



Presensi Kelas Riwayat Perkuliahan dan Presensi Kelas

Caril Kelas 🔍 ← Kembali ke Daftar 📄 Dosen ➕ 🎓 Mahasiswa ▼

Detail Kelas
Dosen Pengajar
Peserta Kelas
Kontrak Kuliah
Jadwal Perkuliahan
Presensi Kelas
Jadwal Ujian
Nilai Perkuliahan
Rekap Kuesioner
RPS
Tugas Kuliah

Program Studi	SI - Teknik Informatika	Periode	2024 Genap
Mata Kuliah	FI420 - Rekayasa Perangkat Lunak - 2 SKS	Nama Kelas	A
Kurikulum	2024	Sistem Kuliah	Pagi
Kapasitas	40	Peserta	6

Sesi	Waktu	Rencana & Realisasi Materi	Pengajar	Ruang	Hadir	%	Absen
1	Senin, 17 Mar 2025 08:30 - 10:10	Pendahuluan Rekayasa Perangkat Lunak Definisi dan sejarah RPL Perbeda an antara RPL dan pemrograman biasa Tujuan dan pentingnya RPL dal am pengembangan sistem Software Development Life Cycle (SDLC) Pendahuluan Rekayasa Perangkat Lunak Definisi dan sejarah RPL Perbeda an antara RPL dan pemrograman biasa Tujuan dan pentingnya RPL dal am pengembangan sistem https://drive.google.com/drive/folders/luQ0QqDI35P8qG_5BrE5cPBtdn4Lz9BF	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	3	50.00	A
2	Senin, 24 Mar 2025 08:30 - 10:10	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Teknik pengumpulan kebutuhan (Int erview, observasi, dokumentasi) Analisis kebutuhan fungsional dan non-f ungsional Use Case dan User Story Spesifikasi kebutuhan (SRS - Software Requirement Specification) Perancangan Sistem (System Design) Desain arsitektur perangkat lunak Desain modular & interface UML Diagrams (Us e Case, Class, Sequence, Activity, State) Desain basis data dan struktur d ata Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Teknik pengumpulan kebutuhan (Int erview, observasi, dokumentasi) Analisis kebutuhan fungsional dan non-f ungsional Use Case dan User Story Spesifikasi kebutuhan (SRS - Software Requirement Specification) Perancangan Sistem (System Design) Desain arsitektur perangkat lunak Desain modular & interface UML Diagrams (Us e Case, Class, Sequence, Activity, State) Desain basis data dan struktur d ata https://youtu.be/l2BApAu4h0U https://youtu.be/WzaXrV0K0BY	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	4	66.67	A
3	Senin, 14 Apr 2025 08:30 - 10:10	Implementasi dan Pemrograman Translasi desain ke kode UI/UX Best pra ctice dalam pemrograman Pemrograman Native Implementasi dan Pemrograman Translasi desain ke kode Best practice dalam pemrograman Pemrograman Native https://youtu.be/yvFEYhrXhGM https://youtu.be/D90JmY8pWw https://youtu.be/8GhZjorQTho https://youtu.be/0xUj98XyW	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	4	66.67	A
4	Senin, 21 Apr 2025 08:30 - 10:10	Best practice dalam pemrograman Pemrograman Native dan Implemen tasi Best practice dalam pemrograman Pemrograman Native dan Implemen tasi https://youtu.be/yvFEYhrXhGM https://youtu.be/D90JmY8pWw https://youtu.be/8GhZjorQTho https://youtu.be/0xUj98XyW	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	3	50.00	A
5	Senin, 28 Apr 2025 08:30 - 10:10	Implementasi dan Pemrograman Translasi desain ke kode Best practice dalam pemrograman Pemrograman berorientasi objek (OOP) Implementasi dan Pemrograman Translasi desain ke kode Best practice dalam pemrograman Pemrograman berorientasi objek (OOP) Best pract ice dalam pemrograman in Pemrograman berorientasi objek (OOP) vid: https://youtu.be/jtb6amf3bs Vid2: https://youtu.be/76xph0lCc9s	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	6	100.00	A
6	Senin, 5 Mei 2025 08:30 - 10:10	Pengujian Perangkat Lunak (Software Testing) Jenis pengujian: unit test, i ntegration test, system test, acceptance test White-box vs black-box test ing Testing automation Debugging & tracking bug Pengujian Perangkat Lunak (Software Testing) Jenis pengujian: unit test, i ntegration test, system test, acceptance test White-box vs black-box test ing Testing automation Debugging & tracking bug Link Aplikasi Jadi https://drive.google.com/drive/folders/1MakR8mOLxTAdx48GwQd7t5p_Bf3bu-?usp=sharing	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	6	100.00	A
7	Rabu, 14 Mei 2025 17:00 - 20:30	Pengujian Sistem: Whitebox testing adalah metode pengujian perangkat lunak di mana penguji mengetahui secara lengkap struktur internal, arsit ektur, dan kode sumber sistem yang diuji. Blackbox testing adalah meto de pengujian di mana penguji tidak mengetahui struktur internal atau ko de program, dan hanya menguji fungsi aplikasi berdasarkan spesifikasi atau persyaratan. Pengujian Sistem: Whitebox testing adalah metode pengujian perangkat lunak di mana penguji mengetahui secara lengkap struktur internal, arsit ektur, dan kode sumber sistem yang diuji. Blackbox testing adalah meto de pengujian di mana penguji tidak mengetahui struktur internal atau ko de program, dan hanya menguji fungsi aplikasi berdasarkan spesifikasi atau persyaratan. https://drive.google.com/drive/folders/1u4AqWlHXwhfVUF0H2LWvP5YsdEBgkF0b?usp=sharing	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	0000	6	100.00	A
8	Senin, 19 Mei 2025 08:30 - 10:10	UTS UTS	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	5	83.33	A
9	Senin, 26 Mei 2025 08:30 - 10:10	Analisis dan Spesifikasi Kebutuhan Tahap analisis kebutuhan merupakan titik awal yang mendefinisikan "AP A" sebuah perangkat lunak harus lakukan, menjadikannya fondasi paling krusial dalam disiplin RPL. Keterkaitannya dengan RPL adalah sebagai pr oses rekayasa masalah, di mana kebutuhan abstrak dari pengguna dite rjemahkan menjadi spesifikasi teknis yang terukur dan tidak ambigu. Tan pa tahap ini, seluruh proses rekayasa selanjutnya akan kehilangan arah, membuktikan bahwa keberhasilan sebuah produk perangkat lunak tidak hanya bergantung pada kode yang baik, tetapi pada pemahaman yang benar terhadap masalah yang ingin diselesaikan. https://docs.google.com/document/d/1KK0BgAAdzMmEwp9d1f586Vhm5Bw3vk9dQWV5Cu6TihK/edit?usp=sharing Analisis dan Spesifikasi Kebutuhan Tahap analisis kebutuhan merupakan titik awal yang mendefinisikan "AP A" sebuah perangkat lunak harus lakukan, menjadikannya fondasi paling krusial dalam disiplin RPL. Keterkaitannya dengan RPL adalah sebagai pr oses rekayasa masalah, di mana kebutuhan abstrak dari pengguna dite rjemahkan menjadi spesifikasi teknis yang terukur dan tidak ambigu. Tan pa tahap ini, seluruh proses rekayasa selanjutnya akan kehilangan arah, membuktikan bahwa keberhasilan sebuah produk perangkat lunak tidak hanya bergantung pada kode yang baik, tetapi pada pemahaman yang benar terhadap masalah yang ingin diselesaikan. https://docs.google.com/document/d/1KK0BgAAdzMmEwp9d1f586Vhm5Bw3vk9dQWV5Cu6TihK/edit?usp=sharing	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	5	83.33	A
10	Senin, 2 Jun 2025 08:30 - 10:10	Desain dan Perancangan Perangkat Lunak Tahap desain adalah "cetak biru" yang menjawab "BAGAIMANA" kebutuh an akan diwujudkan secara teknis. Dalam konteks RPL, tahap ini adalah i nti dari aktivitas rekayasa, di mana prinsip-prinsip seperti modularitas, a bstraksi, dan skalabilitas diterapkan untuk menciptakan arsitektur yang k oah dan mudah dipelihara. Desain yang baik memastikan bahwa para ngkat lunak tidak hanya berfungsi sesuai spesifikasi saat ini, tetapi juga dapat beradaptasi dan berkembang di masa depan, yang merupakan c iri utama dari produk rekayasa berkualitas tinggi. https://docs.google.com/document/d/1eM74_WyY3e4uz34LH0MpRbKz9RsuUqAXlusUlej9uy/edit?usp=sharing Desain dan Perancangan Perangkat Lunak Tahap desain adalah "cetak biru" yang menjawab "BAGAIMANA" kebutuh an akan diwujudkan secara teknis. Dalam konteks RPL, tahap ini adalah i nti dari aktivitas rekayasa, di mana prinsip-prinsip seperti modularitas, a bstraksi, dan skalabilitas diterapkan untuk menciptakan arsitektur yang k oah dan mudah dipelihara. Desain yang baik memastikan bahwa para ngkat lunak tidak hanya berfungsi sesuai spesifikasi saat ini, tetapi juga dapat beradaptasi dan berkembang di masa depan, yang merupakan c iri utama dari produk rekayasa berkualitas tinggi. https://docs.google.com/document/d/1eM74_WyY3e4uz34LH0MpRbKz9RsuUqAXlusUlej9uy/edit?usp=sharing	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	5	83.33	A
11	Senin, 9 Jun 2025 08:30 - 10:10	Implementasi dan Pengujian Tahap implementasi dan pengujian adalah fase realisasi dan validasi d alam siklus hidup RPL. Implementasi adalah proses konstruksi yang disaip l in berdasarkan cetak biru desain, sementara pengujian adalah proses si stematis untuk memastikan kualitas dan kesesuaian produk dengan spe sifikasi. Keterkaitan eratnya dengan RPL terletak pada penekanan bahwa "berfungsi" saja tidak cukup; perangkat lunak harus terbukti andal, bebas dari cacat kritis, dan benar-benar memenuhi kebutuhan yang telah dide finisikan. Pengujian adalah bukti nyata dari pertanggungjawaban seoran g perekraya perangkat lunak. https://docs.google.com/document/d/1zav5l1rq0luBVNIaqrImA4TNCVpcFTkmdArDWRYPj4/edit?usp=sharing Implementasi dan Pengujian Tahap implementasi dan pengujian adalah fase realisasi dan validasi d alam siklus hidup RPL. Implementasi adalah proses konstruksi yang disaip l in berdasarkan cetak biru desain, sementara pengujian adalah proses si stematis untuk memastikan kualitas dan kesesuaian produk dengan spe sifikasi. Keterkaitan eratnya dengan RPL terletak pada penekanan bahwa "berfungsi" saja tidak cukup; perangkat lunak harus terbukti andal, bebas dari cacat kritis, dan benar-benar memenuhi kebutuhan yang telah dide finisikan. Pengujian adalah bukti nyata dari pertanggungjawaban seoran g perekraya perangkat lunak. https://docs.google.com/document/d/1zav5l1rq0luBVNIaqrImA4TNCVpcFTkmdArDWRYPj4/edit?usp=sharing	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	5	83.33	A
12	Senin, 16 Jun 2025 08:30 - 10:10	Manajemen Proyek Perangkat Lunak Manajemen proyek adalah kerangka kerja yang mengikat semua tahap an teknis RPL dalam batasan dunia nyata, yaitu waktu, biaya, dan sumbe r daya. Keterkaitannya dengan RPL adalah mengangkat disiplin ini dari s ekadar aktivitas teknis menjadi sebuah praktik profesional yang terkelol a. Dengan manajemen proyek, proses rekayasa yang kompleks dapat di rencanakan, dieksekusi, dan dikontrol secara sistematis, memastikan ba hwa solusi teknis yang brilian dapat diselesaikan dan diserahkan secara sukses sebagai sebuah produk yang bernilai. https://docs.google.com/document/d/1b5puQEdz3k9F4_o_-w2kKPL-jk8edFkFgg7FTXObw/edit?usp=sharing Manajemen Proyek Perangkat Lunak Manajemen proyek adalah kerangka kerja yang mengikat semua tahap an teknis RPL dalam batasan dunia nyata, yaitu waktu, biaya, dan sumbe r daya. Keterkaitannya dengan RPL adalah mengangkat disiplin ini dari s ekadar aktivitas teknis menjadi sebuah praktik profesional yang terkelol a. Dengan manajemen proyek, proses rekayasa yang kompleks dapat di rencanakan, dieksekusi, dan dikontrol secara sistematis, memastikan ba hwa solusi teknis yang brilian dapat diselesaikan dan diserahkan secara sukses sebagai sebuah produk yang bernilai. https://docs.google.com/document/d/1b5puQEdz3k9F4_o_-w2kKPL-jk8edFkFgg7FTXObw/edit?usp=sharing	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	4	66.67	A
13	Senin, 23 Jun 2025 08:30 - 10:10	Ilmu Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) menyediakan metodologi untuk pe nencanaan proyek, meliputi identifikasi tugas, estimasi durasi, dan penen tuan dependensi. Rencana ini kemudian diimplementasikan menggunak an perangkat lunak Primavera. Primavera secara otomatis menyusun ja dwal waktu (time schedule) yang rinci, menghitung jalur kritis, dan memf osiliasi pelacakan progres terhadap rencana awal. Dengan demikian, R PL berfungsi sebagai kerangka konseptual, sementara Primavera adalah alat praktis untuk eksekusi dan kontrol jadwal proyek secara efisien. https://docs.google.com/document/d/16Lb_FsRDqusRUXliuBiq5voAF6oPgr8HZ02v3kMoJM/edit?usp=sharing Ilmu Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) menyediakan metodologi untuk pe nencanaan proyek, meliputi identifikasi tugas, estimasi durasi, dan penen tuan dependensi. Rencana ini kemudian diimplementasikan menggunak an perangkat lunak Primavera. Primavera secara otomatis menyusun ja dwal waktu (time schedule) yang rinci, menghitung jalur kritis, dan memf osiliasi pelacakan progres terhadap rencana awal. Dengan demikian, R PL berfungsi sebagai kerangka konseptual, sementara Primavera adalah alat praktis untuk eksekusi dan kontrol jadwal proyek secara efisien. https://docs.google.com/document/d/16Lb_FsRDqusRUXliuBiq5voAF6oPgr8HZ02v3kMoJM/edit?usp=sharing	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	4	66.67	A
14	Senin, 30 Jun 2025 08:30 - 10:10	Praktikum ini berfokus pada aplikasi langsung konsep RPL menggunakan Primavera. Mahasiswa akan mempraktikkan dekomposisi tugas (WBS), e stimasi durasi, dan penentuan dependensi, lalu memasukkannya ke dal am perangkat lunak. Tujuannya adalah untuk secara nyata menghasilka n jadwal waktu (time schedule) yang terstruktur, menganalisis jalur kritis guna menentukan prioritas pekerjaan, dan memonitor progres proyek. P enggunaan Primavera ini secara langsung memenuhi capaian pembela jaran RPL dalam hal manajemen dan kontrol proyek perangkat lunak.ht tps://docs.google.com/document/d/16Lb_FsRDqusRUXliuBiq5voAF6oPgr8HZ02v3kMoJM/edit?usp=sharing Praktikum ini berfokus pada aplikasi langsung konsep RPL menggunakan Primavera. Mahasiswa akan mempraktikkan dekomposisi tugas (WBS), e stimasi durasi, dan penentuan dependensi, lalu memasukkannya ke dal am perangkat lunak. Tujuannya adalah untuk secara nyata menghasilka n jadwal waktu (time schedule) yang terstruktur, menganalisis jalur kritis guna menentukan prioritas pekerjaan, dan memonitor progres proyek. P enggunaan Primavera ini secara langsung memenuhi capaian pembela jaran RPL dalam hal manajemen dan kontrol proyek perangkat lunak.ht tps://docs.google.com/document/d/16Lb_FsRDqusRUXliuBiq5voAF6oPgr8HZ02v3kMoJM/edit?usp=sharing	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	4	66.67	A
15	Senin, 7 Jul 2025 08:30 - 10:10	Dalam mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Microsoft Project da n Primavera digunakan untuk membantu perencanaan dan pengelolaa n proyek. Microsoft Project cocok untuk proyek kecil-menengah dengan fitur seperti jadwal dan diagram Gantt, sedangkan Primavera lebih kom pleks dan digunakan untuk proyek besar dengan manajemen risiko dan kendali multi-proyek. Keduanya membantu mahasiswa memahami pen tingnya perencanaan dan pengawasan dalam pengembangan perangk at lunak. Sumber: https://drive.google.com/drive/folders/1gOmIt7XNl85zgrlPrDr58lwXtft4IGAP?usp=sharing Dalam mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Microsoft Project da n Primavera digunakan untuk membantu perencanaan dan pengelolaa n proyek. Microsoft Project cocok untuk proyek kecil-menengah dengan fitur seperti jadwal dan diagram Gantt, sedangkan Primavera lebih kom pleks dan digunakan untuk proyek besar dengan manajemen risiko dan kendali multi-proyek. Keduanya membantu mahasiswa memahami pen tingnya perencanaan dan pengawasan dalam pengembangan perangk at lunak. Sumber: https://drive.google.com/drive/folders/1gOmIt7XNl85zgrlPrDr58lwXtft4IGAP?usp=sharing	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	6	100.00	A
16	Senin, 21 Jul 2025 08:30 - 10:10	UAS UAS	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	6	100.00	A