|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| logo UEU kecil | | | | | | | | | |
| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GANJIL 2017/2018** | | | | | | | | | |
| **PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS ILMU KOMPUTER** | | | | | | | | | |
| **UNIVERSITAS ESA UNGGUL** | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | |
| **Mata Kuliah** | | **:** | Rekayasa Kebutuhan Pengembangan Aplikasi Mobile | | | **Kode MK** | | **:** | COP431 |
| **Mata Kuliah Prasyarat** | | **:** | - | | | **Bobot MK** | | **:** | 3 sks |
| **Dosen Pengampu** | | **:** | Agung Mulyo Widodo, ST,MSc. | | | **Kode Dosen** | | **:** | 6592 |
| **Alokasi Waktu** | | **:** | Tatap muka 14 x 100 menit, ada online | | | | | | |
| **Capaian Pembelajaran** | | **:** | 1. Mahasiswa mampu memahami dan mengerti konsep rekayasa kebutuhan pengembangan aplikasi mobile 2. Mahasiswa mampu memahami dan mengerti kebutuhan rekayasa (*Requirements Engineering*), Kebutuhan Rekayasa Perangkat Lunak (*Software Engineering Requirements*) 3. Mahasiswa mampu memahami dan mengerti kebutuhan manajemen (*Requirements Management*) | | | | | | |
|  | |  |  | | | | | | |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** | | |
| 1 | Mahasiswa mampu menguasai konsep dasar rekayasa kebutuhan pengembangan aplikasi mobile | Pengantar :  Kontrak pembelajaran,, sejarah aplikasi mobile,mobile development, virtual environment, operating system symbian, | | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard.* | 1. Jeremy Dick, Elizabeth Hull, Ken Jackson, *Requirements Engineering*, Springer-Verlag, 2004 2. Soren Lauesen *Software Requirements - Styles and Techniques*, Addison Wesley, 2002 3. Ian K. Bray , *An Introduction to Requirements Engineering*, Addison Wesley,  2002 4. Colin Hood, Simon Wiedemann , Stefan FichtingerUrte Pautz ,*Requirements Management*, Springer-Verlag, 2008 | | Mampu menguasai dan memahami sejarah aplikasi mobile,mobile development, virtual environment, operating system symbian, | | |
| 2 | Mahasiswa mampu menguasai konsep dasar rekayasa kebutuhan pengembangan aplikasi mobile | Lanjutan ... : Operating System Iphone, Operating system Android, On the horizon ( LiMO, PalmWeb OS/ MOJO) | | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard.* | 1. Jeremy Dick, Elizabeth Hull, Ken Jackson, *Requirements Engineering*, Springer-Verlag, 2004 2. Soren Lauesen *Software Requirements - Styles and Techniques*, Addison Wesley, 2002 3. Ian K. Bray , *An Introduction to Requirements Engineering*, Addison Wesley,  2002 4. Colin Hood, Simon Wiedemann , Stefan Fichtinger, Urte Pautz ,*Requirements Management*, Springer-Verlag, 2008 | | Mahasiswa mampu mengerti dan memahami Operating System Iphone, Operating system Android, On the horizon ( LiMO, PalmWeb OS/ MOJO) | | |
| 3 | Mahasiswa mampu memahami pemilihan teknologi pengembangan aplikasi mobie | Teknologi untuk pengembangan aplikasi mobile, aplikai native, aplikasi mobile web untuk kemudahan akses di berbagai perangkat melalui web browser,aplikasi hybrid untuk dukungan multi-platform dengan sedikit mengorbankan user experience | | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard.* | 1. Jeremy Dick, Elizabeth Hull, Ken Jackson, *Requirements Engineering*, Springer-Verlag, 2004 2. Soren Lauesen *Software Requirements - Styles and Techniques*, Addison Wesley, 2002 3. Ian K. Bray , *An Introduction to Requirements Engineering*, Addison Wesley,  2002 4. Colin Hood, Simon Wiedemann , Stefan Fichtinger, Urte Pautz ,*Requirements Management*, Springer-Verlag, 2008 | | Mampu memahami dan menguraikan teknologi untuk pengembangan aplikasi mobile, aplikai native, aplikasi mobile web untuk kemudahan akses di berbagai perangkat melalui web browser,aplikasi hybrid untuk dukungan multi-platform dengan sedikit mengorbankan user experience | | |
| 4 | Mahasiswa mampu memahami aplikasi native pada mobile phone,keuntungan dan kerugian pengembangan apliksi native | Pertanyaaan-pertanyaan kunci mengembangkan aplikasi native, native tools | | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard.* | 1. Jeremy Dick, Elizabeth Hull, Ken Jackson, *Requirements Engineering*, Springer-Verlag, 2004 2. Soren Lauesen *Software Requirements - Styles and Techniques*, Addison Wesley, 2002 3. Ian K. Bray , *An Introduction to Requirements Engineering*, Addison Wesley,  2002 4. Colin Hood, Simon Wiedemann , Stefan Fichtinger, Urte Pautz ,*Requirements Management*, Springer-Verlag, 2008 | | Mengerti dan mampu menguraikan ertanyaaan-pertanyaan kunci dalam mengembangkan aplikasi native, native tools | | |
| 5 | Mahasiswa mampu memahami aplikasi html 5 pada mobile phone | Konsep HTML 5, Pertanyaaan-pertanyaan kunci mengembangkan aplikasi HTML 5 , Kesalahan yang harus dihindari saat membuat aplikasi HTML5 | | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard.* | 1. Jeremy Dick, Elizabeth Hull, Ken Jackson, *Requirements Engineering*, Springer-Verlag, 2004 2. Soren Lauesen *Software Requirements - Styles and Techniques*, Addison Wesley, 2002 3. Ian K. Bray , *An Introduction to Requirements Engineering*, Addison Wesley,  2002 4. Colin Hood, Simon Wiedemann , Stefan Fichtinger, Urte Pautz ,*Requirements Management*, Springer-Verlag, 2008 | | Mengerti dan mampu menguraikan pengertian dan konsep HTML 5, pertanyaaan-pertanyaan kunci mengembangkan aplikasi HTML 5 , kesalahan yang harus dihindari saat membuat aplikasi HTML5 | | |
| 6 | Mahasiswa mampu memahami aplikasi Hybrid pada mobile phone | Konsep aplikasi hybrid, pertanyaan-pertanyaan tentang kapan aplikasi dipilih atau tidak dipilih, batasan aplikasi hybrid pada facebook, praktek terbaik. | | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard.* | 1. Jeremy Dick, Elizabeth Hull, Ken Jackson, *Requirements Engineering*, Springer-Verlag, 2004 2. Soren Lauesen *Software Requirements - Styles and Techniques*, Addison Wesley, 2002 3. Ian K. Bray , *An Introduction to Requirements Engineering*, Addison Wesley,  2002 4. Colin Hood, Simon Wiedemann , Stefan Fichtinger, Urte Pautz ,*Requirements Management*, Springer-Verlag, 2008 | | Mengerti dan mampu menguraikan Konsep aplikasi hybrid, pertanyaan-pertanyaan tentang kapan aplikasi dipilih atau tidak dipilih, batasan aplikasi hybrid pada facebook, praktek terbaik. | | |
| 7 | Mahasiswa mampu menguasai konsep,definisi dan pentingnya kebutuhan,,  tipe-tipe kebutuhan | Definition & importance of requirements,require-ments engineering acti-vities, general problems with the requirements process, managing evolving requirements, types of requirements, different types of non-functional requirements, functional requirements, non functional requirements, various nfr types , goal, application-domain requirements, problems concerning application-domain requirements, emergent properties | | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard.* | 1. Jeremy Dick, Elizabeth Hull, Ken Jackson, *Requirements Engineering*, Springer-Verlag, 2004 2. Soren Lauesen *Software Requirements - Styles and Techniques*, Addison Wesley, 2002 3. Ian K. Bray , *An Introduction to Requirements Engineering*, Addison Wesley,  2002 4. Colin Hood, Simon Wiedemann , Stefan Fichtinger, Urte Pautz ,*Requirements Management*, Springer-Verlag, 2008 | | Menguraikan definition & importance of requirements,require-ments engineering acti-vities, general problems with the requirements process, managing evolving requirements, types of requirements, different types of non-functional requirements, functional requirements, non functional requirements, various nfr types , goal, application-domain requirements, problems concerning application-domain requirements, emergent properties | | |
| 8 | Mahasiswa mampu menguasai proses Requirements Engineering | Proses requirements engineering, the problem domain and the system/software-to-be, main requirements activities | | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard.* | 1. Jeremy Dick, Elizabeth Hull, Ken Jackson, *Requirements Engineering*, Springer-Verlag, 2004 2. Soren Lauesen *Software Requirements - Styles and Techniques*, Addison Wesley, 2002 3. Ian K. Bray , *An Introduction to Requirements Engineering*, Addison Wesley,  2002 4. Colin Hood, Simon Wiedemann , Stefan Fichtinger, Urte Pautz ,*Requirements Management*, Springer-Verlag, 2008 | | Mengerti dan mampu menguraikan proses requirements engineering, the problem domain and the system/software-to-be, main requirements activities, | | |
| 9 | Mahasiswa mampu memahami requirements inception, introduction to requirements elicitation | Problem analysis, business requirements, five steps for problem analysis, vision and scope document, goals, risks, and challenges, sources of requirements , requirements elicitation tasks, elicitation problems | | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard.* | 1. Jeremy Dick, Elizabeth Hull, Ken Jackson, *Requirements Engineering*, Springer-Verlag, 2004 2. Soren Lauesen *Software Requirements - Styles and Techniques*, Addison Wesley, 2002 3. Ian K. Bray , *An Introduction to Requirements Engineering*, Addison Wesley,  2002 4. Colin Hood, Simon Wiedemann , Stefan Fichtinger, Urte Pautz ,*Requirements Management*, Springer-Verlag, 2008 | | Mengerti dan mampu menguraikan tentang problem analysis, business requirements, five steps for problem analysis, vision and scope document, goals, risks, and challenges, sources of requirements , requirements elicitation tasks, elicitation problems | | |
| 10 | Mahasiswa mampu menguasai requirements elicitation techniques, requirements triage and negotiation | Elicitation techniques, possible conflicts to be resolved among stakeholders, conflict resolution involves negotiation, first, detect when requirements are inconsistent, then, convince all stakeholders to understand the essential point of view of each other, finally, reach an agreement on a coherent set of requirements that meets the needs of as many stakeholders as possible | | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard.* | 1. Jeremy Dick, Elizabeth Hull, Ken Jackson, *Requirements Engineering*, Springer-Verlag, 2004 2. Soren Lauesen *Software Requirements - Styles and Techniques*, Addison Wesley, 2002 3. Ian K. Bray , *An Introduction to Requirements Engineering*, Addison Wesley,  2002 4. Colin Hood, Simon Wiedemann , Stefan Fichtinger, Urte Pautz ,*Requirements Management*, Springer-Verlag, 2008 | | Mengerti dan mampu menguraikan elicitation techniques, possible conflicts to be resolved among stakeholders, conflict resolution involves negotiation, first, detect when requirements are inconsistent, then, convince all stakeholders to understand the essential point of view of each other, finally, reach an agreement on a coherent set of requirements that meets the needs of as many stakeholders as possible | | |
| 11 | Mahasiswa mampu menguasai konsep requirements analysis and specification, requirements specification with the ieee 830 standard, | Requirements analysis, structuring requirements, external design, modeling, requirements, specification document IEEE 830 standard, relationship of IEEE 830 and ISO/IEC 12207 | | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard.* | 1. Jeremy Dick, Elizabeth Hull, Ken Jackson, *Requirements Engineering*, Springer-Verlag, 2004 2. Soren Lauesen *Software Requirements - Styles and Techniques*, Addison Wesley, 2002 3. Ian K. Bray , *An Introduction to Requirements Engineering*, Addison Wesley,  2002 4. Colin Hood, Simon Wiedemann , Stefan Fichtinger, Urte Pautz ,*Requirements Management*, Springer-Verlag, 2008 | | Mengerti dan mampu menguraikan, requirements analysis, structuring requirements, external design, modeling, requirements, specification document IEEE 830 standard, relationship of IEEE 830 and ISO/IEC 12207 | | |
| 12 | Mahasiswa mampu menguasai writing better requirements, non-functional requirements | Anatomy of a good / bad user requirement, standard for writing a requirement , writing pitfalls to avoid, non-functional requirements and software quality attributes | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard.* | 1. Jeremy Dick, Elizabeth Hull, Ken Jackson, *Requirements Engineering*, Springer-Verlag, 2004 2. Soren Lauesen *Software Requirements - Styles and Techniques*, Addison Wesley, 2002 3. Ian K. Bray , *An Introduction to Requirements Engineering*, Addison Wesley,  2002 4. Colin Hood, Simon Wiedemann , Stefan Fichtinger, Urte Pautz ,*Requirements Management*, Springer-Verlag, 2008 | | Mengerti dan mampu menguraikan anatomy of a good / bad user requirement, standard for writing a requirement , writing pitfalls to avoid, non-functional requirements and software quality attributes | | |
| 13 | Mahasiswa mampu memahami dan menguasai goal modeling and grl, requirements verification and validation | Goal modeling, Goal-Oriented Requirements Language (GRL), requirements verification and validation, requirements verification and validation techniques | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard.* | 1. Jeremy Dick, Elizabeth Hull, Ken Jackson, *Requirements Engineering*, Springer-Verlag, 2004 2. Soren Lauesen *Software Requirements - Styles and Techniques*, Addison Wesley, 2002 3. Ian K. Bray , *An Introduction to Requirements Engineering*, Addison Wesley,  2002 4. Colin Hood, Simon Wiedemann , Stefan Fichtinger, Urte Pautz ,*Requirements Management*, Springer-Verlag, 2008 | | Mampu menguasai dan menguraikan Goal modeling, Goal-Oriented Requirements Language (GRL), requirements verification and validation, requirements verification and validation techniques | | |
| 14 | Mahasiswa mampu menguasai requirements management, integrating requirements engineering into software engineering processes | Requirements Management,Traceability  Baselines, Change Management, Requirements Management Tools, Rational Unified Process, Agile Methods | | 1. Metoda : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard.* | 1. Jeremy Dick, Elizabeth Hull, Ken Jackson, *Requirements Engineering*, Springer-Verlag, 2004 2. Soren Lauesen *Software Requirements - Styles and Techniques*, Addison Wesley, 2002 3. Ian K. Bray , *An Introduction to Requirements Engineering*, Addison Wesley,  2002 4. Colin Hood, Simon Wiedemann , Stefan Fichtinger, Urte Pautz ,*Requirements Management*, Springer-Verlag, 2008 | | Mampu menguasai dan menguraikan , requirements management,traceability  baselines, change management, requirements management tools, rational unified process, agile methods | | |

**EVALUASI PEMBELAJARAN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **PROSE-DUR** | **BENTUK** | **SEKOR > 77**  **( A / A-)** | **SEKOR > 65**  **(B- / B / B+ )** | **SEKOR > 60**  **(C / C+ )** | **SEKOR > 45**  **( D )** | **SEKOR < 45**  **( E )** | **BOBOT** |
| 1 | *Post test* | 1. Tes tulisan (UTS) | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan sejarah aplikasi mobile,mobile development, virtual environment, operating system symbian, dengan cara dan jawaban yang benar. | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan sejarah aplikasi mobile,mobile development, virtual environment, operating system symbian, dengan caranya yang benar akan tetapi jawaban yang salah | Hanya mampu menyelesaikan soal yang di berikan dengan cara yang salah, akan tetapi masih berhubungan dengan sejarah aplikasi mobile,mobile development, virtual environment, operating system symbian, | Mampu menyelesakan soal yang diberikan dengan cara yang salah, dan tidak berhubungan dengan definisi sejarah aplikasi mobile,mobile development, virtual environment, operating system symbian, yang di berikan | Tidak mengerjakan soal yang diberikan | 5 % |
| 2 | *Post test* | 1. Tes tulisan (UTS) | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan Operating System Iphone, Operating system Android, On the horizon ( LiMO, PalmWeb OS/ MOJO) dengan cara dan jawaban yang benar | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan pengertian Operating System Iphone, Operating system Android, On the horizon ( LiMO, PalmWeb OS/ MOJO) dengan caranya yang benar akan tetapi jawaban yang salah | Hanya mampu menyelesaikan soal yang di berikan dengan cara yang salah, akan tetapi masih berhubungan Operating System Iphone, Operating system Android, On the horizon ( LiMO, PalmWeb OS/ MOJO) yang di berikan | Mampu menyelesakan soal yang diberikan dengan cara yang salah, dan tidak berhubungan dengan Operating System Iphone, Operating system Android, On the horizon ( LiMO, PalmWeb OS/ MOJO) yang di berikan | Tidak mengerjakan soal yang diberikan | 5 % |
| 3 | *Post test* | 1. Tes tulisan (UTS) | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan pengertian teknologi untuk pengembangan aplikasi mobile, aplikai native, aplikasi mobile web untuk kemudahan akses di berbagai perangkat melalui web browser,aplikasi hybrid untuk dukungan multi-platform dengan sedikit mengorbankan user experience dengan cara dan jawaban yang benar | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan pengertian Teknologi untuk pengembangan aplikasi mobile, aplikai native, aplikasi mobile web untuk kemudahan akses di berbagai perangkat melalui web browser,aplikasi hybrid untuk dukungan multi-platform dengan sedikit mengorbankan user experience dengan caranya yang benar akan tetapi jawaban yang salah | Hanya mampu menyelesaikan soal yang di berikan dengan cara yang salah, akan tetapi masih berhubungan dengan pengertian Teknologi untuk pengembangan aplikasi mobile, aplikai native, aplikasi mobile web untuk kemudahan akses di berbagai perangkat melalui web browser,aplikasi hybrid untuk dukungan multi-platform dengan sedikit mengorbankan user experience telah di berikan | Mampu menyelesakan soal yang diberikan dengan cara yang salah, dan tidak berhubungan dengan pengertian Teknologi untuk pengembangan aplikasi mobile, aplikai native, aplikasi mobile web untuk kemudahan akses di berbagai perangkat melalui web browser,aplikasi hybrid untuk dukungan multi-platform dengan sedikit mengorbankan user experience yang telah di berikan | Tidak mengerjakan soal yang diberikan | 5 % |
| 4 | *Post test* | 1. Tes tulisan (UTS) | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan pertanyaaan-pertanyaan kunci mengembangkan aplikasi native, native tools dengan cara dan jawaban yang benar | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan pertanyaaan-pertanyaan kunci mengembangkan aplikasi native, native tools dengan caranya yang benar akan tetapi jawaban yang salah | Hanya mampu menyelesaikan soal yang di berikan dengan cara yang salah, akan tetapi masih berhubungan dengan pertanyaaan-pertanyaan kunci mengembangkan aplikasi native, native tools yang telah di berikan | Mampu menyelesakan soal yang diberikan dengan cara yang salah, dan tidak berhubungan dengan pertanyaaan-pertanyaan kunci mengembangkan aplikasi native, native tools yang telah di berikan | Tidak mengerjakan soal yang diberikan | 5 % |
| 5 | *Post test* | 1. Tes tulisan (UTS) | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan konsep HTML 5, Pertanyaaan-pertanyaan kunci mengembangkan aplikasi HTML 5 , Kesalahan yang harus dihindari saat membuat aplikasi HTML5  dengan cara dan jawaban yang benar | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan pengertian dan konsep HTML 5, Pertanyaaan-pertanyaan kunci mengembangkan aplikasi HTML 5 , Kesalahan yang harus dihindari saat membuat aplikasi HTML5  dengan cara dan jawaban yang benardengan caranya yang benar akan tetapi jawaban yang salah | Hanya mampu menyelesaikan soal yang di berikan dengan cara yang salah, akan tetapi masih berhubungan dengan pengertian dan konsep HTML 5, Pertanyaaan-pertanyaan kunci mengembangkan aplikasi HTML 5 , Kesalahan yang harus dihindari saat membuat aplikasi HTML5 dengan cara dan jawaban yang benar yang telah di berikan | Mampu menyelesakan soal yang diberikan dengan cara yang salah, dan tidak berhubungan dengan pengertian dan konsep HTML 5, Pertanyaaan-pertanyaan kunci mengembangkan aplikasi HTML 5 , Kesalahan yang harus dihindari saat membuat aplikasi HTML5  dengan cara dan jawaban yang benaryang telah di berikan | Tidak mengerjakan soal yang diberikan | 0 %  5 % |
| 6 | *Post test* | 1. Tes tulisan (UTS) | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan konsep aplikasi hybrid, pertanyaan-pertanyaan tentang kapan aplikasi dipilih atau tidak dipilih, batasan aplikasi hybrid pada facebook, praktek terbaik dengan cara dan jawaban yang benar | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan konsep aplikasi hybrid, pertanyaan-pertanyaan tentang kapan aplikasi dipilih atau tidak dipilih, batasan aplikasi hybrid pada facebook, praktek terbaik dengan caranya yang benar akan tetapi jawaban yang salah | Hanya mampu menyelesaikan soal yang di berikan dengan cara yang salah, akan tetapi masih berhubungan dengan konsep aplikasi hybrid, pertanyaan-pertanyaan tentang kapan aplikasi dipilih atau tidak dipilih, batasan aplikasi hybrid pada facebook, praktek terbaik  yang telah di berikan | Mampu menyelesakan soal yang diberikan dengan cara yang salah, dan tidak berhubungan dengan pengertian konsep aplikasi hybrid, pertanyaan-pertanyaan tentang kapan aplikasi dipilih atau tidak dipilih, batasan aplikasi hybrid pada facebook, praktek terbaik yang telah di berikan | Tidak mengerjakan soal yang diberikan | 0 %  5 % |
| 7 | *Post test* | 1. QUIZ 1 2. Tes tulisan (UTS) | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan definition & importance of requirements, requirements engineering acti-vities, general problems with the requirements process, managing evolving requirements, types of requirements, different types of non-functional requirements, functional requirements, non functional requirements, various nfr types , goal, application-domain requirements, problems concerning application-domain requirements, emergent properties dengan cara dan jawaban yang benar | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan definition & importance of requirements, requirements engineering acti-vities, general problems with the requirements process, managing evolving requirements, types of requirements, different types of non-functional requirements, functional requirements, non functional requirements, various nfr types , goal, application-domain requirements, problems concerning application-domain requirements, emergent properties dengan caranya yang benar akan tetapi jawaban yang salah | Hanya mampu menyelesaikan soal yang di berikan dengan cara yang salah, akan tetapi masih berhubungan berkaitan dengan definition & importance of requirements, requirements engineering acti-vities, general problems with the requirements process, managing evolving requirements, types of requirements, different types of non-functional requirements, functional requirements, non functional requirements, various nfr types , goal, application-domain requirements, problems concerning application-domain requirements, emergent properties yang telah diberikan | Mampu menyelesakan soal yang diberikan dengan cara yang salah, dan tidak berhubungan dengan berkaitan definition & importance of requirements, requirements engineering acti-vities, general problems with the requirements process, managing evolving requirements, types of requirements, different types of non-functional requirements, functional requirements, non functional requirements, various nfr types , goal, application-domain requirements, problems concerning application-domain requirements, emergent properties yang telah diberikan | Tidak mengerjakan soal yang diberikan | 10 %  35 % |
| 8 | *Post test* | 1. Tes tulisan (UAS) | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan proses requirements engineering, the problem domain and the system/software-to-be, main requirements activities dengan cara dan jawaban yang benar | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan proses requirements engineering, the problem domain and the system/software-to-be, main requirements activities dengan caranya yang benar akan tetapi jawaban yang salah | Hanya mampu menyelesaikan soal yang di berikan dengan cara yang salah, akan tetapi masih berhubungan dengan dengan proses requirements engineering, the problem domain and the system/software-to-be, main requirements activities yang telah di berikan | Mampu menyelesakan soal yang diberikan dengan cara yang salah, dan tidak berhubungan dengan dengan proses requirements engineering, the problem domain and the system/software-to-be, main requirements activities yang telah di berikan | Tidak mengerjakan soal yang diberikan | 5 % |
| 9 | *Post test* | 1. Tes tulisan (UAS) | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan problem analysis, business requirements, five steps for problem analysis, vision and scope document, goals, risks, and challenges, sources of requirements , requirements elicitation tasks, elicitation problems dengan cara dan jawaban yang benar | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan dengan problem analysis, business requirements, five steps for problem analysis, vision and scope document, goals, risks, and challenges, sources of requirements , requirements elicitation tasks, elicitation problems dengan caranya yang benar akan tetapi jawaban yang salah | Hanya mampu menyelesaikan soal yang di berikan dengan cara yang salah, akan tetapi masih berhubungan dengan dengan problem analysis, business requirements, five steps for problem analysis, vision and scope document, goals, risks, and challenges, sources of requirements , requirements elicitation tasks, elicitation problems yang telah di berikan | Mampu menyelesakan soal yang diberikan dengan cara yang salah, dan tidak berhubungan dengan dengan problem analysis, business requirements, five steps for problem analysis, vision and scope document, goals, risks, and challenges, sources of requirements , requirements elicitation tasks, elicitation problems yang telah di berikan | Tidak mengerjakan soal yang diberikan | 5 % |
| 10 | *Post test* | 1. Tes tulisan (UAS) | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan Elicitation techniques, possible conflicts to be resolved among stakeholders, conflict resolution involves negotiation, first, detect when requirements are inconsistent, then, convince all stakeholders to understand the essential point of view of each other, finally, reach an agreement on a coherent set of requirements that meets the needs of as many stakeholders as possible  dengan cara dan jawaban yang benar | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan Elicitation techniques, possible conflicts to be resolved among stakeholders, conflict resolution involves negotiation, first, detect when requirements are inconsistent, then, convince all stakeholders to understand the essential point of view of each other, finally, reach an agreement on a coherent set of requirements that meets the needs of as many stakeholders as possible  dengan caranya yang benar akan tetapi jawaban yang salah | Hanya mampu menyelesaikan soal yang di berikan dengan cara yang salah, akan tetapi masih berhubungan dengan Elicitation techniques, possible conflicts to be resolved among stakeholders, conflict resolution involves negotiation, first, detect when requirements are inconsistent, then, convince all stakeholders to understand the essential point of view of each other, finally, reach an agreement on a coherent set of requirements that meets the needs of as many stakeholders as possible  yang telah di berikan | Mampu menyelesakan soal yang diberikan dengan cara yang salah, dan tidak berhubungan dengan Elicitation techniques, possible conflicts to be resolved among stakeholders, conflict resolution involves negotiation, first, detect when requirements are inconsistent, then, convince all stakeholders to understand the essential point of view of each other, finally, reach an agreement on a coherent set of requirements that meets the needs of as many stakeholders as possible yang telah di berikan | Tidak mengerjakan soal yang diberikan | 5 % |
| 11 | *Post test* | 1. Tes tulisan (UAS) | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan requirements analysis, structuring requirements, external design, modeling, requirements, specification document IEEE 830 standard, relationship of IEEE 830 and ISO/IEC 12207 dengan cara dan jawaban yang benar | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan requirements analysis, structuring requirements, external design, modeling, requirements, specification document IEEE 830 standard, relationship of IEEE 830 and ISO/IEC 12207 dengan caranya yang benar akan tetapi jawaban yang salah | Hanya mampu menyelesaikan soal yang di berikan dengan cara yang salah, akan tetapi masih berhubungan dengan requirements analysis, structuring requirements, external design, modeling, requirements, specification document IEEE 830 standard, relationship of IEEE 830 and ISO/IEC 12207 yang telah di berikan | Mampu menyelesakan soal yang diberikan dengan cara yang salah, dan tidak berhubungan dengan requirements analysis, structuring requirements, external design, modeling, requirements, specification document IEEE 830 standard, relationship of IEEE 830 and ISO/IEC 12207 yang telah di berikan | Tidak mengerjakan soal yang diberikan | 5 % |
| 12 | *Post test* | 1. Tes tulisan (UAS) 2. Pratikum | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan anatomy of a good / bad user requirement, standard for writing a requirement , writing pitfalls to avoid, non-functional requirements and software quality attributes dengan cara dan jawaban yang benar | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan anatomy of a good / bad user requirement, standard for writing a requirement , writing pitfalls to avoid, non-functional requirements and software quality attributes dengan caranya yang benar akan tetapi jawaban yang salah | Hanya mampu menyelesaikan soal yang di berikan dengan cara yang salah, akan tetapi masih berhubungan dengan anatomy of a good / bad user requirement, standard for writing a requirement , writing pitfalls to avoid, non-functional requirements and software quality attributes yang telah di berikan | Mampu menyelesakan soal yang diberikan dengan cara yang salah, dan tidak berhubungan dengan anatomy of a good / bad user requirement, standard for writing a requirement , writing pitfalls to avoid, non-functional requirements and software quality attributes yang telah di berikan | Tidak mengerjakan soal yang diberikan | 5 % |
| 13 | *Post test* | 1. Tes tulisan (UAS) | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan Goal modeling, Goal-Oriented Requirements Language (GRL), requirements verification and validation, requirements verification and validation techniques dengan cara dan jawaban yang benar | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan Goal modeling, Goal-Oriented Requirements Language (GRL), requirements verification and validation, requirements verification and validation techniques dengan caranya yang benar akan tetapi jawaban yang salah | Hanya mampu menyelesaikan soal yang di berikan dengan cara yang salah, akan tetapi masih berhubungan dengan Goal modeling, Goal-Oriented Requirements Language (GRL), requirements verification and validation, requirements verification and validation techniques yang telah di berikan | Mampu menyelesakan soal yang diberikan dengan cara yang salah, dan tidak berhubungan dengan Goal modeling, Goal-Oriented Requirements Language (GRL), requirements verification and validation, requirements verification and validation techniques yang telah di berikan | Tidak mengerjakan soal yang diberikan | 5 % |
| 14 | *Post test* | 1. QUIZ 2 2. Tes tulisan (UAS) | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan Requirements Management,Trace ability, Baselines, Change Management, Requirements Management Tools, Rational Unified Process, Agile Methods  dengan cara dan jawaban yang benar | Mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan Requirements Management,Traceability  Baselines, Change Management, Requirements Management Tools, Rational Unified Process, Agile Methods  dengan caranya yang benar akan tetapi jawaban yang salah | Hanya mampu menyelesaikan soal yang di berikan dengan cara yang salah, akan tetapi masih berhubungan dengan Requirements Management, Traceability  Baselines, Change Management, Requirements Management Tools, Rational Unified Process, Agile Methods  yang telah di berikan | Mampu menyelesakan soal yang diberikan dengan cara yang salah, dan tidak berhubungan dengan Requirements Management, Traceability  Baselines, Change Management, Requirements Management Tools, Rational Unified Process, Agile Methods yang telah di berikan | Tidak mengerjakan soal yang diberikan | 10 %  35 % |

**Komponen penilaian :**

1. Kehadiran = 10 %
2. QUIZ = 20 %
3. UTS = 35%
4. UAS = 35 %

**Jakarta, Februari 2018**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi, Dosen Pengampu,**

**Malabay,SKom,MKom Agung Mulyo Widodo,ST,MSc.**