

**Tabel 3.47. Komputasi Biomedis**

1.	Nama Mata Ajar	Komputasi Biomedis
2.	Kode Mata Ajar	
3.	Beban studi	3 sks
4.	Semester	V
5.	Prasyarat	Pemrograman Komputer, Matematika Teknik II
6.	Capaian Pembelajaran yang dibebankan pada mata kuliah ini	Memahami konteks pengembangan perangkat lunak dan mampu mengaplikasikannya dalam berbagai studi kasus, yang meliputi perencanaan, analisis, desain, pemodelan, implementasi, dan peongoperasian perangkat lunak.
7.	Deskripsi Mata Ajaran/Silabus	<i>Pengantar</i> ; Memahami perangkat lunak sebagai produk; Memahami perangkat lunak sebagai proses; <i>Modelling</i> : Memahami konsep dan prinsip analisis; Memodelkan hasil analisis; <i>Design</i> : Memahami konsep desain sistem; Membuat arsitektur aplikasi; Membuat desain Database; Desain dan Pototyping Output; Desain dan Prototyping Input; Desain Antar Muka Pengguna; <i>Aplikasi</i> : Desain dan pemodelan berorientasi obyek menggunakan UML; Memahami fase konstruksi dan implemensi sistem; Memahami fase operasi dan dukungan sistem;
8.	Atribut Softskill	Kerjasama dan kreatifitas
9.	Metode Pembelajaran	Kuliah, Diskusi, dan Tugas
10.	Media Pembelajaran	LCD
11.	Penilaian Hasil Belajar	UTS 35% UAS 35% Tugas 20% dan soft skills 10%
12.	Dosen (PJMA & Anggota)	Endah purwati S.Si, M.T,& Erwin Sutanto, S.T., M.Sc.
13.	Referensi Wajib	a. Roger R. Pressman, "Software Engineering : A PractionersApproach", RS. Presmann and Assosiation, 2001. b. Alan Dennis, Barbara Haley Wixom, David Tegarden . "System Analysis Design UML Version 2.0", 3 <sup>rd</sup> Edition, 2009.