

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)



**Mata Kuliah** : Pengantar Rekayasa Perangkat Lunak  
**Kode Mata Kuliah** : WP00001

**Dosen Pengampuh:**  
Sahrir, S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0905019105

**PROGRAM PRAKTISI MENGAJAR ANGKATAN 3  
PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALOPO  
2023-2024**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pengantar Rekayasa Perangkat Lunak	WP00001	Rekayasa Perangkat Lunak	T=3	P=0	1	
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator MK		Ka Prodi	
	Sahrir, S.Pd., M.Pd.		Rini Indrayani, S.T., M.Eng		Rini Indrayani, S.T., M.Eng	
Capaian Pembelajaran	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	Sikap:					
	CPL1 (S2)	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.				
	Pengetahuan:					
	CPL2 (P2)	Mampu menguasai dan memahami teori dan konsep mendasar rekayasa perangkat lunak, algoritma dan pemrograman, sistem cerdas, arsitektur komputer, sistem komputer dan kecakapan hidup (Success Skill)				
	Keterampilan Umum					
	CPL3 (KU1)	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya				
Keterampilan Khusus						

	CPL3 (KK1)	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer dan mampu merancang dan mengembangkan berbagai produk piranti berbasis digital
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) – Bila CPMK sebagai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran, CPMK = Sub CP MK, bila berbeda, maka tuliskan daftar subCPMK</b>	
	CPMK 1	Mampu untuk memahami konsep perangkat lunak, proses perencanaan, pemodelan analisis, perancangan, pengujian dan pemeliharaan perangkat lunak ;
	CPMK 2	Mampu menghasilkan dokumen perancangan perangkat lunak SKPL sesuai standar ;
	<b>Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK)</b>	
	Sub-CPMK 1	Menjelaskan konsep, kriteria, jenis dan evolusi pada perangkat lunak
	Sub-CPMK 2	Menjelaskan case tools, SDLC, model-model proses pada RPL serta manajemen proyek pada perangkat lunak
	Sub-CPMK 3	Membuat pemodelan analisis menggunakan ERD, DFD dan UML
	Sub-CPMK 4	Menjelaskan dan membedakan jenis-jenis metode analisis dan analisis terstruktur
	Sub-CPMK 5	Mengidentifikasi desain data, arsitektur, interface dan procedural
	Sub-CPMK 6	Membedakan aktivitas implementasi, aktivitas pemrograman dan pemrograman yang baik
	Sub-CPMK 7	Menjelaskan prinsip, tujuan, strategi dan tahapan pengujian pada perangkat lunak
	Sub-CPMK 8	Menjelaskan definisi dan kategori pemeliharaan perangkat lunak serta permasalahan pada perangkat lunak
	Sub-CPMK 9	Menyusun SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak) yang baik untuk suatu perangkat lunak yang akan dibangun
<b>Diskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak merupakan pembelajaran tentang Pengenalan Rekayasa Perangkat Lunak, Model Proses Perangkat Lunak, Manajemen Proyek Perangkat Lunak, Pemodelan Analisis, Pengenalan UML, Prinsip dan Konsep Desain, Implementasi Perangkat Lunak, Pengujian Perangkat Lunak, Pemeliharaan Perangkat Lunak dan Pembuatan SKPL.	

<b>Bahan Kajian:</b> Materi pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendahuluan</li> <li>2. Pengenalan Rekayasa Perangkat Lunak.</li> <li>3. Model Proses Perangkat Lunak.</li> <li>4. Manajemen Proyek Perangkat Lunak.</li> <li>5. Pemodelan Analisis.</li> <li>6. Pemodelan Analisis dengan DFD.</li> <li>7. Pengenalan UML.</li> <li>8. Prinsip dan Konsep Desain.</li> <li>9. Implementasi Perangkat Lunak.</li> <li>10. Pengujian Perangkat Lunak.</li> <li>11. Pemeliharaan Perangkat Lunak.</li> <li>12. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).</li> </ol>
<b>Pustaka</b>	<p><b>Utama:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pressman, R.2002.Rekayasa Perangkat Lunak (Buku Satu).Yogyakarta: Andi Publisher.</li> <li>2. Simarmata, J. 2008. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: Andi Publisher.</li> <li>3. Sommerville, Ian 2001, Software Engineering, 6<sup>th</sup> edition, Pearson Education Inc.</li> <li>4. Rizky, S.2011. Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. Jakarta: Prestasi Pustaka.</li> </ol> <p><b>Pendukung:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengembangan Aplikasi Penjadwalan Mata Kuliah Dengan Algoritma Genetika di Prodi Rekayasa Sistem Komputer Universitas Tanjungpura  <a href="https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatiasi/article/view/1499">https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatiasi/article/view/1499</a></li> <li>2. Penerapan Metode Haversine Formula Pada Pencarian Lokasi Fasilitas Kesehatan Terdekat  <a href="http://www.stmik-budidarma.ac.id/ejurnal/index.php/mib/article/view/3445">http://www.stmik-budidarma.ac.id/ejurnal/index.php/mib/article/view/3445</a></li> </ol>
<b>Media Pembelajaran</b>	Perangkat Lunak: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Power Point</li> <li>2. Google Classroom</li> <li>3. E-learning UNTAN</li> <li>4. <a href="https://lmsspada.kemdikbud.go.id/course/view.php?id=3611#section-1">https://lmsspada.kemdikbud.go.id/course/view.php?id=3611#section-1</a></li> <li>5. Presensi untan</li> <li>6. Quizziz</li> </ol> Perangkat Keras: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Komputer/Laptop</li> <li>2. Proyektor</li> </ol>
<b>Dosen Pengampu</b>	Sahrir, M.Pd.
<b>Matakuliah syarat</b>	-

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]		Kegiatan Pembelajaran	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Tatap Muka (5)	Daring (6)			
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1,2	<b>Sub CPMK-1:</b> Menjelaskan konsep, kriteria, jenis dan evolusi pada perangkat lunak	<p><b>Sikap:</b> Ambil peran dalam diskusi konsep, kriteria, jenis dan evolusi pada perangkat lunak</p> <p><b>Pengetahuan:</b> Konsep, kriteria, jenis dan evolusi perangkat lunak</p> <p><b>Keterampilan:</b> Mendeskripsikan konsep, kriteria, jenis dan evolusi pada perangkat lunak</p>	<p><b>Bentuk Penilaian:</b> Tes (UTS) Performance (sikap/keterampilan)</p> <p><b>Kriteria Penilaian:</b> 1. Ketepatan menjelaskan pengertian, tujuan dan karakteristik perangkat lunak 2. Ketepatan dalam membedakan jenis-jenis perangkat lunak Ketepatan menjelaskan perkembangan evolusi perangkat lunak</p>	<p>Presentasi Diskusi</p> <p>[TM: 3x50 menit]</p> <p>Membaca materi selanjutnya [PT+BM: 2x60 menit + 2x60 menit]</p>		<p><b>Kontrak Kuliah:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dosen menjelaskan deskripsi dan capaian pembelajaran serta sistem penugasan dan penilaian</li> <li>Mahasiswa diberi kesempatan untuk mengusulkan alternatif</li> <li>Dosen dan mahasiswa menyetujui kontrak perkuliahan</li> </ul> <p><b>Materi 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dosen menjelaskan konsep dan kriteria perangkat lunak</li> <li>Dosen memberikan contoh jenis dan evolusi kepada mahasiswa</li> <li>Mahasiswa berdiskusi menjelaskan jenis dan evolusi pada perangkat lunak</li> <li>Mahasiswa menjelaskan hasil diskusi didepan kelas</li> </ul>	<p><b>Kontrak kuliah:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>deskripsi dan capaian pembelajaran</li> <li>sistem penilaian dan penugasan,</li> <li>pustaka rujukan</li> </ul> <p><b>Pengenalan Rekayasa Perangkat lunak</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian, tujuan dan karakteristik perangkat lunak</li> <li>Jenis perangkat lunak</li> <li>Perkembangan evolusi perangkat lunak</li> </ul> <p>[Pustaka:1,2]</p>	5

3,4	<p><b>Sub CPMK – 2:</b> Menjelaskan case tools, SDLC, model-model proses pada RPL serta manajemen proyek pada perangkat lunak</p>	<p><b>Sikap:</b> Ambil peran dalam diskusi case tools, SDLC, model-model proses pada RPL serta manajemen proyek pada perangkat lunak</p> <p><b>Pengetahuan:</b> Menjelaskan case tools, SDLC. Menjabarkan model-model proses pada RPL. Menjelaskan manajemen proyek pada perangkat lunak</p> <p><b>Keterampilan:</b> Mendeskripsikan case tools, SDLC. Membedakan model-model proses pada RPL. Menyusun proyek pada perangkat lunak sederhana</p>	<p><b>Bentuk Penilaian:</b> Tes (UTS) Performance (sikap/keterampilan)</p> <p><b>Kriteria Penilaian:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan dalam menjelaskan konsep Case Tools dan SDLC pada RPL</li> <li>2. Ketepatan membedakan aktivitas bingkai kerja dan aktivitas payung</li> <li>3. Ketepatan menjelaskan model-model proses pada RPL</li> <li>4. Ketepatan dalam menentukan faktor manusia, masalah dan proses pada manajemen proyek</li> </ol>	<p>Presentasi Diskusi</p> <p>[TM: 3x50 menit]</p>		<p><b>Materi 2:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dosen menjelaskan case tools, SDLC, dan model-model proses pada RP</li> <li>• Mahasiswa diberi kesempatan untuk bertanya</li> <li>• Dosen berdiskusi dengan mahasiswa</li> <li>• Dosen memberikan tugas mengenai model-model proses perangkat lunak</li> </ul> <p><b>Materi 3:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dosen berdiskusi menjelaskan manajemen proyek perangkat lunak</li> <li>• Dosen memberikan contoh proyek perangkat lunak</li> <li>• Mahasiswa diminta berdiskusi membahas proyek perangkat lunak sederhana</li> <li>• Tugas membaca: Materi 4</li> </ul>	<p><b>3. Model Proses Perangkat lunak</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsep Case Tools dan SDLC pada RPL</li> <li>• Pengertian dan langkah-langkah pada aktivitas bingkai kerja dan aktivitas payung</li> <li>• Jenis-jenis model proses pada RPL</li> </ul> <p><b>4. Manajemen Proyek Perangkat lunak</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manajemen proyek perangkat lunak</li> <li>• Faktor manusia, masalah dan proses</li> <li>• Tim Perangkat Lunak</li> </ul>	
5,6,7	<p><b>Sub CPMK -3:</b> Membuat pemodelan analisis menggunakan ERD, DFD dan UML</p>	<p><b>Sikap:</b> Ambil peran dalam diskusi pemodelan analisis menggunakan ERD, DFD dan UML</p> <p>Memberikan respon dengan tepat</p>	<p><b>Bentuk Penilaian:</b> Performance (sikap/keterampilan)</p> <p><b>Kriteria</b></p>	<p>Presentasi Diskusi</p> <p>Contoh Penerapan UML pada Referensi Pendukung (2)</p>		<p><b>CBL Tahap 1: Penetapan Kasus</b> Dosen menentukan kasus untuk diselesaikan mahasiswa menggunakan</p>	<p><b>5. Pemodelan Analisis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur model analisis</li> <li>• Jenis-jenis metode analisis terstruktur</li> <li>• Pemodelan</li> </ul>	35

	<p><b>Sub CPMK – 4:</b> Menjelaskan dan membedakan jenis-jenis metode analisis dan analisis terstruktur</p>	<p><b>Pengetahuan:</b> Menjelaskan perbedaan penggunaan pemodelan ERD, DFD dan UML</p> <p><b>Keterampilan:</b> Mendefinisikan dan membuat pemodelan menggunakan ERD, DFD dan UML</p>	<p><b>Penilaian:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan dalam mendeskripsikan pemodelan tingkah laku sistem</li> <li>2. Ketepatan dalam merancang pemodelan analisis menggunakan ERD</li> <li>3. Ketepatan dalam mendeskripsikan notasi pada DFD</li> <li>4. Ketepatan dalam merancang pemodelan analisis menggunakan DFD</li> <li>5. Ketepatan dalam merancang diagram UML</li> <li>6. Ketepatan dalam mengidentifikasi use case, activity diagram, sequence diagram dan class diagram</li> </ol>	<p>[TM:6x50 menit]</p> <p>Tugas 2: Penggunaan pemodelan ERD, DFD dan UML</p> <p>Membaca materi selanjutnya [PT+BM: 2x60 menit + 2x60 menit]</p>		<p>pemodelan ERD, DFD, UML</p> <p><b>Tahap 2: Mengumpulkan Data</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dosen menjelaskan kasus dan data yang diperlukan untuk membuat pemodelan ERD, DFD dan UML</li> <li>• Mahasiswa mencari data yang sesuai untuk pemodelan yang akan di buat</li> </ul> <p><b>Tahap 3: Menggali Nilai Dalam kasus</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa membuat dan mengembangkan setiap pemodelan berdasarkan kasus dan data yang telah ada</li> </ul> <p><b>Tahap 4: Melakukan Analisis dan Argumentasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa mempresentasikan pemodelan yang telah dibuat</li> <li>• Mahasiswa lain memberikan kritik dan saran pada pemodelan yang dibuat oleh mahasiswa saat mempresentasikan hasil</li> </ul>	<p>tingkah laku sistem</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh kasus penggunaan ERD</li> </ul> <p><b>6. Pemodelan Analisis dengan DFD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemrograman terstruktur dan notasi DFD</li> <li>• Tahapan Pemodelan analisis dengan DFD Contoh kasus penggunaan DFD</li> </ul> <p><b>7. Pengenalan UML</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagram UML</li> <li>• Penggunaan use case, activity diagram, sequence diagram dan class diagram</li> </ul> <p>[Pustaka: 1,2,3,4]</p>	
--	---	--	---	---	--	---	--	--

						<p>pemodelan</p> <p><b>Tahap 5: Meringkas Solusi dan Tindakan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dosen memberikan pendapat dan saran pada pemodelan yang telah dibuat mahasiswa</li> <li>• Mahasiswa memperbaiki hasil pemodelan yang telah dibuat</li> <li>• Mahasiswa membuat kesimpulan dan hasil perbaikan dalam bentuk laporan individu</li> <li>• Tugas: Membaca materi selanjutnya.</li> </ul>			
8	<p><b>UTS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Melaksanakan UTS</b></li> <li>- <b>Evaluasi Tengah Semester: evaluasi terhadap hasil pengukuran asesmen sebelum ETS (mg ke 1 – 7)</b></li> <li>- <b>Soal dapat bentuk essay dengan bobot penilaian sebesar 30 %.</b></li> </ul>								
9	<p><b>Sub-CPMK 5:</b> Mengidentifikasi desain data, arsitektur, interface dan procedural</p>	<p><b>Sikap:</b> Ambil peran dalam diskusi desain data, arsitektur, interface dan procedural</p> <p><b>Pengetahuan:</b> Membedakan data, arsitektur, interface dan procedural</p> <p><b>Keterampilan:</b></p>	<p><b>Bentuk Penilaian:</b> Performance Test (sikap/keterampilan)</p> <p><b>Kriteria Penilaian:</b> 1. Ketepatan dalam mengidentifikasi desain data, arsitektur interface dan procedural Ketepatan</p>	<p>SCL Diskusi</p> <p>Contoh Desain Data dan Interface pada Referensi Pendukung (1 dan 2)</p> <p>[TM: 2x50 menit]</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dosen menjelaskan materi desain data, arsitektur, interface dan procedural</li> <li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk bertanya</li> <li>3. Dosen menjawab dan menjelaskan pertanyaan dari</li> </ol>	<p><b>Prinsip dan Konsep Desain</b> -Pengertian prinsip dan konsep desain perangkat lunak -Desain data, arsitektur, interface dan prosedural</p> <p>[Pustaka: 1, 2 dan</p>	10	



		Membuat data, arsitektur, interface dan procedural	dalam menjelaskan prinsip dan konsep desain perangkat lunak	Membaca materi selanjutnya [PT+BM: 2x60 menit + 2x60 menit]		<p>mahasiswa</p> <p>4. Dosen memberikan Latihan soal</p> <p>5. Mahasiswa mengerjakan Latihan</p> <p>6. Tugas membaca materi selanjutnya</p>	pendukung]	
10	<b>Sub-CPMK 6:</b> Membedakan aktivitas implementasi, aktivitas pemrograman dan pemograman yang baik	<p><b>Sikap:</b> Ambil peran dalam diskusi aktivitas implementasi, aktivitas pemrograman dan pemograman yang baik.</p> <p><b>Pengetahuan:</b> Membedakan aktivitas implementasi, aktivitas pemrograman dan pemograman yang baik</p>	<p><b>Bentuk Penilaian:</b> Performance Test (sikap/keterampilan)</p> <p><b>Kriteria Penilaian:</b></p> <p>1. Ketepatan menjelaskan tahapan proses implementasi perangkat lunak</p> <p>2. Ketepatan membedakan aktivitas implementasi, aktivitas pemrograman dan pemograman yang baik</p> <p>Ketepatan dalam menganalisa teknik pemecahan masalah top down dan bottom up</p>	<p>Cermah SCL Diskusi</p> <p>[TM: 2x50 menit]</p> <p>Membaca materi selanjutnya [PT+BM: 2x60 menit + 2x60 menit]</p>		<p>1. Dosen menjelaskan materi aktivitas implementasi, aktivitas pemrograman dan pemograman yang baik</p> <p>2. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk bertanya</p> <p>3. Dosen menjawab dan menjelaskan pertanyaan dari mahasiswa</p> <p>4. Dosen memberikan Latihan soal</p> <p>5. Mahasiswa mengerjakan Latihan Tugas membaca materi selanjutnya</p>	<p><b>Implementasi Perangkat Lunak</b> -Tahapan proses implementasi perangkat lunak -Perbedaan aktivitas implementasi, aktivitas pemrograman dan pemograman yang baik -Teknik pemecahan masalah top down dan bottom up -Algoritma yang baik dan standar penyusunan dan perawatan program [Pustaka:1,2,4]</p>	5
11,12	<b>Sub-CPMK 7:</b> Menjelaskan prinsip, tujuan, strategi dan tahapan pengujian pada perangkat lunak	<p><b>Sikap:</b> Ambil peran dalam diskusi prinsip, tujuan, strategi dan tahapan pengujian pada perangkat lunak</p> <p><b>Pengetahuan:</b> Menjelaskan prinsip,</p>	<p><b>Bentuk Penilaian:</b> Performance Test (sikap/keterampilan)</p> <p><b>Kriteria Penilaian:</b> Ketepatan dalam menjelaskan</p>	<p>Ceramah SCL Diskusi</p> <p>Contoh pengujian aplikasi pada Referensi Pendukung (2)</p>		<p>1. Dosen menjelaskan materi prinsip, tujuan, strategi dan tahapan pengujian pada perangkat lunak</p> <p>2. Mahasiswa diberikan kesempatan</p>	<p><b>Pengujian Perangkat Lunak</b> -Prinsip, tujuan, strategi dan tahapan pengujian pada perangkat lunak</p>	15

		tujuan, strategi dan Tahapan pengujian pada perangkat lunak	prinsip, tujuan, strategi dan tahapan pengujian perangkat lunak	[TM: 2x50 menit]  Tugas 3: Membuat desain pengujian pada aplikasi  Membaca materi selanjutnya [PT+BM: 2x60 menit + 2x60 menit]		untuk bertanya 3. Dosen menjawab dan menjelaskan pertanyaan dari mahasiswa 4. Dosen memberikan Latihan soal 5. Mahasiswa mengerjakan Latihan 6. Tugas membuat perancangan pengujian pada aplikasi	[Pustaka: 2 dan pendukung]	
13,14, 15	<b>Sub-CPMK 9:</b> Menyusun SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak) yang baik untuk suatu perangkat lunak yang akan dibangun	<b>Sikap:</b> Ambil peran dalam diskusi Menyusun SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak) yang baik untuk suatu perangkat lunak yang akan dibangun  <b>Pengetahuan:</b> Dapat menyusun SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak) yang baik untuk suatu perangkat lunak yang akan dibangun  <b>Keterampilan:</b> Menyusun SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak) yang baik untuk suatu perangkat lunak yang akan dibangun menyusun	<b>Bentuk Penilaian:</b> Performance Test (sikap/keterampilan)  <b>Kriteria Penilaian:</b> Ketepatan dalam Menyusun SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak) yang baik untuk suatu perangkat lunak yang akan dibangun	CBL, Diskusi  [TM:6x50 menit]  Tugas 4: Menyusun SKPL  [PT+BM: 2x60 menit + 2x60 menit]		<b>CBL</b> <b>Tahap 1: Penetapan Judul SKPL</b> Dosen memberikan contoh judul SKPL yang bisa di susun oleh mahasiswa  <b>Tahap 2: Memilih Judul</b> Mahasiswa memilih judul SKPL yang akan di buat  <b>Tahap 3: Menentukan Judul Dosen</b> menentukan judul SKPL yang sesuai untuk di susun oleh mahasiswa  <b>Tahap 4: Melakukan Analisis dan Argumentasi</b> Mahasiswa mempresentasikan SKPL yang telah dibuat	<b>SKPL</b> -Fungsi dan tujuan pembuatan SKPL -Format SKPL menggunakan IEEE  [Pustaka:2, 3]	<b>20</b>

		SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak) yang baik untuk suatu perangkat lunak yang akan dibangun				<p>Mahasiswa lain memberikan kritik dan saran pada SKPL yang dibuat oleh mahasiswa tersebut</p> <p><b>Tahap 5: Meringkas Solusi dan Tindakan</b> Dosen memberikan solusi dan saran pada SKPL yang dibuat oleh mahasiswa</p> <p>Mahasiswa memperbaiki SKPL yang telah dibuat</p> <p>Mahasiswa membuat kesimpulan dan hasil perbaikan dalam bentuk laporan kelompok</p>			
16	Melakukan UAS / Evaluasi Akhir Semester yaitu Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa berupa soal essay dengan bobot penilaian 40%.								

**Catatan sesuai dengan SN Dikti Permendikbud No 3/2020:**

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. Kreteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. Teknik penilaian: tes dan non-tes.
8. Bentuk pembelajaran: Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. Metode Pembelajaran: *Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning*, dan metode lainnya yg setara.
10. Materi Pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. Bobot penilaian adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. **TM**=Tatap Muka, **PT**=Penugasan