

	Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Teknik Informatika	No. Dokumen : No. Revisi :
	Silabus dan Satuan Acara Perkuliahan	Tgl. Revisi : Tgl. Berlaku :
	Rekayasa Perangkat Lunak-2	Halaman : 1 Dari 4

Kode Mata Kuliah	: KP343	Strategi	:	Media	:	Evaluasi	:
Nama Mata Kuliah	: Rekayasa Perangkat Lunak-2	1. Menjelaskan konsep		1. White board & spidol		1. Tanya jawab	
Beban Kredit	: 3 SKS (Inti)	2. Memperagakan		2. OHP + Transparansi		2. Kuiz	
Prasyarat	: • Rekayasa Perangkat Lunak-1 • xxx	3. Studi kasus		3. LCD + Komputer		3. Paper / Proyek	
		4. Praktikum				4. PR	

Uraian : Matakuliah ini akan memberikan dasar-dasar pemahaman tentang perkerayaan perangkat lunak meliputi model proses, pengujian, pengukuran dan prakiraan biaya pengembangan

Sasaran : Mahasiswa mampu memilih model proses, teknik pengujian dan mengelola proyek pengembangan perangkat lunak. Diberikan kan juga Studi kasus kecil untuk melatih daya serap, kerja kelompok & kemampuan presentasi

Daftar Pustaka :
 1. **Software Engineering : A Practitioner's Approach**, 7th, Roger S Pressman, McGraw-Hill, 2010
 2. **Object Oriented and Classical Software Engineering**, 8th, Stephen R Schach, Vanderbilt University, July 2010
 3. **Software Engineering**, 9th, Ian Sommerville, Pearson Education, April 2010
 4. **Online Source & Material**

Minggu Ke	Pokok Bahasan	Tujuan Instruksional		Materi	Strategi	Media	Evaluasi	Sumber
		Umum	Khusus					
1 s/d 3	Software Engineering Process Model	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal Model Proses 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan aktifitas-aktifitas dasar dalam proses rekayasa perangkat lunak beserta model-model proses yang ada 	<ul style="list-style-type: none"> Waterfall Model Prototyping Model Spiral Model Incremental Software Development Rational Unified Process Extreeme Programming Opportunistic Software System Development 	1	1 & 3	1	1 Bab 2 2 Bab 3 3 Bab 2, 3