



Panduan Links KMMI My courses (10)



REK. PERANGKAT LUNAK-AA (S1reg-21gasal-gunawan pr..)

Dashboard > My courses > FAKULTAS > FTI > REGULAR S1 > Fak. Teknologi Inf S1 2021/22 GASAL > REK. PERANGKAT LUNAK-AA (S1reg-21gasal-gunawan pr..)

te home Dashboard Calendar Badges Edit course settings All courses Turn editing off

Course management

DE-PRE

Navigation



Dashboard

Site home

> Site pages

My courses

> PANDUAN

> PELATIHAN

> KARYAWAN

> KKN

FAKULTAS

FTI

REGULAR S1

Fak. Teknologi Inf S1 2021/22 GASAL

> PENGOLAHAN CITRA DIG..-AA (S1reg-21gasal-gunawan p...

REK. PERANGKAT LUNAK-AA (S1reg-21gasal-gunawan pr..)

> Participants

Badges

Grades

> Pertemuan Ke 1

> Pertemuan Ke 2

> Perkuliahan ke 3

> Perkuliahan-04

> Perkuliahan-05

> Perkuliahan-06

> Perkuliahan-07

> Perkuliahan-08

> Perkuliahan-09

> Perkuliahan-10

> Perkuliahan-11

> Perkuliahan-12

> Perkuliahan-13

> Perkuliahan-14

> Perkuliahan-15

> UAS



Help Desk ONLINE

Administration

Course administration

Edit settings

Turn editing off

Course completion

Users

Filters

Reports

Gradebook setup

Badges

Backup

Restore

Import

Question bank

Add a block

Add...

Course management

General

[Edit](#)

Assalamu'alaikum wr wb.

Selamat datang di matakuliah **Relayasa Perangkat Lunak Kelompok AA**. Sebelum memulai perkuliahan, mari kita awali niat baik, kita berdoa kepada Allah SWT Tuhan YME agar kita semua diberikan kelapangan pikiran dan hati untuk menerima setiap ilmu dan pengetahuan.

Perkenalkan, saya **Gunawan Pria Utama**, dosen pengampu Rekayasa Perangkat Lunak Kelompok AA

Salam Budi Luhur


[Help Desk ONLINE](#)



Gunawan Pria Utama, M.Kom. (Lektor), gputama.lecturer@gmail.com:081287539578

- Lulus S1 Teknik Informatika Budi Luhur, S2 Rekayasa Komputasi Terapan, Magister Ilmu Komputer
- Pengalaman lebih dari 29 tahun dalam bidang konsultasi sistem manajemen dan teknologi informasi dan telah berkarir hingga menjadi ICT Senior Consultant dan sekarang berposisi sebagai Senior Partner dari Nurutama Prima Solusi
- Memberikan konsultasi dan pelatihan di lebih dari 30 perusahaan baik PMA maupun lokal dari berbagai sektor industri, di berbagai Instansi Pemerintahan, diantaranya adalah Bappenas, Kementerian Kelautan dan Perikanan, Ditjen Bina Marga, Kementerian Pekerjaan Umum, BULOG, Kementerian Dalam Negeri, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Badan Ekonomi Kreatif
- Berkarir sebagai Pengajar, mulai dari Assisten Lab. MI/TI sampai dengan Dosen dengan jabatan Fungsional Lektor

Deskripsi Matakuliah

Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar tentang software atau perangkat lunak komputer. Dikatakan bahwa, keberadaan hardware atau perangkat keras komputer tanpa ditunjang oleh perangkat lunak maka komputer tidak dapat digunakan, begitupun sebaliknya. Nama lain dari perangkat lunak komputer adalah software

Capaian Pembelajaran Matakuliah

1. Mahasiswa mampu memahami system perkuliahan dan 9 Nilai Kebudiluhuran
2. Mahasiswa mengetahui perangkat lunak dan perkembangannya
3. Memahami sejarah dan konsep rekayasa perangkat lunak
4. Mahasiswa mengetahui mitos seputar pengembangan perangkat lunak
5. Mahasiswa memahami peranan perangkat lunak serta karakteristik dari produk perangkat lunak yang baik
6. Mahasiswa mengetahui dan mampu memahami proses dalam pengembangan perangkat lunak
7. Mahasiswa mampu memahami kebutuhan perangkat lunak dan mampu mendokumentasikan
8. Mahasiswa mampu memahami berbagai teknik untuk melakukan pengumpulan kebutuhan perangkat lunak dan menganalisisnya
9. Mahasiswa mampu memahami aktifitas-aktifitas dasar dalam proses rekayasa perangkat lunak beserta m... proses yang ada



10. Mahasiswa mampu memahami aktifitas-aktifitas dasar dalam proses rekayasa perangkat lunak beserta model-model proses evolusioner yang ada
11. Mahasiswa mampu memahami aktifitas-aktifitas pengembangan perangkat lunak metode Agile
12. Mahasiswa mampu memahami konsep-konsep pengukuran Perangkat Lunak
13. Mahasiswa mampu memahami cara melakukan estimasi terhadap proyek perangkat lunak
14. Mahasiswa memahami manajemen konfigurasi perangkat lunak beserta tekniknya
15. Mahasiswa memahami kualitas serta kegiatan penjaminan kualitas perangkat lunak
16. Mahasiswa memahami aktifitas-aktifitas yang dilakukan pada Pengujian Perangkat Lunak

Referensi / Rujukan Matakuliah

1. Bruegge, Bernd & Allen H. Dutoit. 2000. Object Oriented Software Engineering: Conquering Complex and Changing Systems, London, Prentice Hall
2. Pressman, Roger S. 2010. Software Engineering : A Practitioner's Approach, 7th, McGraw-Hill
3. Schach, Stephen R. 2010. Object Oriented and Classical Software Engineering, 8th, McGraw-Hill
4. Sommerville, Ian. 2010. Software Engineering, 9th, Pearson Education
5. Software Engineering Body of Knowledge (SWEBOOK). 2004

Rencana Pembelajaran Semester (RPS) atau Silabus Matakuliah

Topik / materi yang akan dipelajari di matakuliah ini, yaitu:

1. Pengantar perkuliahan dan materi kebudiluhuran"
2. Pengantar Rekayasa Perangkat Lunak
3. Karakteristik Perangkat Lunak dan mitos pengembangannya
4. Software Process
5. Rekayasa Kebutuhan
6. Teknik Analisa Kebutuhan
7. Model Proses Klasik
8. Ujian Tengah Semester (UTS)
9. Model Proses Evolusioner
10. Metodologi Agile
11. Software Metric
12. Software Estimation
13. Manajemen Konfigurasi Perangkat Lunak
14. Manajemen Kualitas Perangkat Lunak
15. Pengujian Perangkat Lunak
16. Ujian Akhir Semester (UAS)

1.

Selengkapnya dapat dilihat pada dokumen RPS (*coming soon*)

Perangkat Lunak Pendukung Matakuliah

Berikut ini perangkat lunak (software) yang harus dipersiapkan untuk matakuliah ini (pilih salah satu):

1. Matlab Excell, Word dan Visio

Para Mahasiswa silahkan bergabung pada WAG <https://chat.whatsapp.com/HacUbXIUebz4lvLEtonlkc>

Demikian gambaran umum matakuliah ini. Mari bersemangat untuk belajar Rekayasa Perangkat Lunak

[+ ADD AN ACTIVITY OR RESOURCE](#)

[Expand all](#)

Course management	+ _ P2-Pegantar Rekayasa Perangkat Lunak	Edit
	Attendance: 1 Assignment: 1 File: 1 Forum: 1 Quiz: 1 URL: 1 Feedback: 1	
	+ _ P3-Karakteristik dan Mitos Perangkat Lunak	Edit
	Attendance: 1 File: 1 Forum: 1 Quiz: 1 Feedback: 1	
	+ _ P4-Software Process	Edit
	Attendance: 1 File: 1 Forum: 1 Assignment: 1 Feedback: 1	
	+ _ P5-Rekayasa Kebutuhan	Edit
	Attendance: 1 File: 1 Forum: 1 Assignment: 1 Feedback: 1	
	+ _ P6-Teknik Rekayasa Kebutuhan	Edit
	Attendance: 1 File: 1 Forum: 1 URL: 1 Feedback: 1 Assignment: 1	
	+ _ P7-Model Waterfall dan Prototyping	Edit
	Attendance: 1 File: 1 Forum: 1 URL: 1 Assignment: 1 Feedback: 1	
	+ _ P8-UTS	Edit
	Attendance: 1 Assignment: 1	
	+ _ P9-Model Evolusioner	Edit
	Attendance: 1 File: 1 Forum: 1 Assignment: 1 URL: 1 Feedback: 1	
	+ _ P10-Metode Agile	Edit
	Attendance: 1 File: 1 Forum: 1 Assignment: 1 Feedback: 1	
	+ _ P11-Software Metric	Edit
	Attendance: 1 File: 1 Forum: 1 Assignment: 1 Feedback: 1	
	+ _ P12-Software Estimation	Edit
	Attendance: 1 File: 1 Forum: 1 Assignment: 1 Feedback: 1	

Copyright © from 2019 DDP Universitas Budi Luhur. All rights reserved.

[Reset user tour on this page](#)

	Attendance: 1 File: 1 Forum: 1 Assignment: 1 Feedback: 1	
+ _ P15-Pengujian Perangkat Lunak	Edit	
	Attendance: 1 File: 1 Forum: 1 Assignment: 1 URL: 1 Feedback: 1	
+ _ p16-UAS	Edit	

Attendance: 1 File: 1 Assignment: 1



Help Desk ONLINE