriteria</u> : Sikap kedisiplinan Sikap Keaktifan Sikap Inisiatif Ketepatan</p> <p><u>Bentuk</u> : Presentasi Demonstrasi Penyelesaian Soal</p>	<p><u>Bentuk TM</u> : Kuliah Contextual Instruction (2 x 50")</p> <p><u>Penugasan</u> TGS-1 : Terminologi dalam RPL</p> <p>BT : Discovery Learning</p>	<p>[1.1]. Referensi matakuliah, aturan dan komitmen perkuliahan [1.2]. Pengertian rekayasa perangkat lunak (RPL) [1.3]. Tentang perangkat lunak [1.4]. Cakupan rekayasa bidang komputer [1.5]. Paradigma umum RPL [1.6]. Model generik fase RPL [1.7]. Metodologi dalam RPL</p>	5 %



## SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL (SPMI) STMIK DCI

Jl. Sutisna Senjaya No. 158 A Kota Tasikmalaya  
Telp. (0265) 340743 Fax. (0265) 332492 Website : <http://www.stmik-dci.ac.id>

**KODE : RPS-D3**

Rekayasa Perangkat Lunak

Minggu ke:	Sub-CP-MK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk Pembelajaran, metode dan penugasan (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		per jenis dalam waktu 10 menit	Penyelesaian Tugas	(2 x 60") BM : Project Based Learning/ Simulasi (2 x 60")		
2	SUBCP-2	Mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik macam-macam paradigma RPL dan fase dan tahapan utama proses RPL dalam waktu 10 menit  Mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik ide sendiri tentang 5 contoh judul software aplikasi perangkat lunak waktu 10 menit	<u>Kriteria :</u> Sikap kedisiplinan Sikap Keaktifan Sikap Inisiatif Ketepatan <u>Bentuk :</u> Presentasi Demonstrasi Penyelesaian Soal Penyelesaian Tugas	<u>Bentuk TM :</u> Kuliah Contextual Instruction (2 x 50") <u>Penugasan</u> TGS-1 LANJUTAN  BT : Discovery Learning (2 x 60") BM : Project Based Learning/ Simulasi (2 x 60")	[2.1]. Paradigma RPL model SDLC/Waterfall [2.2]. Paradigma RPL model Prototyping [2.3]. Paradigma RPL model Spiral [2.4]. Paradigma RPL model 4GT [2.5]. Paradigma RPL model Kombinasi [2.6]. Paradigma RPL model RAPID [2.7]. Skema proses manajemen proyek RPL	5 %
3	SUBCP-3	Mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik tentang sistem, elemen sistem, dan rekayasa perangkat lunak sistem dalam waktu 15 menit  Mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik pengertian TOR/KAK dalam pengembangan RPL.	<u>Kriteria :</u> Sikap kedisiplinan Sikap Keaktifan Sikap Inisiatif Ketepatan <u>Bentuk :</u> Presentasi Demonstrasi Penyelesaian Soal Penyelesaian Tugas	<u>Bentuk TM :</u> Kuliah Contextual Instruction (2 x 50") <u>Penugasan</u> TGS-2 Rekayasa Perangkat Lunak Sistem dalam Proyek.  BT : Discovery Learning (2 x 60")	[3.1]. Teori sistem [3.2]. Elemen-elemen sistem [3.3]. Proses rekayasa sistem [3.4]. Dokumen rekayasa sistem [3.5]. Studi TOR/KAK sistem	5 %



## SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL (SPMI) STMIK DCI

Jl. Sutisna Senjaya No. 158 A Kota Tasikmalaya  
Telp. (0265) 340743 Fax. (0265) 332492 Website : <http://www.stmik-dci.ac.id>

**KODE : RPS-D3**

Rekayasa Perangkat Lunak

Minggu ke:	Sub-CP-MK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk Pembelajaran, metode dan penugasan (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				BM : Project Based Learning/ Simulasi (2 x 60'')		
4	SUBCP-4	<p>Mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik aktivitas Software Engineering dalam waktu 15 menit.</p> <p>Mahasiswa mampu membuat output resume dokumen Software Engineering dalam rekayasa perangkat lunak waktu 60 menit</p>	<p><u>Kriteria</u> :</p> <p>Sikap kedisiplinan Sikap Keaktifan Sikap Inisiatif Ketepatan</p> <p><u>Bentuk</u> :</p> <p>Presentasi Demonstrasi Penyelesaian Soal Penyelesaian Tugas</p>	<p><u>Bentuk TM</u> :</p> <p>Kuliah Contextual Instruction (2 x 50'')</p> <p><u>Penugasan</u> TGS-2 LANJUTAN</p> <p>BT : Discovery Learning (2 x 60'')</p> <p>BM : Project Based Learning/ Simulasi (2 x 60'')</p>	<p>[4.1]. Proses dan metode Software Engineering [4.2]. Dokumen Software Engineering (SE) [4.3]. Studi Kasus Software Engineering</p>	5 %
5	SUBCP-5	<p>Mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik aktivitas Analisis dalam waktu 15 menit.</p> <p>Mahasiswa mampu membuat output resume dokumen SRS dalam rekayasa perangkat lunak waktu 60 menit</p>	<p><u>Kriteria</u> :</p> <p>Sikap kedisiplinan Sikap Keaktifan Sikap Inisiatif Ketepatan</p> <p><u>Bentuk</u> :</p> <p>Presentasi Demonstrasi Penyelesaian Soal Penyelesaian Tugas</p>	<p><u>Bentuk TM</u> :</p> <p>Kuliah Contextual Instruction (2 x 50'')</p> <p><u>Penugasan</u> TGS-3 dokumen SRS</p> <p>BT : Discovery Learning (2 x 60'')</p> <p>BM : Project Based Learning/ Simulasi (2 x 60'')</p>	<p>[5.1]. Proses dan metode analisis [5.2]. Analisis fungsional [5.3]. Analisis behavior [5.4]. Analisis data [5.5]. Analisis user [5.6]. Standar dokumen analisis (SRS) [5.7]. Studi Kasus Analisis</p>	5 %

**SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL (SPMI) STMIK DCI**

Jl. Sutisna Senjaya No. 158 A Kota Tasikmalaya  
Telp. (0265) 340743 Fax. (0265) 332492 Website : <http://www.stmik-dci.ac.id>

**KODE : RPS-D3**  
Rekayasa Perangkat Lunak

Minggu ke:	Sub-CP-MK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk Pembelajaran, metode dan penugasan (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
6	SUBCP-6	<p>Mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik aktivitas Desain dalam waktu 15 menit.</p> <p>Mahasiswa mampu membuat output resume dokumen SDS dalam rekayasa perangkat lunak waktu 60 menit</p>	<p><u>Kriteria</u> :</p> <p>Sikap kedisiplinan Sikap Keaktifan Sikap Inisiatif Ketepatan</p> <p><u>Bentuk</u> :</p> <p>Presentasi Demonstrasi Penyelesaian Soal Penyelesaian Tugas</p>	<p><u>Bentuk TM</u> :</p> <p>Kuliah Contextual Instruction (2 x 50'')</p> <p><u>Penugasan</u> TGS-3 : Dokumen SDS</p> <p>BT : Discovery Learning (2 x 60'')</p> <p>BM : Project Based Learning/ Simulasi (2 x 60'')</p>	<p>[6.1]. Proses dan metode desain [6.2]. Desain proses : transform dan transaction [6.3]. Desain struktur program : factoring dan struktur program [6.4]. Standar dokumen desain (SDS) [6.5]. Studi Kasus Desain</p>	10 %
7	SUBCP-7	<p>Mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik aktivitas Desain dalam waktu 15 menit.</p> <p>Mahasiswa mampu membuat output resume dokumen SC dalam rekayasa perangkat lunak waktu 60 menit</p>	<p><u>Kriteria</u> :</p> <p>Sikap kedisiplinan Sikap Keaktifan Sikap Inisiatif Ketepatan</p> <p><u>Bentuk</u> :</p> <p>Presentasi Demonstrasi Penyelesaian Soal Penyelesaian Tugas</p>	<p><u>Bentuk TM</u> :</p> <p>Kuliah Contextual Instruction (2 x 50'')</p> <p><u>Penugasan</u> TGS-4 : Dokumen SC</p> <p>BT : Discovery Learning (2 x 60'')</p> <p>BM : Project Based</p>	<p>[7.1]. Proses coding [7.2]. Standar dokumen source code (SC) [7.3]. Studi Kasus Source Code</p>	10 %



## SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL (SPMI) STMIK DCI

Jl. Sutisna Senjaya No. 158 A Kota Tasikmalaya  
Telp. (0265) 340743 Fax. (0265) 332492 Website : <http://www.stmik-dci.ac.id>

**KODE : RPS-D3**

Rekayasa Perangkat Lunak

Minggu ke:	Sub-CP-MK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk Pembelajaran, metode dan penugasan (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				Learning/ Simulasi (2 x 60'')		
<b>8</b>	SUBCP-8	<p>Mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik aktivitas Testing dalam waktu 15 menit.</p> <p>Mahasiswa mampu membuat output resume dokumen Testing dalam rekayasa perangkat lunak waktu 60 menit</p>	<p><u>Kriteria</u> :</p> <p>Sikap kedisiplinan Sikap Keaktifan Sikap Inisiatif Ketepatan</p> <p><u>Bentuk</u> :</p> <p>Presentasi Demonstrasi Penyelesaian Soal Penyelesaian Tugas</p>	<p><u>Bentuk TM</u> :</p> <p>Kuliah Contextual Instruction (2 x 50'')</p> <p><u>Penugasan</u> TGS-5 : Dokumen Testing</p> <p>BT : Discovery Learning (2 x 60'')</p> <p>BM : Project Based Learning/ Simulasi (2 x 60'')</p>	<p>[8.1]. Proses testing [8.2]. Metode testing [8.3]. Standar dokumen testing [8.4]. Studi Kasus Testing</p>	5 %
<b>9</b>	SUBCP-9	<p>Mahasiswa dapat menjelaskan dengan baik aktivitas Maintenance/ /Inmstalasi/ User Manual dalam waktu 15 menit.</p> <p>Mahasiswa mampu membuat output resume dokumen User Manual dalam rekayasa perangkat lunak waktu 60 menit</p>	<p><u>Kriteria</u> :</p> <p>Sikap kedisiplinan Sikap Keaktifan Sikap Inisiatif Ketepatan</p> <p><u>Bentuk</u> :</p> <p>Presentasi Demonstrasi Penyelesaian Soal Penyelesaian Tugas</p>	<p><u>Bentuk TM</u> :</p> <p>Kuliah Contextual Instruction (2 x 50'')</p> <p><u>Penugasan</u> TGS-6 Dokumen Maintenance</p> <p>BT : Discovery Learning (2 x 60'')</p> <p>BM : Project Based Learning/ Simulasi</p>	<p>[9.1]. Proses Maintenance [9.2]. Instalasi migrasi data [9.3]. Proses perbaikan [9.4]. Proses perubahan [9.5]. Dokumen perubahan [9.6].Studi Kasus Maintenance</p>	5 %





**SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL (SPMI) STMIK DCI**

Jl. Sutisna Senjaya No. 158 A Kota Tasikmalaya  
Telp. (0265) 340743 Fax. (0265) 332492 Website : <http://www.stmik-dci.ac.id>

**KODE : RPS-D3**

Rekayasa Perangkat Lunak

Minggu ke:	Sub-CP-MK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk Pembelajaran, metode dan penugasan (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				(2 x 60")		
10	SUBCP-10	<p>Mahasiswa memiliki ketrampilan mengerjakan dan melaporkan testing aplikasi sederhana dalam waktu 5 x 24 jam</p> <p>Mahasiswa memiliki ketrampilan menulis resume dokumen sederhana berdasar metodologi berorientasi aliran data</p> <p>Mahasiswa memiliki kemampuan membuat program paket sederhana berdasarkan metodologi</p>	<p><u>Kriteria</u> :</p> <p>Sikap kedisiplinan Sikap Keaktifan Sikap Inisiatif Ketepatan</p> <p><u>Bentuk</u> :</p> <p>Presentasi Demonstrasi Penyelesaian Soal Penyelesaian Tugas</p>	<p><u>Bentuk TM</u> :</p> <p>Kuliah Contextual Instruction (2 x 50")</p> <p><u>Penugasan</u> TGS-7 Penerapan tool DFD</p> <p>BT : Discovery Learning (2 x 60")</p> <p>BM : Project Based Learning/ Simulasi (2 x 60")</p>	<p>Studi Kasus RPL Sistem berorientasi Aliran Data</p> <p>[10.1]. Pembuatan Context Diagram (CD)</p> <p>[10.2]. Pembuatan turunan DFD</p> <p>[10.3]. Pembuatan kamus data DD</p> <p>[10.4]. Pembuatan behavior dengan STD</p> <p>[10.5]. Proses factoring DFD</p> <p>[10.6]. Pembentukan struktur program</p>	5 %
11	SUBCP-11	<p>Mahasiswa memiliki pengetahuan varian metodologi RPL berorientasi objek</p>	<p><u>Kriteria</u> :</p> <p>Sikap kedisiplinan Sikap Keaktifan Sikap Inisiatif Ketepatan</p> <p><u>Bentuk</u> :</p> <p>Presentasi Demonstrasi Penyelesaian Soal Penyelesaian Tugas</p>	<p><u>Bentuk TM</u> :</p> <p>Kuliah Contextual Instruction (2 x 50")</p> <p><u>Penugasan</u> TGS-8 Penerapan OO</p> <p>BT : Discovery Learning (2 x 60")</p> <p>BM : Project Based Learning/ Simulasi (2 x 60")</p>	<p>[11.1]. Prinsip metode berorientasi objek</p> <p>[11.2]. Analisis class dan objek</p> <p>[11.3]. Analisis struktur objek / GenSpec</p> <p>[11.4]. Analisis data objek</p> <p>[11.5]. Analisis komunikasi antar objek</p>	5 %



**SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL (SPMI) STMIK DCI**

Jl. Sutisna Senjaya No. 158 A Kota Tasikmalaya  
Telp. (0265) 340743 Fax. (0265) 332492 Website : <http://www.stmik-dci.ac.id>

**KODE : RPS-D3**  
Rekayasa Perangkat Lunak

Minggu ke:	Sub-CP-MK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk Pembelajaran, metode dan penugasan (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
12	SUBCP-11	Mahasiswa memiliki pengetahuan studi kasus menggunakan diagram objek	<u>Kriteria</u> : Sikap kedisiplinan Sikap Keaktifan Sikap Inisiatif Ketepatan <u>Bentuk</u> : Presentasi Demonstrasi Penyelesaian Soal Penyelesaian Tugas	<u>Bentuk TM</u> : Kuliah Contextual Instruction (2 x 50") <u>Penugasan</u> TGS-8 LANJUTAN  BT : Discovery Learning (2 x 60") BM : Project Based Learning/ Simulasi (2 x 60")	[12.1]. Desain properti objek [12.2]. Desain procedure dan event objek [12.3]. Desain komunikasi objek [12.4]. Studi Kasus RPL Berorientasi Objek	5 %
13	SUBCP-12	Mahasiswa memiliki pengetahuan varian pemodelan RPL menggunakan UML	<u>Kriteria</u> : Sikap kedisiplinan Sikap Keaktifan Sikap Inisiatif Ketepatan <u>Bentuk</u> : Presentasi Demonstrasi Penyelesaian Soal Penyelesaian Tugas	<u>Bentuk TM</u> : Kuliah Contextual Instruction (2 x 50") <u>Penugasan</u> TGS-9 Penerapan UML  BT : Discovery Learning (2 x 60") BM : Project Based Learning/ Simulasi (2 x 60")	[13.1]. Variasi metode RPL lainnya [13.2]. Pengantar tools UML [13.3]. Wawasan ke RPL ke masa depan	5 %



## SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL (SPMI) STMIK DCI

Jl. Sutisna Senjaya No. 158 A Kota Tasikmalaya  
Telp. (0265) 340743 Fax. (0265) 332492 Website : <http://www.stmik-dci.ac.id>

**KODE : RPS-D3**  
Rekayasa Perangkat Lunak

Minggu ke:	Sub-CP-MK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk Pembelajaran, metode dan penugasan (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
14	SUBCP-12	Mahasiswa memiliki pengetahuan studi kasus UML menggunakan UseCase dan Activity Diagram	<u>Kriteria :</u> Sikap kedisiplinan Sikap Keaktifan Sikap Inisiatif Ketepatan <u>Bentuk :</u> Presentasi Demonstrasi Penyelesaian Soal Penyelesaian Tugas	<u>Bentuk TM :</u> Kuliah Contextual Instruction (2 x 50") <u>Penugasan</u> TGS-9 LANJUTAN  BT : Discovery Learning (2 x 60") BM : Project Based Learning/ Simulasi (2 x 60")	[14.1]. Pembuatan UseCase Diagram [14.2]. Pembuatan Activity Diagram [14.3]. Studi Kasus UML	5 %
15	Evaluasi SUBCP-1 s/d 7	-	-	Ujian Tulis/ Lisan	Evaluasi Umum Materi Minggu ke-1 s/d Minggu ke-7 Model Ujian Tengah Semester (UTS)	10 %
16	Evaluasi SUBCP-1 s/d 14	-	-	Ujian Tulis/ Lisan	Materi Minggu ke-1 s/d Minggu ke-14, dengan bobot lebih Minggu ke-8 s/d Minggu ke-14, Evaluasi Umum Model Ujian Akhir Semester (UAS)	10 %