



Presensi Kelas Riwayat Perkuliahan dan Presensi Kelas

Cari 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

Mata Kuliah

Kurikulum

Kapasitas

SI - Teknik Informatika

F1420 - Rekayasa Perangkat Lunak - 2 SKS

2024

40

Periode

Nama Kelas

Sistem Kuliah

Peserta

2024 Genap

K

Sore

2

Sesi	Waktu	Rencana & Realisasi Materi	Pengajar	Ruang	Hadir	%	Absen
1	Selasa, 18 Mar 2025 21:30 – 22:00	Pendahuluan Rekayasa Perangkat Lunak Definisi dan sejarah RPL Berbeda antara RPL dan pemrograman biasa Tujuan dan pentingnya RPL dalam pengembangan sistem Software Development Life Cycle (SDLC) Pendahuluan Rekayasa Perangkat Lunak Definisi dan sejarah RPL Berbeda antara RPL dan pemrograman biasa Tujuan dan pentingnya RPL dalam pengembangan sistem https://drive.google.com/drive/folders/1uQ0QqDI35P8qQ_5bE5cP8uAd4Iz9BF	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	1	50.00	
2	Selasa, 25 Mar 2025 21:30 – 22:00	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Teknik pengumpulan kebutuhan (interview, observasi, dokumentasi) Analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional Use Case dan User Story Spesifikasi kebutuhan (SRS - Software Requirement Specification) Perancangan Sistem (System Design) Desain arsitektur perangkat lunak Desain modular & interface UML Diagrams (Use Case, Class, Sequence, Activity, State) Desain basis data dan struktur data Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Teknik pengumpulan kebutuhan (interview, observasi, dokumentasi) Analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional Use Case dan User Story Spesifikasi kebutuhan (SRS - Software Requirement Specification) Perancangan Sistem (System Design) Desain arsitektur perangkat lunak Desain modular & interface UML Diagrams (Use Case, Class, Sequence, Activity, State) Desain basis data dan struktur data https://youtu.be/12BApAu4h0U https://youtu.be/WzaXrVGku8Y	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	1	50.00	
3	Selasa, 8 Apr 2025 21:30 – 22:00	Implementasi dan Pemrograman Translasi desain ke kode UI/UX Best practice dalam pemrograman Pemrograman Native Implementasi dan Pemrograman Translasi desain ke kode Best practice dalam pemrograman Pemrograman Native https://youtu.be/yvFEYhrXhGM https://youtu.be/D90jDmY8pWw	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	2	100.00	
4	Selasa, 15 Apr 2025 21:30 – 22:00	Best practice dalam pemrograman Pemrograman Native dan Implementasi Best practice dalam pemrograman Pemrograman Native dan Implementasi https://youtu.be/yvFEYhrXhGM https://youtu.be/D90jDmY8pWw https://youtu.be/8GhjqOTho https://youtu.be/0xUxJ98Xyw	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	2	100.00	
5	Selasa, 22 Apr 2025 21:30 – 22:00	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 practice dalam pemrograman Pemrograman berorientasi objek (OOP) https://youtu.be/1tb5amf3bs https://youtu.be/T6xph0lCc9s	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	2	100.00	
6	Selasa, 29 Apr 2025 21:30 – 22:00	Pengujian Perangkat Lunak (Software Testing) Jenis pengujian: unit test, integration test, system test, acceptance test White-box vs black-box testing Testing automation Debugging & tracking bug Pengujian Perangkat Lunak (Software Testing) Jenis pengujian: unit test, integration test, system test, acceptance test White-box vs black-box testing Testing automation Debugging & tracking bug Link Aplikasi Jadi https://drive.google.com/drive/folders/1MakR8mOLxn7Aax48SwQd7T5p_Bf3bu~?usp=sharing	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.		1	50.00	
7	Selasa, 6 Mei 2025 21:30 – 22:00	Pengujian Sistem: Whitebox testing adalah metode pengujian perangkat lunak di mana penguji mengetahui secara lengkap struktur internal, arsitektur, dan kode sumber sistem yang diuji. Blackbox testing adalah metode pengujian di mana penguji tidak mengetahui struktur internal atau kode 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, arsitektur, dan kode sumber sistem yang diuji. Blackbox testing adalah metode pengujian di mana penguji tidak mengetahui struktur internal atau kode program, dan hanya menguji fungsi aplikasi berdasarkan spesifikasi atau persyaratan. https://drive.google.com/drive/folders/1u4AqWtHxwHtVUF0H2WvP5y5dE8gkFo8?usp=sharing https://drive.google.com/file/d/1n7uPMK6s54IPCefoxQYPGSugT_dkoHs/view?usp=sharing	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	1	50.00	
8	Selasa, 13 Mei 2025 21:30 – 22:00	UTS	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	2	100.00	
9	Selasa, 20 Mei 2025 21:30 – 22:00	Analisis dan Spesifikasi Kebutuhan Tahap analisis kebutuhan merupakan titik awal yang mendefinisikan "APAKAH" sebuah perangkat lunak harus dilakukan, menjadikannya fondasi paling krusial dalam disiplin RPL. Keterkaitannya dengan RPL adalah sebagai proses rekayasa masalah, di mana kebutuhan abstrak dari pengguna diterjemahkan menjadi spesifikasi teknis yang terukur dan tidak ambigu. Tanpa 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/1KKGBgAAzZmMnEWp9dd1586Vhm5Bw3vk9dQWVScu6TiHk/edit?usp=sharing Analisis dan Spesifikasi Kebutuhan Tahap analisis kebutuhan merupakan titik awal yang mendefinisikan "APAKAH" sebuah perangkat lunak harus dilakukan, menjadikannya fondasi paling krusial dalam disiplin RPL. Keterkaitannya dengan RPL adalah sebagai proses rekayasa masalah, di mana kebutuhan abstrak dari pengguna diterjemahkan menjadi spesifikasi teknis yang terukur dan tidak ambigu. Tanpa 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/1KKGBgAAzZmMnEWp9dd1586Vhm5Bw3vk9dQWVScu6TiHk/edit?usp=sharing	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	1	50.00	
10	Selasa, 27 Mei 2025 21:30 – 22:00	Desain dan Perancangan Perangkat Lunak Tahap desain adalah "cetak biru" yang menjawab "BAGAIMANA" kebutuhan akan diwujudkan secara teknis. Dalam konteks RPL, tahap ini adalah inti dari aktivitas rekayasa, di mana prinsip-prinsip seperti modularitas, abstraksi, dan skalabilitas diterapkan untuk menciptakan arsitektur yang kokoh dan mudah dipelihara. Desain yang baik memastikan bahwa perangkat lunak tidak hanya berfungsi sesuai spesifikasi saat ini, tetapi juga dapat beradaptasi dan berkembang di masa depan, yang merupakan ciri utama dari produk rekayasa berkualitas tinggi. https://docs.google.com/document/d/1eM74_WyY3e4uz34LH0MpRbkZ9RsUqAXlusUlej9uyf/edit?usp=sharing Desain dan Perancangan Perangkat Lunak Tahap desain adalah "cetak biru" yang menjawab "BAGAIMANA" kebutuhan akan diwujudkan secara teknis. Dalam konteks RPL, tahap ini adalah inti dari aktivitas rekayasa, di mana prinsip-prinsip seperti modularitas, abstraksi, dan skalabilitas diterapkan untuk menciptakan arsitektur yang kokoh dan mudah dipelihara. Desain yang baik memastikan bahwa perangkat lunak tidak hanya berfungsi sesuai spesifikasi saat ini, tetapi juga dapat beradaptasi dan berkembang di masa depan, yang merupakan ciri utama dari produk rekayasa berkualitas tinggi. https://docs.google.com/document/d/1eM74_WyY3e4uz34LH0MpRbkZ9RsUqAXlusUlej9uyf/edit?usp=sharing	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	1	50.00	
11	Selasa, 3 Jun 2025 21:30 – 22:00	Implementasi dan Pengujian Tahap implementasi dan pengujian adalah fase realisasi dan validasi dalam siklus hidup RPL. Implementasi adalah proses konstruksi yang disiplin berdasarkan cetak biru desain, sementara pengujian adalah proses sistematis untuk memastikan kualitas dan kesesuaian produk dengan spesifikasi. Keterkaitan eratannya 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 didefinisikan. Pengujian adalah bukti nyata dari pertanggungjawaban seorang perekraya perangkat lunak. https://docs.google.com/document/d/1zav5lrrq0iubVNIaqrImA4j4TNCVpcFTkmdArDWRYPj4/edit?usp=sharing Implementasi dan Pengujian Tahap implementasi dan pengujian adalah fase realisasi dan validasi dalam siklus hidup RPL. Implementasi adalah proses konstruksi yang disiplin berdasarkan cetak biru desain, sementara pengujian adalah proses sistematis untuk memastikan kualitas dan kesesuaian produk dengan spesifikasi. Keterkaitan eratannya 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 didefinisikan. Pengujian adalah bukti nyata dari pertanggungjawaban seorang perekraya perangkat lunak. https://docs.google.com/document/d/1zav5lrrq0iubVNIaqrImA4j4TNCVpcFTkmdArDWRYPj4/edit?usp=sharing	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	2	100.00	
12	Selasa, 10 Jun 2025 21:30 – 22:00	Manajemen Proyek Perangkat Lunak Manajemen proyek adalah kerangka kerja yang mengikat semua tahapan teknis RPL dalam batasan dunia nyata, yaitu waktu, biaya, dan sumber daya. Keterkaitannya dengan RPL adalah mengangkat disiplin ini dari sekadar aktivitas teknis menjadi sebuah praktik profesional yang terkelola. Dengan manajemen proyek, proses rekayasa yang kompleks dapat direncanakan, dieksekusi, dan dikontrol secara sistematis, memastikan bahwa solusi teknis yang brilian dapat diselesaikan dan diserahkan secara sukses sebagai sebuah produk yang bernilai. https://docs.google.com/document/d/1b5puQEd3k9F4_o_-wt2kkPL-jk8edFkFgg7FTXObw/edit?usp=sharing Manajemen Proyek Perangkat Lunak Manajemen proyek adalah kerangka kerja yang mengikat semua tahapan teknis RPL dalam batasan dunia nyata, yaitu waktu, biaya, dan sumber daya. Keterkaitannya dengan RPL adalah mengangkat disiplin ini dari sekadar aktivitas teknis menjadi sebuah praktik profesional yang terkelola. Dengan manajemen proyek, proses rekayasa yang kompleks dapat direncanakan, dieksekusi, dan dikontrol secara sistematis, memastikan bahwa solusi teknis yang brilian dapat diselesaikan dan diserahkan secara sukses sebagai sebuah produk yang bernilai. https://docs.google.com/document/d/1b5puQEd3k9F4_o_-wt2kkPL-jk8edFkFgg7FTXObw/edit?usp=sharing	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	2	100.00	
13	Selasa, 17 Jun 2025 21:30 – 22:00	Ilmu Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) menyediakan metodologi untuk perencanaan proyek, meliputi identifikasi tugas, estimasi durasi, dan penentuan dependensi. Rencana ini kemudian diimplementasikan menggunakan perangkat lunak Primavera. Primavera secara otomatis menyusun jadwal waktu (time schedule) yang rinci, menghitung jalur kritis, dan memfasilitasi pelacakan progres terhadap rencana awal. Dengan demikian, RPL berfungsi sebagai kerangka konseptual, sementara Primavera adalah alat praktis untuk eksekusi dan kontrol jadwal proyek secara efisien. https://docs.google.com/document/d/16Lb_FsRDqusRUxIUbiq5VoAF6oPgr8HiZ02v3kMoJM/edit?usp=sharing Ilmu Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) menyediakan metodologi untuk perencanaan proyek, meliputi identifikasi tugas, estimasi durasi, dan penentuan dependensi. Rencana ini kemudian diimplementasikan menggunakan perangkat lunak Primavera. Primavera secara otomatis menyusun jadwal waktu (time schedule) yang rinci, menghitung jalur kritis, dan memfasilitasi pelacakan progres terhadap rencana awal. Dengan demikian, RPL berfungsi sebagai kerangka konseptual, sementara Primavera adalah alat praktis untuk eksekusi dan kontrol jadwal proyek secara efisien. https://docs.google.com/document/d/16Lb_FsRDqusRUxIUbiq5VoAF6oPgr8HiZ02v3kMoJM/edit?usp=sharing	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	1	50.00	
14	Selasa, 24 Jun 2025 21:30 – 22:00	Praktikum ini berfokus pada aplikasi langsung konsep RPL menggunakan Primavera. Mahasiswa akan mempraktikkan dekomposisi tugas (WBS), estimasi durasi, dan penentuan dependensi, lalu memasukkannya ke dalam perangkat lunak. Tujuannya adalah untuk secara nyata menghasilkan jadwal waktu (time schedule) yang terstruktur, menganalisis jalur kritis guna menentukan prioritas pekerjaan, dan memonitor progres proyek. Penggunaan Primavera ini secara langsung memenuhi capaian pembelajaran RPL dalam hal manajemen dan kontrol proyek perangkat lunak. https://docs.google.com/document/d/16Lb_FsRDqusRUxIUbiq5VoAF6oPgr8HiZ02v3kMoJM/edit?usp=sharing Praktikum ini berfokus pada aplikasi langsung konsep RPL menggunakan Primavera. Mahasiswa akan mempraktikkan dekomposisi tugas (WBS), estimasi durasi, dan penentuan dependensi, lalu memasukkannya ke dalam perangkat lunak. Tujuannya adalah untuk secara nyata menghasilkan jadwal waktu (time schedule) yang terstruktur, menganalisis jalur kritis guna menentukan prioritas pekerjaan, dan memonitor progres proyek. Penggunaan Primavera ini secara langsung memenuhi capaian pembelajaran RPL dalam hal manajemen dan kontrol proyek perangkat lunak. https://docs.google.com/document/d/16Lb_FsRDqusRUxIUbiq5VoAF6oPgr8HiZ02v3kMoJM/edit?usp=sharing	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	1	50.00	
15	Selasa, 1 Jul 2025 21:30 – 22:00	Dalam mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Microsoft Project dan Primavera digunakan untuk membantu perencanaan dan pengelolaan proyek. Microsoft Project cocok untuk proyek kecil-menengah dengan fitur seperti jadwal dan diagram Gantt, sedangkan Primavera lebih kompleks dan digunakan untuk proyek besar dengan manajemen risiko dan kendali multi-proyek. Keduanya membantu mahasiswa memahami pentingnya perencanaan dan pengawasan dalam pengembangan perangkat lunak. Sumber: https://drive.google.com/drive/folders/1gOmt7XN85zgiRlpDr581wXltfx4lGA?usp=sharing Dalam mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Microsoft Project dan Primavera digunakan untuk membantu perencanaan dan pengelolaan proyek. Microsoft Project cocok untuk proyek kecil-menengah dengan fitur seperti jadwal dan diagram Gantt, sedangkan Primavera lebih kompleks dan digunakan untuk proyek besar dengan manajemen risiko dan kendali multi-proyek. Keduanya membantu mahasiswa memahami pentingnya perencanaan dan pengawasan dalam pengembangan perangkat lunak. Sumber: https://drive.google.com/drive/folders/1gOmt7XN85zgiRlpDr581wXltfx4lGA?usp=sharing	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	2	100.00	
16	Selasa, 22 Jul 2025 21:30 – 22:00	UAS	RIADI MARTA DINATA, S.TI, M.Kom.	Lab Komp	2	100.00	