



UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Manajemen Proyek Perangkat Lunak	SI4750	MK Prodi / Ilmu Komputasi	T=3	P=0	7	22 Okt 2022
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	Agung Sutikno, S.Kom., MMSI		Agung Sutikno, S.Kom., MMSI		Handy Fernandy S.T.,MMSI	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL1	(S8) Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.				
	CPL2	(KU7) Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;				
	CPL3	(KU5) Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.				
	CPL4	(P5) Menguasai konsep manajemen sistem informasi, gambaran umum tentang manajemen, proses bisnis suatu perusahaan, alur informasi, pengetahuan mengenai proses digitalisasi, representasi, organisasi, transformasi, dan presentasi informasi;				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK1	Mahasiswa akan dapat membuat perencanaan proyek sistem informasi				
	CPMK2	Mahasiswa akan dapat menerapkan metode-metode yang digunakan dalam membuat perencanaan proyek				
	CPMK3	Mahasiswa akan dapat mengevaluasi proyek sistem informasi				
	CPMK4	Mahasiswa akan dapat mengimplementasikan proyek sistem informasi				
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)					
	Sub-CPMK1	Mahasiswa dapat Memahami Konsep/Definisi Proyek Perangkat Lunak.				
	Sub-CPMK2	Mahasiswa dapat Membuat suatu perencanaan proyek.				

	Sub-CPMK3	Mahasiswa dapat Menjelaskan bahwa aktivitas utama dari proyek perangkat lunak adalah runtutan fase proyek.													
	Sub-CPMK4	Mahasiswa dapat Menyebutkan dan menerangkan tujuan dari waktu, biaya, sumberdaya proyek													
	Sub-CPMK5	Mahasiswa dapat Menyebutkan dan menerangkan arti setiap langkah pengerjaan proyek.													
	Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu Melaksanakan proyek perangkat lunak													
	Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu Melaksanakan proyek perangkat lunak													
	Sub-CPMK8	Mahasiswa mampu Melaksanakan proyek perangkat lunak.													
	Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK														
		SM1	SM2	SM3	SM4	SM5	SM6	SM7	SM8	SM9	SM10	SM11	SM12	SM13	SM14
	CPL1	√		√	√	√	√	√	√	√		√		√	
	CPL2				√				√		√		√		√
	CPL3		√		√				√	√	√			√	√
	CPL4		√		√		√		√	√	√	√	√	√	√
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pengertian konsep dasar dalam menyusun proyek perangkat lunak, spesifikasi proyek perangkat lunak, tahapan aktivitas dalam mengembangkan proyek perangkat lunak, rangkaian proyek hingga pada penerapan dan pemeliharaan proyek perangkat lunak.														
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	(BK 7) Sistem Informasi. Materi Pembelajaran: <ol style="list-style-type: none"> 1. MANAJEMEN PROYEK PERANGKAT LUNAK 2. KELAYAKAN PROYEK PERANGKAT LUNAK 3. PERENCANAAN RUANG LINGKUP PROYEK PERANGKAT LUNAK 4. PERENCANAAN WAKTU PROYEK 5. MANAJEMEN KUALITAS PROYEK 6. MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA PROYEK 7. MANAJEMEN BIAYA PROYEK 8. MANAJEMEN RESIKO PROYEK 9. MANAJEMEN RESIKO PROYEK 10. MANAJEMEN PROYEK PENGADAAN 11. PENGEMBANGAN PROYEK SISTEM 12. PELAKSANAAN/IMPLEMENTASI 13. PENGENDALIAN ATAU KONTROL 														

14. PENYELESAIAN DAN PEMELIHARAAN							
Pustaka		Utama :					
		<ul style="list-style-type: none"> • Schwalbe, Kathy., 2010, "Information Technology Project Management", Sixth Edition, Course Technology: Cengage Learning. • Luckey, Teresa., and Philips, Joseph., 2006, "Software Project Management for Dummies", Wiley Publishing, Inc. • Hallows, Jolyon., 2005, "Information Systems Project Management: How to Deliver Function and Value in Information 					
		Pendukung :					
		<ul style="list-style-type: none"> • Technology Project", Second Edition, AMACOM. 					
Dosen Pengampu		Agung Sutikno, S.Kom., MMSI					
Matakuliah syarat		-					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu menjelaskan definisi proyek, manajemen proyek dan peran Manajemen Proyek Perangkat Lunak secara umum	mahasiswa mencatat semua informasi secara ringkas pada log book	Quiz Tugas	Ceramah, Praktik, Diskusi	Zoom, Google Meet E-Campus WA Group	MANAJEMEN PROYEK PERANGKAT LUNAK	5%
2	- Mampu mengidentifikasi berbagai jenis kelayakan dan keterkaitannya dengan manajemen proyek perangkat lunak	Mahasiswa merespon aktif materi yang diberikan dengan cara bertanya dan berdiskusi.	Quiz Tugas	Ceramah, Praktik, Diskusi	Zoom, Google Meet E-Campus WA Group	KELAYAKAN PROYEK PERANGKAT LUNAK	5%

	- Mampu menjelaskan cara pandang sistem untuk dapat dipetakan pada pemahaman akan proses pelaksanaan proyek perangkat lunak						
3	Mampu mengidentifikasi proses yang terjadi dan hal-hal apa saja yang harus dilakukan sebagai manajer proyek, selama proyek perangkat lunak berlangsung.	Mahasiswa merespon aktif materi yang diberikan dengan cara bertanya dan berdiskusi.	Quiz Tugas	Ceramah, Praktik, Diskusi	Zoom, Google Meet E-Campus WA Group	PERENCANAAN RUANG LINGKUP PROYEK PERANGKAT LUNAK	5%
4	Mampu menjabarkan proses proyek dan manajemen waktu menggunakan salah satu perangkat lunak sebagai alat bantu dalam menjalankan proyek, mulai inisiasi hingga penutupan proyek	Mahasiswa merespon aktif materi yang diberikan dengan cara bertanya dan berdiskusi.	Quiz Tugas	Ceramah, Praktik, Diskusi	Zoom, Google Meet E-Campus WA Group	PERENCANAAN WAKTU PROYEK	5%
5	Mampu menganalisis proses mutu proyek yang dibutuhkan dan hal-hal apa saja yang perlu	Mahasiswa merespon aktif materi yang	Quiz Tugas	Ceramah, Praktik, Diskusi	Zoom, Google Meet E-Campus WA Group	MANAJEMEN KUALITAS PROYEK	10%

	diintegrasikan agar proyek dapat berjalan dengan baik dan lancar	diberikan dengan cara bertanya dan berdiskusi.					
6	Mampu mengidentifikasi, merencanakan dan memilih anggota tim proyek sesuai dengan kebutuhan proyek	Mahasiswa merespon aktif materi yang diberikan dengan cara bertanya dan berdiskusi.	Quiz Tugas	Ceramah, Praktik, Diskusi	Zoom, Google Meet E-Campus WA Group	MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA PROYEK	5%
7	Mampu mengidentifikasi dan merencanakan anggaran biaya suatu proyek agar dapat berjalan dengan baik sesuai waktu yang telah disepakati	Mahasiswa merespon aktif materi yang diberikan dengan cara bertanya dan berdiskusi.	Quiz Tugas	Ceramah, Praktik, Diskusi	Zoom, Google Meet E-Campus WA Group	MANAJEMEN BIAYA PROYEK	10%
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester						
9	Mampu mengidentifikasi komunikasi suatu proyek agar dapat berjalan dengan baik sesuai dana yang telah disepakati	Mahasiswa merespon aktif materi yang diberikan dengan cara bertanya	Quiz Tugas	Ceramah, Praktik, Diskusi	Zoom, Google Meet E-Campus WA Group	MANAJEMEN KOMUNIKASI PROYEK	10%

		dan berdiskusi.					
10	Mampu mengidentifikasi dan merencanakan kualitas yang sesuai dengan keinginan stakeholder, dengan pertimbangan waktu, biaya dan batasanbatasan proyek	Mahasiswa merespon aktif materi yang diberikan dengan cara bertanya dan berdiskusi.	Quiz Tugas	Ceramah, Praktik, Diskusi	Zoom, Google Meet E-Campus WA Group	MANAJEMEN RESIKO PROYEK	10%
11	Mampu mengidentifikasi dan mengelola pengadaan suatu proyek agar sesuai dengan batasan suatu proyek	Mahasiswa merespon aktif materi yang diberikan dengan cara bertanya dan berdiskusi.	Quiz Tugas	Ceramah, Praktik, Diskusi	Zoom, Google Meet E-Campus WA Group	MANAJEMEN PROYEK PENGADAAN	10%
12	Mampu mengidentifikasi dan merencanakan serta mengembangkan proses selama proyek berlangsung	Mahasiswa merespon aktif materi yang diberikan dengan cara bertanya dan berdiskusi.	Quiz Tugas	Ceramah, Praktik, Diskusi	Zoom, Google Meet E-Campus WA Group	PENGEMBANGAN PROYEK SISTEM	5%

13	Mampu menjelaskan dan melaksanakan suatu jalannya proyek	Mahasiswa merespon aktif materi yang diberikan dengan cara bertanya dan berdiskusi.	Quiz Tugas	Ceramah, Praktik, Diskusi	Zoom, Google Meet E-Campus WA Group	PELAKSANAAN/IMPLEMENTASI	10%
14	Mampu mengidentifikasi cara pengendalian suatu proyek ketika dalam kondisi normal ataupun terdapat kendala pada suatu proyek	Mahasiswa merespon aktif materi yang diberikan dengan cara bertanya dan berdiskusi.	Quiz Tugas	Ceramah, Praktik, Diskusi	Zoom, Google Meet E-Campus WA Group	PENGENDALIAN ATAU KONTROL	5%
15	Mampu menyelesaikan dalam pemeliharaan rencana proyek dengan jelas dan sistematis	Mahasiswa merespon aktif materi yang diberikan dengan cara bertanya dan berdiskusi.	Quiz Tugas	Ceramah, Praktik, Diskusi	Zoom, Google Meet E-Campus WA Group	PENYELESAIAN DAN PEMELIHARAAN	5%
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						

Catatan :

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.