

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

MATA KULIAH ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI (DM060)		
PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA		
Nomor	Tgl. Disusun	Revisi
<i>RPS-D3MI-060</i>	<i>kosongi</i>	<i>00</i>
Disetujui, Ketua Program Studi	Diperiksa, Koordinator Matakuliah	Disusun,
<u>Deddy Gusman, S.T.,M.T.I</u> NIP TT. 096 540 160	<i>kosongi</i>	<i>kosongi</i>

UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
BANGKINANG
2021

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA	Nomor : RPS-D3MI-060 Tgl. Disusun : Revisi : 00
	MATAKULIAH ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI (DM060)	Halaman : Hal. 2 dari 13

1. Identitas

Program Studi	D3 – MANAJEMEN INFORMATIKA	Semester	Genap (4)
Nama Mata Kuliah	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI	Bobot SKS	4T
Kode Mata Kuliah	DM060	Dosen Pengampu	
Detail Prosentasi Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presensi 10% ▪ Ujian Mid Semester 30 % ▪ Ujian Akhir Semester 40 % ▪ Tugas 20 % 	Klasifikasi Nilai	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ≥ 75 : A ▪ $\geq 60 < 75$: B ▪ $\geq 50 < 60$: C ▪ $\geq 30 < 50$: D ▪ $\geq 1 < 30$: E

2. Gambaran Umum

Mampu memahami sebuah sistem informasi baik karakteristik maupun prosedur kerjanya, menganalisis performa sistem (masalah, kelemahan, kebutuhan serta kelayakan pengembangan) dan merancang sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan manajemen

3. Capaian Pembelajaran

Mampu memahami sebuah sistem informasi baik karakteristik maupun prosedur kerjanya, menganalisis performa sistem (masalah, kelemahan, kebutuhan serta kelayakan pengembangan) dan merancang sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan manajemen

4. Prasyarat dan Pengetahuan Awal (*Prior Knowledge*)

Sebelum mengikuti perkuliahan ini, mahasiswa wajib mengikuti mata kuliah Sistem Informasi Manajemen yang telah diajarkan di semester sebelumnya

	<p style="text-align: center;">RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA</p> <p style="text-align: center;">MATAKULIAH ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI (DM060)</p>	<p style="text-align: right;"><i>Nomor</i> : RPS-D3MI-060</p> <p style="text-align: right;"><i>Tgl. Disusun</i> :</p> <p style="text-align: right;"><i>Revisi</i> : 00</p>
		<p style="text-align: right;"><i>Halaman</i> : Hal. 3 dari 13</p>

5. Unit-Unit Pembelajaran secara Spesifik

6. Tugas/Aktivitas dan Penilaian

7. Referensi

Ref. 1 : Management Information System, Raymond Mc.Leod,Jr.,2001, Prentice Hall

Ref. 2 : Metode Desain dan analisis sistem, Jeffery L whitten et al, 2004, Andi Offset

Ref. 3 : Analisis dan Desain Aplikasi multimedia untuk pemasaran, M Suyanto, 2004

Ref. 4 : System Analysis and Design , second edition, Alan Dennis and Barbara Haley Wixom, John Wiley and sons

Ref. 5 : Analisis dan Disain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur, Jogiyanto.HM, 1990, Andi offset

Ref 6 : Analisis dan Desain Sistem Informasi, Al-bahra Bin Ladjamuddin, 2005, Graha Ilmu

Ref 7 : Modul ANSI, Hanif Al Fatta, 2006, STMIK AMIKOM Yogyakarta

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA	Nomor : RPS-D3MI-060 Tgl. Disusun : Revisi : 00
	MATAKULIAH ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI (DM060)	Halaman : Hal. 4 dari 13

8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
1 2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan arti sistem ▪ Mampu menjelaskan pengertian data dan informasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sistem dan lingkungannya ▪ Pengertian Sistem ▪ Karakteristik Sistem ▪ Sistem VS subsistem ▪ Macam-macam Sistem ▪ Data dan Informasi ▪ Pengertian Data ▪ Pengertian informasi ▪ Perbedaan data dan informasi ▪ Kualitas dan nilai dari informasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan pengertian sistem ▪ Mampu menjelaskan pengertian karakteristik sistem. ▪ Mampu menjelaskan perbedaan sistem dengan sub sistem ▪ Mampu menjelaskan macam-macam sistem ▪ Mampu menjelaskan data dan memberikan contohnya ▪ Mampu menjelaskan informasi, arti penting informasi dan memberikan contohnya ▪ Mampu menjelaskan perbedaan antara data dan informasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 1 Chapter 1 ▪ Ref 5 chapter 1 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector
2 2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan dasar-dasar Sistem Informasi dan CBIS ▪ Mampu menjelaskan penerapan komponen di dalam SI 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ SI dan lingkungannya ▪ prinsip-prinsip SI ▪ komponen SI ▪ peranan SI bagi Manajemen ▪ Prinsip CBIS 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan pengertian manajemen beserta karakteristiknya. ▪ Mampu menjelaskan fungsi-fungsi manajemen dalam organisasi. ▪ Mampu menjelaskan pengertian prinsip-prinsip Sistem Informasi dan CBIS ▪ Mampu menjelaskan pengertian komponen SI ▪ Mampu menjelaskan pengertian peranan SI bagi manajemen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 1 chapter 1 ▪ Ref 5 chapter 1 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector
3	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu membedakan jenis-jenis sistem 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jenis-jenis sistem terkomputerisasi ▪ TPS(Transaction Processing 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan arti TPS dan memberikan contohnya ▪ Mampu menjelaskan arti SIM dan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 2 chapter 2 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas Kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA	Nomor : RPS-D3MI-060 Tgl. Disusun : Revisi : 00
	MATAKULIAH ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI (DM060)	Halaman : Hal. 5 dari 13

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
2 x 50 2	terkomputerisasi (TPS, SIM, DSS, ES)	System <ul style="list-style-type: none"> SIM (Sistem Informasi Manajemen) DSS(Decision Support Sistem) ES(Expert System) 	memberikan contohnya <ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan arti DSS dan memberikan contohnya Mampu menjelaskan arti ES dan memberikan contohnya 			media komputer dan TV/LCD Projector <ul style="list-style-type: none"> Diskusi antar kelompok mahasiswa
4 2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan stakeholder yang terlibat dalam pengembangan sebuah SI 	<ul style="list-style-type: none"> Stake Holder dalam pengembangan sistem informasi: Project Manager Sistem Analys Programmer Teknisi Database Administrator Supporting user User 	<ul style="list-style-type: none"> Mampu membedakan tugas dan tanggung jawab dari stake holder pada pengembangan sistem Mampu mengidentifikasi keahlian yang harus dimiliki oleh stakeholder SI 	<ul style="list-style-type: none"> Ref 2 chapter 1 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector Diskusi antar kelompok mahasiswa
5 2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan tahapan-tahapan pengembangan sistem dengan metode SDLC 	<ul style="list-style-type: none"> Pengantar Analisa dan Perancangan SI Definisi analisa Definisi Perancangan metode Pengembangan SDLC (analisa, desain, 	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan definisi analisa dan perancangan sistem Mampu menjelaskan tahapan-tahapan pengembangan sistem berdasarkan model SDLC Mampu menganalisa kelemahan dan 	<ul style="list-style-type: none"> Ref 2 chapter 3 Ref 4 chapter 1 Ref 5 chapter 2 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA	Nomor : RPS-D3MI-060 Tgl. Disusun : Revisi : 00
	MATAKULIAH ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI (DM060)	Halaman : Hal. 6 dari 13

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
		implementasi, pemeliharaan)	kelebihan metode SDLC	▪		Projector
6 2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan beberapa pendekatan pengembangan sistem informasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pendekatan-pendekatan pengembangan sistem informasi selain SDLC: ▪ Metode Prototyping ▪ Metode OOAD ▪ Metode RAD 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan pengembangan sistem dengan metode prototyping ▪ Mampu menjelaskan pengembangan sistem dengan metode OOAD ▪ Mampu menjelaskan pengembangan sistem dengan metode JAD ▪ Mampu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan masing-masing metode ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 2 chapter 3 ▪ Ref 4 chapter 1 ▪ Ref 5 chapter 2 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector
7 2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan arti dari analisis dan memahami arti penting analisis pada pengembangan SI 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analisis Sistem ▪ Konsep Dasar analisis ▪ Analisis vs pemrograman ▪ Arti penting analisis ▪ Tahapan-tahapan Analisis ▪ Macam-macam analisis SI 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu mendefinisikan arti analisis ▪ Mampu membedakan tahapan analisis dengan pemrograman ▪ Mampu menjelaskan arti penting analisis untuk pengembangan sebuah SI ▪ Mampu mengidentifikasi tahapan-tahapan analisis ▪ Mampu menjelaskan macam-macam analisis SI 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 2 chapter 5 ▪ Ref 4 chapter 2 ▪ Ref 5 chapter 4 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector
8 2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu melakukan analisa awal kelemahan sistem yang digunakan dalam manajemen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analisa Masalah: ▪ Tinjauan tentang masalah ▪ Identifikasi dan evaluasi (IE) penyebab masalah ▪ IE titik keputusan ▪ IE pengguna dan personil pokok ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan apa saja yang harus dilakukan pada analisa awal ▪ Mampu memberikan hasil analisa awal terhadap contoh kasus perusahaan/organisasi yang diajukan sebagai objek analisa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 2 chapter 5, 6 ▪ Ref 3 chapter 2 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA	Nomor : RPS-D3MI-060 Tgl. Disusun : Revisi : 00
	MATAKULIAH ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI (DM060)	Halaman : Hal. 7 dari 13

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
9 2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu melakukan analisis lebih lanjut terhadap sistem yang sedang digunakan dengan kerangka Analisis PIECES 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analisis dengan kerangka PIECES ▪ Analisa performance ▪ Analisa Information ▪ Analisa Economy ▪ Analisa Control ▪ Analisa Efficiency ▪ Analisa Security 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan kerangka analisis PIECES ▪ Mampu menyusun dokumen hasil analisis PIECES terhadap objek penelitian yang dipilih 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 3 chapter 2 ▪ Ref 5 chapter 4 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas Kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector ▪ Diskusi antar kelompok mahasiswa
10 2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu mengidentifikasi kebutuhan informasi yang diperlukan di dalam membangun suatu sistem informasi Manajemen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifikasi Kebutuhan informasi Sistem ▪ Kebutuhan Functional System ▪ Kebutuhan non Functional System 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menyusun sistem requiremen berdasarkan Analisa PIECES yang telah disusun sebelumnya 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 3 chapter 2 ▪ Ref 4 chapter 3 ▪ Ref 5 chapter 4 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector ▪ Diskusi antar kelompok mahasiswa
11 2 x 50'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu melakukan studi kelayakan teknologi , kelayakan operasional, kelayakan organisasional 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Studi Kelayakan : ▪ Kelayakan teknologi ▪ Kelayakan operasional ▪ Kelayakan organisasional 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menyusun dokumen hasil studi kelayakan teknologi ▪ Mampu menyusun dokumen hasil studi kelayakan operasional ▪ Mampu menyusun dokumen hasil studi kelayakan organisasional 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 2 chapter 10 ▪ Ref 3 chapter 2 ▪ Ref 4 chapter 2 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA	Nomor : RPS-D3MI-060 Tgl. Disusun : Revisi : 00
	MATAKULIAH ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI (DM060)	Halaman : Hal. 8 dari 13

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 5 chapter 4 ▪ ▪ 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Projector ▪ Diskusi antar kelompok mahasiswa
12	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu melakukan studi kelayakan ekonomi (PP, ROI, NPV) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analisa kelayakan Ekonomi ▪ Payback Period Analysis ▪ Return On Investment ▪ Net Present Value 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menyusun rincian biaya dan manfaat ▪ Mampu menghitung PP ▪ Mampu menghitung ROI ▪ Mampu menghitung NPV ▪ Mampu menentukan kelayakan proyek secara ekonomis ▪ ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 2 chapter 10 ▪ Ref 3 chapter 2 ▪ Ref 4 chapter 2 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector ▪
13	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu melakukan use case analysis 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Use Case Analysis: ▪ Pengertian use case ▪ Pentingnya Use Case analysis ▪ Aturan-aturan dalam use case ▪ Elemen-elemen dalam use case ▪ Membangun sebuah use case 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan pengertian use case ▪ Mampu membuat use case dari sebuah contoh sistem yang berjalan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 2 chapter 7 ▪ Ref 4 chapter 5 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector
14	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan pengertian proses modelling dengan menggunakan DFD 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Process Modelling: ▪ Pengertian proses Modelling ▪ Data Flow Diagram: ▪ Context Diagram 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tampil menjelaskan pengertian proses modelling ▪ Mampu membangun sebuah Data Flow Diagram (DFD) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 2 chapter 9 ▪ Ref 4 chapter 6 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA	Nomor : RPS-D3MI-060 Tgl. Disusun : Revisi : 00
	MATAKULIAH ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI (DM060)	Halaman : Hal. 9 dari 13

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ DFD level 1 ▪ DFD level 2 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 5 chapter 6 ▪ ▪ 		komputer dan TV/LCD Projector
15	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan pengertian Data Modelling dan mengenal beberapa teknik data modelling 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Data Modelling ▪ Pengertian Data Modelling ▪ Logical data modelling ▪ Physical Data Modelling ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan pengertian data modelling ▪ Mampu membedakan logical data modelling dan physical data modelling 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 2 chapter 8 ▪ Ref 4 chapter 7 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector
16	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu melakukan pemodelan data dengan teknik Entity Relationship Diagram (ERD) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entity Relationship Diagram ▪ Pengertian ERD ▪ Elemen-elemen ERD ▪ Membangun sebuah ERD 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menyusun sebuah ERD berdasarkan contoh kasus yang diberikan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 2 chapter 8 ▪ Ref 4 chapter 7 ▪ Ref 6 chapter 6 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector
17	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu melakukan Validasi pemodelan data dengan normalisasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tahapan-tahapan normalisasi: ▪ Bentuk tidak normal ▪ Bentuk Normal 1 (NF1) ▪ Bentuk Normal 2 (NF2) ▪ Bentuk Normal 3 (NF3) ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu memvalidasi tabel hasil ERD dengan menggunakan normalisasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 2 chapter 8 ▪ Ref 4 chapter 7 ▪ Ref 6 chapter 6 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector
18	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan strategi-strategi desain 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desain Sistem ▪ Kata kunci desain sistem 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan definisi sistem desain ▪ Mampu menjelaskan tahapan-tahapan sistem 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 4 chapter 8 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA	Nomor : RPS-D3MI-060 Tgl. Disusun : Revisi : 00
	MATAKULIAH ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI (DM060)	Halaman : Hal. 10 dari 13

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
	sistem	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Langkah-langkah sistem desain ▪ Macam-macam desain strategi ▪ Custom development ▪ Pembelian paket software ▪ Outsourcing 	desain <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu membandingkan 3 strategi pengembangan sistem yang ada ▪ Mampu memilih strategi yang paling tepat untuk contoh kasus yang ada 			menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector
19	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan dan memilih arsitektur desain untuk pengembangan sistem informasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arsitektur desain ▪ Komponen-komponen arsitektural dari suatu software ▪ Tujuan arsitektur desain ▪ Pilihan-pilihan arsitektur: ▪ Server based Arsitektur ▪ Client Based arsitektur ▪ Client Server Based Arsitektur ▪ Pemilihan arsitektur desain ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan komponen-komponen arsitektural dari suatu sistem ▪ Mampu memilih salah satu arsitektur desain yang sesuai dengan kasus yang dihadapi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 4 chapter 9 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector
20	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan dan menyusun Hirarkie chart (HIPO) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ HIPO (Hirarkie plus input process output) ▪ Jenis-jenis diagram HIPO ▪ Daftar Isi Visual(DIV) ▪ Diagram Ringkas ▪ Diagram Rinci ▪ Tahap-tahap pembuatan HIPO ▪ Tipe-tipe paket HIPO ▪ Variasi diagram HIPO ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menyusun hirarkie chart untuk sebuah contoh kasus yang dipilih 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 5 chapter 6 ▪ Ref 6 Chapter 7 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA	Nomor : RPS-D3MI-060 Tgl. Disusun : Revisi : 00
	MATAKULIAH ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI (DM060)	Halaman : Hal. 11 dari 13

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
21	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan dan menyusun program desain (structure chart) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Program desain ▪ Definisi program desain ▪ Structure chart ▪ Elemen Structure chart ▪ Tipe-tipe structure chart ▪ Transaction structure ▪ Transform structure ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menyusun structure chart untuk sebuah contoh kasus yang dipilih 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 4 chapter 12 ▪ Ref 6 chapter 8 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector
22	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu Membuat rancangan input dan rancangan output 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pedoman Desain Interface: ▪ Interaksi umum ▪ Tampilan informasi ▪ Input data 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu membuat rancangan input yang benar ▪ Mampu membuat rancangan output yang benar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 5 chapter 7 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector
23	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sistem testing 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dasar-dasar pengujian perangkat lunak: ▪ Sasaran pengujian ▪ Prinsip pengujian ▪ Desain pengujian: ▪ Pengujian white box ▪ Pengujian black box ▪ Pengujian pada sistem khusus 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan pentingnya tahapan pengujian sistem pada pengembangan sistem informasi ▪ Mampu mengimplementasikan metode pengetesan sistem yang tepat untuk kasus tertentu 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 5 chapter 9 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA	Nomor : RPS-D3MI-060 Tgl. Disusun : Revisi : 00
	MATAKULIAH ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI (DM060)	Halaman : Hal. 12 dari 13

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
24	<ul style="list-style-type: none"> ▪ implementasi Sistem dan konversi Sistem 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Implementasi sistem: ▪ Pelatihan personil ▪ Strategi pelatihan ▪ Panduan pelatihan ▪ Konversi sistem: ▪ Konversi langsung ▪ Konversi paralel ▪ Konversi bertahap ▪ Konversi modular ▪ Konversi tersebar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menentukan strategi implementasi sistem yang tepat ▪ Mampu menyusun rencana pelatihan yang tepat ▪ Mampu memilih jenis konversi sistem yang tepat untuk kasus tertentu 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 5 chapter 9 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector
25	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menyusun jadwal proyek berdasar batasan waktu dan tenaga yang ada 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penyusunan jadwal: ▪ Langkah-langkah estimasi waktu ▪ Bobot pekerjaan ▪ Hari kerja dan kalender kerja 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu mengestimasi waktu penyelesaian proyek ▪ Mampu mengestimasi sumber daya yang terlibat dalam proyek ▪ Mampu menyusun jadwal dengan batasan waktu dan tenaga ▪ ▪ ▪ ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 5 modul A 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector
26	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan dan menerapkan Metode Network Planning (jaringan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prinsip pembentukan jaringan kerja ▪ Network planning ▪ Bentuk Network Diagram 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menyusun jaringan kerja ▪ Mampu mengimplementasikan teknik CPM dalam proyek 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 6 chapter 11 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA	<i>Nomor</i> : RPS-D3MI-060 <i>Tgl. Disusun</i> : <i>Revisi</i> : 00
	MATAKULIAH ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI (DM060)	<i>Halaman</i> : Hal. 13 dari 13

TATAP MUKA	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ POKOK BAHASAN	INDIKATOR KOMPETENSI	SUMBER	EVALUASI/ PENILAIAN	KETERANGAN
	kerja) untuk menyelesaikan suatu proyek	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elemen network ▪ Manfaat Utama Network diagram ▪ Critical path Methods ▪ Menentukan lintasan kritis ▪ Crash program 				komputer dan TV/LCD Projector
27	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menyusun sebuah proposal pelaksanaan proyek secara lengkap 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dokumen pelaksanaan proyek : ▪ Dokumen identifikasi masalah ▪ Dokumen hasil analisa PIECES ▪ Dokumen analisa kelayakan ▪ Dokumen Rancangan DFD ▪ Dokumen Rancangan Data ▪ Dokumen Rancangan input – output ▪ Lampiran jadwal pelaksanaan proyek ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menyusun proposal pelaksanaan proyek berdasarkan topik yang diberikan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 5 all chapter ▪ Ref 3 all chapter 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas Kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah dengan menggunakan media komputer dan TV/LCD Projector
28	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu mempresentasikan sebuah proposal proyek secara efektif 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Materi dari dokumen proposal proyek yang telah disusun 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu melakukan presentasi secara efektif untuk meyakinkan klien mengenai sistem yang telah dibuat 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ref 5 all chapter ▪ Ref 3 all chapter 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentasi Kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi kelompok