



YAYASAN PERGURUAN CIKINI
INSTITUT SAINS DAN TEKNOLOGI NASIONAL

Jl. Moh. Kahfi II, Bhumi Srengseng Indah, Jagakarsa, Jakarta Selatan 12640
Telp. 021-7270090 (hunting), Fax. 021-7866955, hp: 081291030024
Email : humas@istn.ac.id Website : www.istn.ac.id

SURAT PENUGASAN TENAGA PENDIDIK
Nomor : 072/03.1-I/III/2022
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2021/2022

Nama	: Siti Nurmiati, S.Kom., M.Kom.	Status Pegawai	: Edukatif Tetap
NIK	: 35091007	Program Studi	: Sistem Informasi
Jabatan Akademik	: Lektor		

Bidang	Perincian Kegiatan	Tempat	Hari/Jam	SKS	Keterangan
I PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN	MENGAJAR DI KELAS (KULIAH/RESPONSI DAN LABORATORIUM)				
	1. Audit Sistem Informasi	SI	Selasa/ 08:00-09:40 WIB	1	Team Teaching
	2. CRM	SI	Selasa/ 09:40-11:20 WIB	1,5	Team Teaching
	3. Knowledge Management	SI	Kamis/ 08:00-09:40 WIB	1	Team Teaching
	4. Rekayasa Perangkat Lunak	SI	Selasa/ 11:00-12:40 WIB	1,5	Team Teaching
	5. Analisis & Peranc Perangkat Lunak	TIF	Kamis/ 08:00-09:40 WIB	1	Team Teaching
	6. Fotografi (PIG)	TIF	Jumat/ 13:00-14:40 WIB	1	Team Teaching
	7. Pemrograman Mobile Game (MnG)	TIF	Kamis/ 10:00-12:00 WIB	1,5	Team Teaching
	8. Sistem Informasi Manajemen	TIF	Kamis/ 13:00-15:00 WIB	1	Team Teaching
	9. Menduduki Jabatan Struktural FSTI			3	
II PENELITIAN	Penulisan Karya Ilmiah			1	
II PENGABDIAN DAN MASYARAKAT	Pelatihan dan Penyuluhan			1	
IV UNSUR- UNSUR PENUNJANG	Berperan Serta Aktif dalam Pertemuan Ilmiah/Seminar			1	
	Jumlah Total			15,5	

Kepada yang bersangkutan akan diberikan gaji/honorarium sesuai dengan peraturan penugasan yang berlaku di Institut Sains dan Teknologi Nasional, penugasan ini berlaku tanggal 21 Maret 2022 sampai dengan 31 Agustus 2022.



Jakarta, 21 Maret 2022
Dekan

Marbaeni, S.Kom., M.Kom.

Tembusan :

1. Direktur Akademik - ISTN
2. Direktur Non Akademik - ISTN
3. Ka. Biro Sumber Daya Manusia - ISTN
4. Kepala Program Studi Sistem Informasi
5. Arsip



**DAFTAR HADIR PESERTA KULIAH MAHASISWA
GENAP - REGULER - TAHUN 2021/2022**

FAK / JURUSAN
MATAKULIAH
KELAS / PESERTA
KURIKULUM
DOSEN

Sistem Informasi S1
Rekayasa Perangkat Lunak / 354007 / 4
K / 1
2018
1.Siti Nurmiati, S.Kom., M.Kom.
2.Aryo Nur Utomo, S.T., M.Kom.

HARI / TANGGAL Sabtu
JAM KULIAH 11:00-12:40
RUANG

Hal : 1 / 1

No	N I M	NAMA MAHASISWA	TANGGAL PERTEMUAN								JUMLAH
			26/03/ 2022	2/04/ 2022	9/04/ 2022	16/04/ 2022	23/04/ 2022	30/04/ 2022	7/05/ 2022	14/05/ 2022	
1	20354001	ANDRI ARIA ELIESER CORPUTTY	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7

CATATAN :

Perubahan peserta hanya diperkenankan bila ada persetujuan tertulis dari Pelaksana Jurusan.

Jakarta, 14/05/2022

Dosen Pengajar,


Siti Nurmiati, S.Kom., M.Kom.



BERITA ACARA PERKULIAHAN
(PRESENSI DOSEN)
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2021/2022
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FSTI-ISTN

Mata Kuliah	: Rekayasa Perangkat Lunak	Semester	: 4
Dosen	: 1. Siti Nurmiati, S.Kom., M.Kom. 2. Aryo Nur Utomo, S.T., M.Kom.	SKS	: 3
Hari	: Sabtu	Kelas	: K
Jam	: 08:00 – 09:40 WIB	Ruang	: e-Learning

No.	TANGGAL	MATERI KULIAH	JML MHS HADIR	TANDA TANGAN DOSEN
1.	26 Maret 2022	Informasi/Kontrak Kuliah Pengantar Rekayasa Perangkat Lunak	1 Mhs	
2.	2 April 2022	Model Proses Rekayasa Perangkat Lunak	1 Mhs	
3.	9 April 2022	Proses-Proses Perangkat Lunak	1 Mhs	
4.	16 April 2022	Manajemen Proyek	1 Mhs	
5.	23 April 2022	Persyaratan Perangkat Lunak	1 Mhs	
6.	30 April 2022	Proses Rekayasa Persyaratan	1 Mhs	
7.	7 Mei 2022	Presentasi	1 Mhs	
8.	14 Mei 2022	UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)	1 Mhs	

DOSEN PENGAJAR

Siti Nurmiati, S.Kom., M.Kom.

DAFTAR NILAI

SEMESTER GENAP REGULER TAHUN 2021/2022

Program Studi : Sistem Informasi S1
Matakuliah : Rekayasa Perangkat Lunak
Kelas / Peserta : K
Perkuliahan : Kampus ISTN Bumi Srengseng P2K - Kelas
Dosen : Siti Nurmiati, S.Kom., M.Kom.
Aryo Nur Utomo, S.T., M.Kom.

Hal. 1/1

No	NIM	N A M A	ABSEN	TUGAS	UTS	UAS	MODEL	PRESENTASI	NA	HURUF
			10%	20%	30%	40%	0%	0%		
1	20354001	Andri Aria Elieser Corputty	100	40	0	62	0	0	32.8	E

Rekapitulasi Nilai							
A	0	B+	0	C+	0	D+	0
A-	0	B	0	C	0	D	0
		B-	0	C-	0	E	0

Jakarta, 20 May 2022

Dosen Pengajar



Siti Nurmiati, S.Kom., M.Kom.

Aryo Nur Utomo, S.T., M.Kom.

Rekayasa Perangkat Lunak

Introduction

SITI NURMIATI

snurmiati.istn@gmail.com

Program Studi : Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Nasional

Institut Sains dan Teknologi Nasional

Jakarta

2020

Tujuan Perkuliahan

- Memahami apa yang dimaksud dengan rekayasa perangkat lunak dan bagaimana arti pentingnya;
- Mengetahui jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan kunci yang memberikan pemahaman awal mengenai rekayasa perangkat lunak;
- Memahami isu etika dan profesi yang penting untuk para perekayasa perangkat lunak.

Group Proyek

- ◉ **Tujuan Proyek:** Sebagai sebuah tim (kelompok), mengembangkan aplikasi software (dipilih sendiri) melalui fase '*development life cycle*'. Artinya melaksanakan fase analisa kebutuhan, disain, implementasi prototipe fungsional, testing dan dokumentasi sistem.
- ◉ **Organization Tim:** Tiap tim terdiri dari 3-4 mahasiswa. Pilih sendiri kelompoknya, dimana semua mahasiswa dalam kelas mendapatkan kelompoknya. Tiap kelompok memilih ketua kelompoknya utk mengorganisasi dan pusat kontak/informasi Tim, tetapi setiap anggota Tim hrs berkontribusi di dalam proyek.
- ◉ **Implementation:** Prototipe dapat dikembangkan dalam platform apa saja dan menggunakan bahasa pemrograman/pengembangan apa saja.

Overview

- ◉ Software (S/W) didisain & dibangun oleh *software engineers*.
- ◉ S/W digunakan oleh orang secara virtual dalam kehidupan bermasyarakat.
- ◉ S/W dapat merambah dalam aktifitas perniagaan, kebudayaan & kehidupan sehari-hari kita.
- ◉ *Software engineers* memiliki kewajiban moral untuk membangun S/W yang dapat dipercaya yang tidak merugikan kepada orang lain.
- ◉ *Software engineers* melihat software komputer, sebagai sesuatu yang dibangun oleh program-program, dokumen-dokumen dan data-data yang diperlukan untuk mendisain dan membangun sistem.
- ◉ User software hanya peduli dengan apakah bisa atau tidak sebuah produk software memenuhi harapannya dan membuat mereka lebih mudah untuk menyelesaikan tugas-tugasnya.

Apa itu Software?

Software adalah sekumpulan dari item-item atau object-object yang membentuk sebuah "konfigurasi" dimana mencakup :

- program-program
- dokumen-dokumen
- data ...



Software

- ◉ Software adalah sebuah produk dan sebuah kendaraan (kedua-duanya) untuk menyerahkan sebuah produk (informasi).
- ◉ Software adalah direkayasa bukan di fabrikasi.
- ◉ Software **tidak pernah usang**, tetapi ia **dapat memburuk** (*deteriorate*) (kehandalannya terhadap kondisi).
- ◉ Industri sedang menuju kepada pembangunan software berbasis komponen (*component-based*), tetapi sebagian besar software masih dibangun secara *custom*.

Peranan Software

- Software adalah sebuah produk
 - Memberikan potensi komputasi
 - Menghasilkan, mengelola, mendapatkan, memodifikasi, menampilkan atau mentransmisi informasi.
- Software adalah sebuah kendaraan utk memberikan sebuah produk
 - Men-support atau secara langsung menyediakan fungsionalitas dari sistem
 - Mengontrol program² lain (mis. sebuah sistem operasi)
 - Mengadakan komunikasi² (mis. software networking)
 - Membantu membangun software lain (mis. software tools)

Domain Aplikasi-aplikasi Software

- ◉ System Software
- ◉ Real-Time Software
- ◉ Business Software
- ◉ Engineering & Scientific Software
- ◉ Embedded Software
- ◉ Product-line Software (includes entertainment software)
- ◉ Web Based Software
- ◉ Artificial Intelligence Software

Tantangan Software

- ◉ Komputasi dunia terbuka (Open-world computing)
 - ◉ Menciptakan software yang membuat mesin dari berbagai ukuran dapat berkomunikasi satu dengan yang lain melalui jaringan data yang luas.
- ◉ Netsourcing
 - ◉ Berarsitektur simple dan aplikasinya cukup canggih yang berguna untuk end-user yang ditargetkan di pasaran seluruh dunia (*worldwide*).
- ◉ Open Source
 - ◉ Mendistribusikan kode sumber untuk aplikasi² komputasi shg customer² dapat membuat modifikasi² lokal secara mudah dan terpercaya.

Alasan-alasan Evolusi

- ◉ Software harus **beradaptasi** untuk memenuhi kebutuhan lingkungan-lingkungan komputasi atau teknologi baru.
- ◉ Software harus **ditingkatkan** untuk mengimplementasi keperluan-keperluan bisnis baru.
- ◉ Software harus **diperluas** untuk membuatnya dapat saling beroperasi (*interoperable*) dengan komponen sistem yang lebih modern.
- ◉ Software harus di **rancang ulang** (*re-architected*) untuk membuatnya dapat berjalan/berfungsi didalam sebuah lingkungan jaringan.

Dengan alasan diatas maka perlu SOFTWARE ENGINEERING

Tugas

1. Berikan contoh-contoh dari software yang berhubungan dengan :
 - System Software
 - Real-Time Software
 - Business Software
 - Engineering & Scientific Software
 - Embedded Software
 - Product-line Software (includes entertainment software)
 - Web Based Software
 - Artificial Intelligence Software
2. Uraikan dan jelaskan alasan evolusi berkaitan bahwa software harus beradaptasi, ditingkatkan dan diperluas dan dirancang ulang.