

Berita Acara Pengajaran

Dosen : Taopik Hidayat
Matakuliah : Rekayasa Perangkat Lunak (956)
SKS : 3
Kelas : 15.5A.10
Jumlah Mahasiswa : 13

Kehadiran Mengajar

Pertemuan	Ruangan	Tanggal	Bahan Kajian	Berita Acara Pengajaran	Kehadiran
01	301-J1	22 September 2025	Pertemuan 1: Perangkat Lunak dan Rekayasa Perangkat Lunak	1. Pendahuluan a. Pembukaan dan penyampaian kontrak perkuliahan. b. Penjelasan capaian pembelajaran dan ruang lingkup materi. 2. Kegiatan Inti a. Pemaparan konsep dasar perangkat lunak dan perbedaannya dengan perangkat keras. b. Diskusi karakteristik perangkat lunak (intangible, kompleks, tidak mengalami keausan fisik). c. Penjelasan komponen proses pengembangan perangkat lunak. d. Latihan soal dan refleksi pemahaman mahasiswa. 3. Penutup a. Rangkuman materi. b. Penyampaian tugas latihan pertemuan pertama.	Tepat Waktu Jadwal: 7:30-10:50 Masuk: 07:30:19 Keluar: 10:49:25
02	301-J1	29 September 2025	Pertemuan 2: Model Proses Pengembangan Perangkat Lunak	1. Pendahuluan a. Review singkat materi pertemuan sebelumnya. b. Penyampaian tujuan pembelajaran pertemuan kedua. 2. Kegiatan Inti a. Penjelasan konsep model proses dalam pengembangan perangkat lunak. b. Uraian tahapan pada masing-masing model (Waterfall, Prototyping, Spiral, Incremental, Agile). c. Diskusi perbandingan kelebihan dan kekurangan tiap model. d. Latihan soal dan studi kasus sederhana. 3. Penutup a. Rangkuman materi.	Tepat Waktu Jadwal: 7:30-10:50 Masuk: 07:30:34 Keluar: 10:46:45

Pertemuan	Ruangan	Tanggal	Bahan Kajian	Berita Acara Pengajaran	Kehadiran
				b. Penekanan pentingnya pemilihan model sesuai karakteristik proyek.	
03	301-J1	6 Oktober 2025	Pertemuan 3: Kebutuhan Perangkat Lunak	1. Pendahuluan a. Review singkat model proses pengembangan perangkat lunak. b. Penyampaian urgensi requirement engineering dalam proyek industri. 2. Kegiatan Inti a. Penjelasan konsep dan klasifikasi kebutuhan perangkat lunak. b. Diskusi bagaimana menggali kebutuhan dari stakeholder perusahaan. c. Studi kasus sederhana mengenai identifikasi kebutuhan sistem informasi. d. Latihan soal terkait penyusunan kebutuhan fungsional. 3. Penutup a. Rangkuman materi. b. Penekanan pentingnya kejelasan requirement untuk meminimalkan kegagalan proyek.	Tepat Waktu Jadwal: 7:30-10:50 Masuk: 07:32:45 Keluar: 10:47:54
04	301-J1	13 Oktober 2025	Pertemuan 4: Konsep Perancangan	1. Pendahuluan a. Review materi requirement engineering. b. Pengantar pentingnya tahap desain dalam siklus pengembangan perangkat lunak. 2. Kegiatan Inti a. Penjelasan konsep dan tahapan perancangan perangkat lunak. b. Diskusi prinsip-prinsip desain yang digunakan oleh tenaga profesional. c. Contoh penerapan desain arsitektur sederhana dalam organisasi. d. Latihan soal terkait perancangan sistem. 3. Penutup a. Rangkuman materi. b. Refleksi pentingnya desain yang baik untuk kualitas perangkat lunak.	Tepat Waktu Jadwal: 7:30-10:50 Masuk: 07:35:19 Keluar: 10:59:37

Pertemuan	Ruangan	Tanggal	Bahan Kajian	Berita Acara Pengajaran	Kehadiran
05	301-J1	20 Oktober 2025	Pertemuan 5: Perancangan Berorientasi Objek	1. Pendahuluan - Review materi perancangan perangkat lunak. - Pengantar pentingnya pemodelan dalam pengembangan sistem. 2. Kegiatan Inti - Penjelasan konsep dan tujuan pemodelan perangkat lunak. - Uraian jenis-jenis diagram UML dan fungsinya. - Contoh pembuatan Use Case Diagram dan Class Diagram sederhana. - Diskusi studi kasus dan latihan penyusunan diagram UML. 3. Penutup - Rangkuman materi. - Penekanan pentingnya konsistensi model dengan kebutuhan sistem.	Tepat Waktu Jadwal: 7:30-10:50 Masuk: 07:31:10 Keluar: 10:48:48
06	301-J1	27 Oktober 2025	Pertemuan 6: Pemodelan Sistem dengan UML Bagian 1	1. Pendahuluan - Review singkat Use Case dan Class Diagram. - Pengantar pentingnya konsistensi antar diagram UML. 2. Kegiatan Inti - Penjelasan diagram UML lanjutan (Sequence, State, Component, Deployment). - Contoh integrasi beberapa diagram dalam satu studi kasus sistem. - Diskusi kesalahan umum dalam pemodelan. - Pelaksanaan kuis untuk mengukur pemahaman mahasiswa. 3. Penutup - Rangkuman materi. - Umpan balik hasil kuis secara umum.	Tepat Waktu Jadwal: 7:30-10:50 Masuk: 07:31:35 Keluar: 10:46:47
07	301-J1	3 November 2025	Pertemuan 7: Review Materi dan Kuis	1. Pendahuluan - Penyampaian tujuan review materi. - Penekanan pentingnya integrasi antar konsep dalam rekayasa perangkat lunak. 2. Kegiatan Inti - Review sistematis materi dari pertemuan 1–6.	Tepat Waktu Jadwal: 7:30-10:50 Masuk: 07:31:27 Keluar: 10:48:22

Pertemuan	Ruangan	Tanggal	Bahan Kajian	Berita Acara Pengajaran	Kehadiran
				b. Diskusi komprehensif hubungan antar konsep (requirement–design–modeling). c. Latihan soal komprehensif untuk mengukur pemahaman menyeluruh mahasiswa. 3. Penutup a. Rangkuman keseluruhan materi sebelum evaluasi lanjutan. b. Umpan balik umum terhadap kesiapan mahasiswa.	
08	301-J1	10 November 2025	Ujian Tengah Semester (UTS)	Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya	Tepat Waktu Jadwal: 7:30-8:30 Masuk: 07:30:45 Keluar: 8:45:25
09	301-J1	17 November 2025	Pertemuan 9: Pemodelan Sistem dengan UML Bagian 2	1. Pendahuluan a. Review singkat konsep UML dan class diagram. b. Pengantar pentingnya pendekatan berbasis objek dalam pengembangan perangkat lunak modern. 2. Kegiatan Inti a. Penjelasan konsep dan karakteristik perancangan berbasis objek. b. Uraian prinsip OOP dan penerapannya dalam desain sistem. c. Diskusi contoh kasus perancangan sistem berbasis objek. d. Latihan soal terkait identifikasi objek dan relasi antar kelas. 3. Penutup a. Rangkuman materi. b. Refleksi pentingnya desain berbasis objek untuk maintainability sistem.	Tepat Waktu Jadwal: 7:30-10:50 Masuk: 07:31:34 Keluar: 10:46:54
10	301-J1	24 November 2025	Pertemuan 10: Desain Arsitektur	1. Pendahuluan a. Review singkat perancangan berbasis objek. b. Pengantar pentingnya arsitektur dalam sistem berskala besar. 2. Kegiatan Inti	Tepat Waktu Jadwal: 7:30-10:50 Masuk: 07:32:56 Keluar: 10:48:06

Pertemuan	Ruangan	Tanggal	Bahan Kajian	Berita Acara Pengajaran	Kehadiran
				a. Penjelasan metodologi desain arsitektur perangkat lunak. b. Uraian berbagai pola arsitektur dan karakteristiknya. c. Diskusi perbandingan pola arsitektur pada studi kasus aplikasi. d. Latihan soal terkait identifikasi pola arsitektur yang tepat. 3. Penutup a. Rangkuman materi. b. Penekanan pentingnya pemilihan arsitektur sesuai kebutuhan sistem.	
11	301-J1	1 Desember 2025	Pertemuan 11: Perancangan Aplikasi Web	1. Pendahuluan a. Review singkat desain arsitektur perangkat lunak. b. Pengantar pentingnya desain web yang responsif dan user-friendly. 2. Kegiatan Inti a. Penjelasan konsep perancangan aplikasi berbasis web. b. Uraian prinsip estetika dan konsistensi tampilan. c. Diskusi perancangan navigasi dan struktur menu. d. Analisis contoh tampilan web dan evaluasi desainnya. e. Latihan soal dan rangkuman materi. 3. Penutup a. Rangkuman materi. b. Penekanan pentingnya integrasi fungsi, estetika, dan navigasi dalam aplikasi web.	Tepat Waktu Jadwal: 7:30-10:50 Masuk: 07:31:34 Keluar: 10:49:09
12	301-J1	12 Desember 2025	Pertemuan 12: Pengujian Perangkat Lunak	1. Pendahuluan a. Review singkat perancangan aplikasi web. b. Pengantar pentingnya quality assurance dalam siklus pengembangan perangkat lunak. 2. Kegiatan Inti a. Penjelasan konsep dan tahapan pengujian perangkat lunak.	Tepat Waktu Jadwal: 7:30-10:50 Masuk: 07:33:45 Keluar: 10:48:06

Pertemuan	Ruangan	Tanggal	Bahan Kajian	Berita Acara Pengajaran	Kehadiran
				b. Uraian perbedaan white box testing dan black box testing. c. Contoh penyusunan test case sederhana. d. Diskusi dan latihan soal terkait skenario pengujian sistem. 3. Penutup a. Rangkuman materi. b. Penekanan pentingnya pengujian untuk menjamin kualitas dan keandalan sistem.	
13	301-J1	15 Desember 2025	Pertemuan 13: Pengujian Aplikasi Web	1. Pendahuluan a. Review konsep software testing. b. Pengantar pentingnya pengujian spesifik pada aplikasi berbasis web. 2. Kegiatan Inti a. Penjelasan jenis-jenis pengujian aplikasi web. b. Uraian pengujian konten (validasi informasi, link, media, dan form). c. Diskusi studi kasus pengujian website sederhana. d. Latihan soal terkait penyusunan skenario pengujian aplikasi web. 3. Penutup a. Rangkuman materi. b. Penekanan pentingnya kualitas konten dan fungsionalitas dalam aplikasi web.	Tepat Waktu Jadwal: 7:30-10:50 Masuk: 07:32:46 Keluar: 10:48:28
14	301-J1	18 Desember 2025	Pertemuan 14: Implementasi dan Pemeliharaan	1. Pendahuluan a. Review konsep desain dan arsitektur perangkat lunak. b. Pengantar pentingnya implementasi yang konsisten dengan desain. 2. Kegiatan Inti a. Penjelasan komponen implementasi perangkat lunak. b. Diskusi proses translasi model dan desain menjadi kode program. c. Uraian integrasi modul dan pengelolaan konfigurasi. d. Latihan soal terkait identifikasi tahapan implementasi sistem.	Tepat Waktu Jadwal: 7:30-10:50 Masuk: 07:32:39 Keluar: 10:47:25

Nim	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Jumlah
15230010	Rafif Sudanta	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14
15230008	Siti Zainab Amri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16

Jumlah Kehadiran Per Pertemuan

#	Pertemuan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Jumlah hadir	12	11	10	12	12	12	11	12	9	12	11	11	11	12	12	12

Penilaian

Nim	Nama	Presensi	Tugas	UTS	UAS	Grade Akhir
15230002	Abira Wisnunggal	100	85	85	85	A
15230004	Andita Alizhari	88	85	82	85	A
15230006	Ardelia Felicia	100	85	68	85	A
15230012	Gemma Al Fakhry	100	85	82	85	A
15230013	Inggit Plowrensita	75	85	74	85	A
15230009	Kasa Inti Josia Tambunan	100	85	60	85	A
15230005	Mochamad Dava Rayandra Putra	0	0	0	0	E
15230007	Muhamad Lintang Saujana Attamim	100	85	82	85	A
15230011	Muhammad Azzam	88	85	52	85	B
15230001	Nisrina Khansa Permatasari	100	85	76	85	A
15230003	Nouval Ghoonimu Tsawab	100	85	38	85	B
15230010	Rafif Sudanta	88	85	88	85	A
15230008	Siti Zainab Amri	100	85	62	85	A