

RYPER LAB

Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak
Fakultas Ilmu Komputer



Ryper Lab merupakan salah satu laboratorium yang dimiliki oleh Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember yang berfokus pada **analisis, pengembangan, desain dan implementasi perangkat lunak**. Ryper Lab memiliki asisten laboratorium yang terbagi menjadi 2 divisi, yaitu **asisten praktikum** dan **asisten penelitian**.

VISI

Unggul dalam riset dan pengembangan di bidang Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) maupun IPTEK yang berkompeten serta berdaya saing tinggi sehingga dapat menjadi pusat rujukan penelitian dan pengembangan di bidang Rekayasa Perangkat Lunak yang selaras dengan visi dan misi fakultas.

“ Resilient in Innovation, Striving for The Future ”

ASISTEN PENELITIAN

ASISTEN PENELITIAN NGAPAIN AJA SIH?



Divisi yang aktif dalam mengembangkan penelitian dan produk pengabdian serta mengikuti berbagai lomba. Benefit yang didapat yaitu mendapatkan sertifikat, pengalaman mengikuti project dosen, dan lomba.

PERANCANGAN

Merencanakan struktur, fungsi, dan tampilan aplikasi sebelum pengembangan dimulai. Meliputi analisis kebutuhan pengguna, pemodelan data, pembuatan diagram, pengujian, serta desain antarmuka pengguna.



PENGEMBANGAN



Mengimplementasikan rancangan yang telah dibuat menjadi kode program, mencakup penulisan kode, pengujian aplikasi, serta integrasi dengan berbagai komponen agar sistem berjalan dengan baik.

ASISTEN PRAKTIKUM



APA ITU ASISTEN PRAKTIKUM?

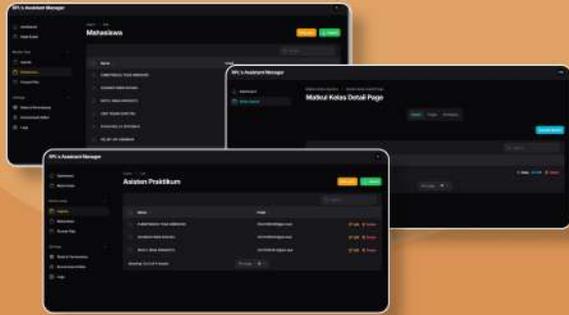
Asisten praktikum merupakan divisi yang aktif bergerak dalam membantu kegiatan belajar mengajar untuk kelas praktikum di beberapa mata kuliah yang terafiliasi oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak.

APA AJA SIH MATA KULIAH YANG DIAMPU?

1. Algoritma dan Pemrograman 1
2. Algoritma dan Pemrograman 2
3. Pemrograman Berorientasi Objek
4. Pemrograman Berbasis Mobile
5. Pemrograman SQL
6. Pemrograman Berbasis Website
7. Functional Programming
8. UI/UX Design
9. Object Oriented Design
10. Analisa dan Perancangan Sistem
11. Analisis Desain Perangkat Lunak
12. Sistem Basis Data
13. Manajemen Proyek TI

Asisten praktikum juga melakukan konsultasi dengan dosen pengampu mata kuliah, brainstorming bersama asisten praktikum lainnya sebelum mengajar, serta memberikan asistensi kepada para praktikan.

ASSISTANT MANAGER



Assistant Manager (AM) adalah platform manajemen praktikum berbasis web dari Ryper Lab yang dirancang untuk memudahkan pengelolaan kelas dan kegiatan praktikum. AM membantu asisten dan praktikan mengakses materi, tugas, dan penilaian secara lebih mudah dan terstruktur.

FITURNYA ADA APA AJA SIH?

- **Manajemen Praktikan**
Asisten Praktikum dapat mendaftarkan praktikan ke kelas sesuai dengan yang didaftarkan pada SIAKAD UNEJ
- **Manajemen Aktivitas Praktikum**
Asisten Praktikum dapat membuat materi pembelajaran, memberikan tugas, dan menerima kiriman tugas dari praktikan sesuai dengan data yang sudah diinputkan Asisten Praktikum.
- **Manajemen Perhitungan Nilai Otomatis**
AM dapat melakukan otomatisasi rekap penilaian untuk kebutuhan administrasi berdasarkan kesepakatan standarisasi penilaian asisten praktikum.
- **Presensi**
Praktikan dapat melakukan presensi melalui fitur presensi otomatis pada AM. Kedepannya, fitur ini akan dilengkapi dengan teknologi AI Face Recognition dan Check Location untuk meningkatkan keakuratan dan memastikan kehadiran praktikan.

DOKUMENTASI KEGIATAN



Sertifikasi BNSP Junior Mobile Programmer

Pembekalan Asisten Laboratorium dengan keterampilan dasar pemrograman mobile yang diakui secara nasional.

Asistensi Mata Kuliah oleh Asprak

Asisten membantu mahasiswa memahami materi kuliah dan menjawab pertanyaan terkait tugas atau praktik.



Welcoming Session

Acara penyambutan bagi anggota-anggota baru dan memperkenalkan budaya, lingkungan, serta program-program di Laboratorium Perangkat Lunak

Expo PPMB 2024

Perkenalan Ryper Lab kepada mahasiswa baru, menampilkan berbagai program, inovasi, dan produk hasil penelitian dan pengembangan.



Scratch



Scratch merupakan media untuk pelatihan yang dirancang guna memperkenalkan konsep pemrograman dasar menggunakan platform visual yang ramah pemula melalui penceritaan kreatif, permainan, dan aktivitas interaktif.

PENASARAN DENGAN RYPER LAB?



<https://unej.id/RyperLab>

Follow Us On Our Social Media!!!

