



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM MAGISTER TEKNOLOGI INFORMASI
STMIK JAKARTA STI&K

Tanggal Penyusunan	18 Oktober 2018	Tanggal revisi	-
---------------------------	-----------------	-----------------------	---

Kode dan Nama MK	MTI52203	Kualitas dan Pengujian Perangkat Lunak (Software Quality and Testing)
SKS dan Semester	SKS 2	Semester 2
Prasyarat	-	
Status Mata Kuliah	<input checked="" type="checkbox"/> Wajib <input type="checkbox"/> Pilihan	
Dosen Pengampu	Dr. Bbeta Agus Wardijono	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Sikap	<ol style="list-style-type: none"> 1) Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius; 2) Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika; 3) Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; 4) Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa; 5) Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; 6) Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila; 7) Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; 8) Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; 9) Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan; 10) Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
	Ketrampilan Umum	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mampu mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif melalui penelitian ilmiah, penciptaan desain atau karya seni dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya, menyusun konsepsi ilmiah dan hasil kajian berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam bentuk tesis atau bentuk lain yang setara, dan diunggah dalam laman perguruan tinggi, serta makalah yang telah diterbitkan di jurnal ilmiah terakreditasi atau diterima di jurnal internasional; 2) Mampu melakukan validasi akademik atau kajian sesuai bidang keahliannya dalam menyelesaikan masalah di masyarakat atau industri yang relevan melalui pengembangan pengetahuan dan keahliannya; 3) Mampu menyusun ide, hasil pemikiran, dan argumen saintifik secara bertanggung jawab dan berdasarkan etika



		<p>akademik, serta mengkomunikasikannya melalui media kepada masyarakat akademik dan masyarakat luas;</p> <ol style="list-style-type: none">4) Mampu mengidentifikasi bidang keilmuan yang menjadi obyek penelitiannya dan memposisikan ke dalam suatu peta penelitian yang dikembangkan melalui pendekatan interdisiplin atau multidisiplin;5) Mampu mengambil keputusan dalam konteks menyelesaikan masalah pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora berdasarkan kajian analisis atau eksperimental terhadap informasi dan data;6) Mampu mengelola, mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan kolega, sejawat di dalam lembaga dan komunitas penelitian yang lebih luas;7) Mampu meningkatkan kapasitas pembelajaran secara mandiri; dan8) Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data hasil penelitian dalam rangka menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
	Pengetahuan	<ol style="list-style-type: none">1) Menguasai bagaimana menerapkan konsep dan teori pemrograman untuk membangun, mengembangkan dan mengevaluasi sistem aplikasi TIK2) Menguasai bagaimana menerapkan best software engineering principles and practices dalam pengembangan dan pemeliharaan stabilitas, keamanan dan skalabilitas perangkat lunak3) Menguasai bagaimana menganalisis dan mengevaluasi perkembangan teknologi informasi dan dampaknya terhadap masyarakat secara umum dan entity bisnis secara khusus, serta dapat menawarkan alternatif solusinya
	Ketrampilan Khusus	<ol style="list-style-type: none">1) Mampu memahami konsep tentang penjaminan mutu perangkat lunak2) Mampu merencanakan implementasi kualitas perangkat lunak3) Mampu memahami teori serta metode pengujian, alat bantu pengujian, dan teknik pengujian perangkat lunak, serta kehandalan perangkat lunak4) Mampu memahami standar, sertifikasi dan penilaian yang digunakan untuk kualitas perangkat lunak5) Mampu menganalisis dan mengevaluasi perangkat lunak yang digunakan pada organisasi
Deskripsi Umum (Silabus)	<p>Mata kuliah Kualitas dan Pengujian Perangkat Lunak (Software Quality and Testing) membahas konsep dan kerangka umum penjaminan mutu perangkat lunak, yang mencakup aspek teknis dan non-teknis, baik dari segi konsep teoritis maupun yang digali dari pengalaman implementasi (good practices).</p> <p>Mata kuliah ini lebih menitik-beratkan pada prinsip-prinsip umum penjaminan mutu (kualitas) khususnya yang terkait dengan pengembangan perangkat lunak dalam skala industri. Bahasan selanjutnya adalah tentang konsep pengujian perangkat lunak (software testing) yang merupakan bagian integral dari proses penjaminan mutu.</p> <p>Bahan kajian dari mata kuliah ini adalah sebagai berikut:</p>	



Magister Teknologi Informasi
STMIK Jakarta STI&K

	1) Penjaminan mutu perangkat lunak (Software quality assurance), software quality factors, 2) Manajemen kualitas perangkat lunak dalam organisasi, dan perencanaan implementasi kualitas, 3) Pengujian perangkat lunak, dan strategi pengujian aplikasi, 4) Standar, Sertifikasi dan Assessment 5) Metode pengujian, alat bantu pengujian, dan teknik pengujian. 6) Keandalan Perangkat Lunak			
Metode Pembelajaran	1. Problem Based Learning/FGD	√	3. Self-Learning (V-Class)
	2. Project Based Learning	√	4. Lainnya:
Bentuk Pembelajaran	1. Ceramah/Kuliah Pakar	√	3. Praktik Laboratorium
	2. Seminar	4. Lainnya
Pengalaman Belajar/Tugas	a. Tayangan Presentasi	√	b. Online exercise/kuiz (V-class)
	b. Review textbook/Jurnal	√	c. Laporan	√
Referensi	(1) Daniel Galin, Software quality assurance, ISBN 0201 70945 7, Pearson, 2004 (2) Kshirasagar Naik and Priyadarshi Tripathy, Software testing and quality assurance, ISBN 978-0-471-78911-6, John Wiley & Sons, 2008. (3) Glenford J. Myers, The art of software testing, ISBN 0-471-46912-2, John Wiley & Sons, Inc., 2004 (4) Ali Mili, and Fairouz Tchier, Software testing concept and operations, John Wiley and Sons, 2015			



No.	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Kriteria	Indikator	Bahan Kajian	Metode/ Bentuk Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Bobot	Alokasi Waktu (Jam)	Teknik Penilaian	Sumber Belajar
1.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep kualitas perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none">• Ketepatan• Kejelasan• Komprehensivitas• Keterbaruan	<ul style="list-style-type: none">• Mahasiswa mampu menjelaskan konsep kualitas perangkat lunak• Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal <i>post test</i>.	Konsep kualitas perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none">• Ceramah/ Kuliah Pakar• Problem Based Learning/ FGD	<ul style="list-style-type: none">• Tayangan Presentasi• Review Textbook/ Jurnal	5%	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none">• Keaktifan mahasiswa• Post test	1
2.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan faktor-faktor kualitas perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none">• Ketepatan• Kejelasan• Komprehensivitas• Keterbaruan	<ul style="list-style-type: none">• Mahasiswa mampu menjelaskan faktor-faktor kualitas perangkat lunak• Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal <i>post test</i>.	Faktor-faktor kualitas perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none">• Ceramah/ Kuliah Pakar• Problem Based Learning/ FGD	<ul style="list-style-type: none">• Tayangan Presentasi• Review Textbook/ Jurnal	5%	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none">• Keaktifan mahasiswa• Post test	1
3.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan komponen kualitas perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none">• Ketepatan• Kejelasan• Komprehensivitas• Keterbaruan	<ul style="list-style-type: none">• Mahasiswa mampu menjelaskan komponen kualitas perangkat lunak• Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal <i>post test</i>.	Komponen kualitas perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none">• Ceramah/ Kuliah Pakar• Problem Based Learning/ FGD	<ul style="list-style-type: none">• Tayangan Presentasi• Review Textbook/ Jurnal	5%	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none">• Keaktifan mahasiswa• Post test	1
4.	Mahasiswa mampu memahami dan	<ul style="list-style-type: none">• Ketepatan• Kejelasan	<ul style="list-style-type: none">• Mahasiswa mampu menjelaskan	Komponen infrastruktur	<ul style="list-style-type: none">• Ceramah/ Kuliah Pakar	<ul style="list-style-type: none">• Tayangan Presentasi	5%	2 x 50	<ul style="list-style-type: none">• Keaktifan mahasiswa	1



	menjelaskan komponen infrastruktur kualitas perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none"> • Komprehensivita • Keterbaruan 	<p>n komponen infrastruktur kualitas perangkat lunak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal <i>post test</i>. 	alita perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none"> • Problem Based Learning/ FGD 	<ul style="list-style-type: none"> • Review Textbook/ Jurnal 		menit	<ul style="list-style-type: none"> • Post test 	
5.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan pengelolaan komponen kualitas perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan • Kejelasan • Komprehensivita • Keterbaruan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan Pengelolaan komponen kualitas perangkat lunak • Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal <i>post test</i>. 	Pengelolaan komponen kualitas perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/ Kuliah Pakar • Problem Based Learning/ FGD 	<ul style="list-style-type: none"> • Tayangan Presentasi • Review Textbook/ Jurnal 	5%	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan mahasiswa • Post test 	1
6.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan Standar, Sertifikasi dan Assessment	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan • Kejelasan • Komprehensivitas • Keterbaruan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan Standar, Sertifikasi dan Assessment • Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal <i>post test</i>. 	Standar, Sertifikasi dan Assessment	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/ Kuliah Pakar • Problem Based Learning/ FGD 	<ul style="list-style-type: none"> • Tayangan Presentasi • Review Textbook/ Jurnal 	5%	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan mahasiswa • Post test 	1
7.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan pengorganisasian untuk jaminan kualitas	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan • Kejelasan • Komprehensivitas • Keterbaruan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan Pengorganisasian untuk jaminan kualitas • Mahasiswa 	Pengorganisasian untuk jaminan kualitas	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/ Kuliah Pakar • Problem Based Learning/ FGD 	<ul style="list-style-type: none"> • Tayangan Presentasi • Review Textbook/ Jurnal 	5%	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan mahasiswa • Post test 	1



			mampu menjawab minimal 80% soal <i>post test</i> .							
8.	UTS									
9.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan Konsep dasar pengujian perangkat lunak,	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan • Kejelasan • Komprehensivitas • Keterbaruan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar pengujian perangkat lunak • Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal <i>post test</i>. 	Konsep dasar pengujian perangkat lunak,	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/ Kuliah Pakar • Problem Based Learning/ FGD 	<ul style="list-style-type: none"> • Tayangan Presentasi • Review Textbook/ Jurnal 	5%	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan mahasiswa • Post test 	2,3,4
10.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan Pengujian Unit	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan • Kejelasan • Komprehensivitas • Keterbaruan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan Pengujian Unit • Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal <i>post test</i>. 	Pengujian Unit	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/ Kuliah Pakar • Problem Based Learning/ FGD 	<ul style="list-style-type: none"> • Tayangan Presentasi • Review Textbook/ Jurnal 	5%	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan mahasiswa • Post test 	2,3,4
11.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan Pengujian Integrasi	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan • Kejelasan • Komprehensivitas • Keterbaruan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan Pengujian Integrasi • Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal <i>post test</i>. 	Pengujian Integrasi	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/ Kuliah Pakar • Problem Based Learning/ FGD 	<ul style="list-style-type: none"> • Tayangan Presentasi • Review Textbook/ Jurnal 	5%	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan mahasiswa • Post test 	2,3,4
12.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan Pengujian Sistem	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan • Kejelasan • Komprehensivitas • Keterbaruan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan Pengujian Sistem • Mahasiswa mampu 	Pengujian Sistem	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/ Kuliah Pakar • Problem Based Learning/ FGD 	<ul style="list-style-type: none"> • Tayangan Presentasi • Review Textbook/ Jurnal 	5%	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan mahasiswa • Post test 	2,3,4



			menjawab minimal 80% soal <i>post test</i> .							
13.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan Pengujian Penerimaan	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan • Kejelasan • Komprehensivitas • Keterbaruan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan Pengujian Penerimaan • Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal <i>post test</i>. 	Pengujian Penerimaan	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/ Kuliah Pakar • Problem Based Learning/ FGD 	<ul style="list-style-type: none"> • Tayangan Presentasi • Review Textbook/ Jurnal 	5%	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan mahasiswa • Post test 	2,3,4
14.	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan kehandalan perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan • Kejelasan • Komprehensivitas • Keterbaruan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menjelaskan kehandalan Perangkat Lunak • Mahasiswa mampu menjawab minimal 80% soal <i>post test</i>. 	Kehandalan Perangkat Lunak	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/ Kuliah Pakar • Problem Based Learning/ FGD 	<ul style="list-style-type: none"> • Tayangan Presentasi • Review Textbook/ Jurnal 	5%	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan mahasiswa • Post test 	2,3,4
15.	Mahasiswa mampu menganalisis dan mengevaluasi pengujian perangkat lunak pada organisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan • Kejelasan • Komprehensivitas • Keterbaruan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu menganalisis dan mengevaluasi pengujian perangkat lunak pada organisasi 	Studi Kasus pengujian perangkat lunak pada organisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah/ Kuliah Pakar • Problem Based Learning/ FGD • Project Based Learning 	<ul style="list-style-type: none"> • Tayangan Presentasi • Review Textbook/ Jurnal • Laporan 	35%	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan mahasiswa • Hasil Analisis dan Evaluasi Tugas 	1,2,3,4
16.	UAS									



GRADING SCHEME COMPETENCE

KRITERIA 1 : Kelengkapan Isi Laporan Tugas

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard
Kelengkapan Isi Laporan	Lengkap dan terpadu	Lengkap	Masih kurang beberapa aspek yang belum terungkap	Hanya menunjukkan sebagian konsep saja	Tidak ada konsep
SKOR	95 - 100	90 - 95	80 - 85	75 - 80	70 - 75

KRITERIA 2 : Kebenaran Isi Laporan Tugas



DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard
Kebenaran Isi Laporan	Diungkapkan dengan tepat, terdapat aspek penting, analisis dan membantu memahami konsep	Diungkap dengan tepat tetapi deskriptif	Sebagian besar konsep sudah terungkap, namun masih ada yang terlewatkan	Kurang dapat mengungkapkan aspek penting, melebihi halaman, tidak ada proses merangkum hanya mencontoh	Tidak ada konsep yang disajikan
Sistematika Bahasa	Ejaan sesuai EYD, sesuai format	Ejaan sesuai EYD dengan sedikit kesalahan, sesuai format	Ejaan cukup sesuai dengan EYD, cukup sesuai format	Ejaan kurang sesuai EYD, kurang sesuai format	Ejaan tidak sesuai EYD, tidak sesuai format
SKOR	95 - 100	90 - 95	80 - 85	75 - 80	70 - 75

KRITERIA 3 : Keterampilan dalam Proses Bisnis

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard
Penyiapan Alatan dan Bahan	Lengkap (100%), sesuai kebutuhan	Lengkap (90%), sesuai kebutuhan	Cukup lengkap (80%), sesuai kebutuhan	Kurang lengkap (70%), belum sesuai kebutuhan	Tidak lengkap (50%), tidak sesuai kebutuhan
Keterampilan Kerja	Sangat terampil, cepat dan runtut	Terampil, cukup cepat dan runtut	Cukup terampil, kecepatan sedang dan cukup runtut	Kurang terampil, kecepatan rendah dan kurang runtut	Tidak terampil, lambat dan tidak sesuai prosedur
Inovasi dan Kreativitas	Sangat tinggi	Tinggi	Cukup tinggi	Rendah	Sangat rendah
Communication and Selling Skills	Bahasa persuasif, komunikasi sangat baik, mampu menjelaskan produk dengan gamblang (95-100%), produk terjual 100%	Bahasa persuasif, komunikasi baik, penjelasan produk 90%, produk terjual 90%	Bahasa cukup persuasif, komunikasi cukup baik, penjelasan produk 80%, produk terjual 80%	Bahasa kurang persuasif, komunikasi kurang baik, penjelasan produk 70%, produk terjual 70%	Bahasa tidak persuasif, komunikasi tidak baik, penjelasan produk 70%, produk terjual 50%
Hasil Akhir Produk	Keberhasilan di atas \geq 95%, kualitas sangat baik	Keberhasilan 90-95%, kualitas baik	Keberhasilan 85-80%, kualitas standar	Keberhasilan 75-80%, kualitas standar	Keberhasilan 75%, kualitas di bawah standar



					ar
SKOR	95 – 100	90 – 95	80 – 85	75 – 80	70 – 75

KRITERIA 4 : Daya tarik komunikasi/presentasi

Kriteria Komunikasi lisan dan bahasa tertulis

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard
Bahasa Presentasi	Bahasa sangat lugas, sangat jelas, mengalir, dan santun	Bahasa lugas, jelas, mengalir, dan santun	Bahasa cukup lugas, cukup jelas, mengalir, dan cukup santun	Bahasa kurang lugas, kurang jelas, kurang mengalir, dan kurang santun	Bahasa tidak lugas, terbata-bata, tidak mengikutisistematika bahasa yang baik, dan kurang santun
Penyampaian Materi Presentasi	Sangat menarik, materi mudah dimengerti, sangat menguasai materi, dan media peraga sangat lengkap	Menarik, materi mudah dimengerti, menguasai materi, dan media peraga lengkap	Cukup menarik, materi cukup dimengerti, menguasai materi, dan media peraga cukup lengkap	Kurang menarik, materi kurang dimengerti, cukup menguasai materi, dan media peraga kurang lengkap	Tidak menarik, materi sulit dimengerti, tidak menguasai materi, dan media peraga tidak lengkap
Penampilan	Sangat rapi, kostum sesuai dengan acara, tidak gugup, <i>gesture</i> mendukung penjelasan, menguasai panggung dan audiens	Rapi, kostum sesuai dengan acara, tidak gugup, <i>gesture</i> terbatas, menguasai panggung dan audiens	Cukup rapi, kostum sesuai dengan acara, tidak gugup, <i>gesture</i> terbatas, cukup menguasai panggung dan audiens	Kurang rapi, kostum kurang sesuai dengan acara, gugup, <i>gesture</i> kaku, kurang menguasai panggung dan audiens	Tidak rapi, kostum tidak sesuai dengan acara, sangat gugup, <i>gesture</i> sangat kaku, tidak menguasai panggung dan audiens
SKOR	95 – 100	90 – 95	80 – 85	75 – 80	70 - 75

