



## SILABI

NAMA MATAKULIAH	:	<b>REKAYASA PERANGKAT LUNAK</b>
KODE	:	IN4A33
SKS	:	3 SKS
SEMESTER	:	4
KELOMPOK	:	Mata Kuliah Wajib Umum
DESKRIPSI	:	Mata kuliah rekayasa perangkat lunak merupakan mata kuliah yang menekankan pada konsep dalam membuat perangkat lunak, yang meliputi perencanaan, manajemen, penjadwalan, penelusuran dan jaminan perangkat lunak.
TUJUAN PEMBELAJARAN	:	Mahasiswa dapat mengerti dan memahami konsep dasar perancangan Rekayasa Perangkat Lunak dengan metodologi dan teknik perancangan, pengembangan, pengetestan dan pemeliharaan sistem perangkat lunak.
PRASYARAT	:	Algoritma & Struktur Data
MATERI	:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Software Engineering</li><li>2. Computer System Engineering</li><li>3. Konsep Manajemen Proyek</li><li>4. Proses Perangkat Lunak &amp; Metrik Proyek</li><li>5. Perencanaan Proyek Perangkat Lunak</li><li>6. Manajemen Resiko</li><li>7. Penjadwalan &amp; Penelusuran Proyek</li><li>8. Jaminan Kualitas Perangkat Lunak (Software Quality Assurance [SQA])</li><li>9. Pengujian Perangkat Lunak</li></ol>
REFERENSI	:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pressman, R. S., <i>Software Engineering: A Practitioner's Approach</i>, 7th Edition, McGraw-Hill, 2007 (<b>Pustaka Utama</b>)</li><li>2. Sommerville, I., <i>Software Engineering</i> 8th edition, Addison-Wesley, 2007. (Pustaka Pendukung)</li></ol>