



PENGANTAR PERKULIAHAN

Assalamu'alaikum warakhmatullaahi wabarakaatuh,

Saya mengucapkan "Selamat datang" kepada para mahasiswa, selamat datang dan selamat belajar dalam pembelajaran online Universitas Esa Unggul.

IDENTITAS MATA KULIAH

Nama Mata Kuliah : Pengembangan Perangkat Lunak
Kode Mata Kuliah : CPL 230
Deskripsi Mata Kuliah : Mata kuliah ini membahas konsep sistem informasi dan memahami fungsi serta peran teknologi informasi dalam membangun sistem informasi

TUJUAN PERKULIAHAN

Setelah selesai pembelajaran diharapkan mahasiswa mampu :

1. Memahami Konsep Sistem Informasi
2. Memahami Fungsi Teknologi Informasi
3. Memahami Peran Teknologi Informasi

METODE PERKULIAHAN

Proses pembelajaran mata kuliah menggunakan tipe pembelajaran *full online*, yaitu pembelajaran yang diselenggarakan dalam jaringan (daring) sebanyak 14 sesi. Semua kegiatan tercatat di *website* spada (<http://spada.esaunggul.ac.id>) berupa kegiatan yang berurutan sebagai berikut :

1. Mempelajari materi : Mahasiswa menyimak VIDEO pembelajaran, mempelajari MODUL pembelajaran dan membaca MATERI PENGAYAAN yang tersedia. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari ke 1 atau 2.
2. Melakukan diskusi : Mahasiswa berdiskusi secara langsung atau sinkron (*synchronous*) dengan dosen dalam bentuk *CHATTING* dan/atau secara tidak langsung atau asinkron (*un-synchronous*) dalam *FORUM*. Kegiatan ini dilakukan pada hari ke 2 atau 3. Lihat tanggal dan jam *chatting* atau forum pada tiap-tiap sesi.
3. Mengikuti evaluasi : Mahasiswa menjawab KUIS dan TUGAS ONLINE yang diberikan pada hari ke 3 atau 4. Lihat tanggal waktu atau *due-date* masing-masing kuis dan tugas *online* pada tiap-tiap sesi.

TOPIK PEKULIAHAN

Topik perkuliahan terdiri dari 14 topik dan semuanya menggunakan kuliah *online*. Adapun topik-topik perkuliahan terdiri dari :

1. Konsep Pengembangan Perangkat Lunak
2. Konsep Rational Unified Process
3. konsep Systems Development Method
4. Unified Software Development Process (USDP)
5. Requirement Capture
6. Konsep Requirement Analysis
7. Konsep Refining the Requirement Model
8. Konsep Object Interaction
9. Konsep Specifying Control
10. Konsep Interaksi Manusia dan Komputer
11. Konsep Data Management Design
12. Apa Yang Harus Dilakukan Pada Saat Implementasi
13. Proyek Pengembangan perangkat Lunak

BUKU REFERENSI

1. Pengantar Unified Modelling Language (UML), Sri Dharwiyanti
2. Munawar, UML 2018
3. <http://www.markijar.com/2015/04/kelebihan-dan-kekurangan-model-proses.html>
4. http://id.wikipedia.org/wiki/Proses_pengembangan

PENILAIAN

Penilaian kuis dilakukan oleh *learning management system* (komputer) secara otomatis. Penilaian dan umpan balik tugas *online* dilakukan oleh dosen sesuai *due-date* atau paling lambat pada hari ke-7 untuk setiap sesi.

Rata-rata nilai kuis akan menjadi 1 (satu) nilai tugas-kuis, sedangkan rata-rata nilai tugas *online* akan menjadi 1 (satu) nilai tugas-*online*. Nilai akhir dan komponen nilai diatur oleh dosen, yaitu :

1. UTS : 30 %
2. UAS : 30%
3. Tugas-kuis : 20%
4. Tugas-online : 20%

Jakarta, 1 November 2019

Dosen Pengampu,



NAMA DOSEN	: HANI DEWI ARIESSANTI, M.KOM
KODE DOSEN	: 7800
NOMOR HP	: 0856.1667.567
ALAMAT EMAIL	: hanidewi@rocketmail.com

