



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GANJIL 2017/2018**  
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS ESA UNGGUL**

<b>Mata Kuliah</b>	: Analisis Sistem Informasi	<b>Kode MK</b>	: CCA220
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	: -	<b>Bobot MK</b>	: 3 sks
<b>Dosen Pengampu</b>	: KUNDANG K JUMAN,	<b>Kode Dosen</b>	: 5165
<b>Alokasi Waktu</b>	: Tatap muka 14 x 150 menit, tidak ada praktik, ada online		
<b>Capaian Pembelajaran</b>	: 1. Mahasiswa mampu memahami konsep sistem informasi dan teknologi informasi untuk membangun sistem. 2. Mahasiswa mampu memahami fungsi dan peran teknologi informasi dalam membangun sistem informasi		

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	SUMBER PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
1	Mahasiswa mampu memahami dan menguraikan Systems Analysis and Design	Pengantar : Kontrak pembelajaran, Systems Analysis and Design Tugas1	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial (Multimedia)	1. Systems Analysis Design and Methode witten bently,2013 2. Systems Analysis Design and Methode kendal, 2013 3. Modern Structure Analysis, Yurdon, Edwar, 2012 4. <a href="http://www.MIT.edu/open">www.MIT.edu/open</a> course	Menguraikan pengertian Systems Analysis and Design
2	Mahasiswa mampu, memahami konsep Understanding Organizational Style and Its Impact on Information Systems ,	Understanding Organizational Style and Its Impact on Information Systems ,Tugas2	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web	1. Systems Analysis Design and Methode witten bently,2013 2. Systems Analysis Design and Methode kendal, 2013	Menguraikan pengertian Understanding Organizational Style and Its Impact on Information Systems

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	BENTUK PEMBELAJARAN	1. SUMBER 2. PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENILAIAN
			<i>dan Video Tutorial (Multimedia)</i>	3. Modern Structure Analysis, Yurdon, Edwar, 2012 4. <a href="http://www.MIT.edu/open_course">www.MIT.edu/open course</a>	
3	Mahasiswa mampu memahami prinsip-prinsip Requirements Determination	Chapter 3. Requirements Determination, Tugas3	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial (Multimedia)	1. Systems Analysis Design and Methode witten bently,2013 2. Systems Analysis Design and Methode kendal, 2013 3. Modern Structure Analysis, Yurdon, Edwar, 2012 4. <a href="http://www.MIT.edu/open_course">www.MIT.edu/open course</a>	Memahami prinsip – prinsip Requirements Determinatio
4	Mahasiswa mampu dan memahami Information Gathering: Interactive Methods	Information Gathering: Interactive Methods Tugas 4	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial (Multimedia)	1. Systems Analysis Design and Methode witten bently,2013 2. Systems Analysis Design and Methode kendal, 2013 3. Modern Structure Analysis, Yurdon, Edwar, 2012 4. <a href="http://www.MIT.edu/open_course">www.MIT.edu/open course</a>	Memahami prinsip – prinsip Information Gathering: Interactive Methods
5	Mahasiswa mampu dan memahami Information Gathering: Unobtrusive Methods	Information Gathering: Unobtrusive Methods	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web	1. Systems Analysis Design and Methode witten bently,2013 2. Systems Analysis Design and Methode kendal, 2013 3. Modern Structure Analysis, Yurdon, Edwar, 2012 4. <a href="http://www.MIT.edu/open_course">www.MIT.edu/open course</a>	Menguraikan konsep Information Gathering: Unobtrusive Methods

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	dan Video Tutorial (Multimedia)		INDIKATOR PENILAIAN
6	Mahasiswa mampu memahami konsep Prototyping, RAD, and Extreme Programming	Prototyping, RAD, and Extreme Programming  Tugas 5	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial (Multimedia)	1. Systems Analysis Design and Methode witten bently,2013 2. Systems Analysis Design and Methode kendal, 2013 3. Modern Structure Analysis, Yurdon, Edwar, 2012 4. <a href="http://www.MIT.edu/open">www.MIT.edu/open</a> course	Menguraikan kosep Prototyping, RAD, and Extreme Programming
7	Mahasiswa mampu memahami konsep Using Data Flow Diagrams	Using Data Flow Diagrams Tugas 6	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial (Multimedia)	1. Systems Analysis Design and Methode witten bently,2013 2. Systems Analysis Design and Methode kendal, 2013 3. Modern Structure Analysis, Yurdon, Edwar, 2012 4. <a href="http://www.MIT.edu/open">www.MIT.edu/open</a> course	Menguraikan konsep-konsep Using Data Flow Diagrams
8	Mahasiswa mampu menguasai konsep Analyzing Systems Using Data Dictionaries	Analyzing Systems Using Data Dictionaries Tugas 8	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial	1. Systems Analysis Design and Methode witten bently,2013 2. Systems Analysis Design and Methode kendal, 2013 3. Modern Structure Analysis, Yurdon, Edwar, 2012 4. <a href="http://www.MIT.edu/open">www.MIT.edu/open</a> course	Menguraikan konsep Analyzing Systems Using Data Dictionaries

SESI	KEMAMPUAN AKHIR	MATERI PEMBELAJARAN	(Multimedia)		INDIKATOR PENILAIAN
9	Mahasiswa mampu menguasai dan dapat mempraktekan proses e-commerce	User Interface Design Tugas 9	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial (Multimedia)	1. Systems Analysis Design and Methode witten bently,2013 2. Systems Analysis Design and Methode kendal, 2013 3. Modern Structure Analysis, Yurdon, Edwar, 2012 4. <a href="http://www.MIT.edu/open">www.MIT.edu/open</a> course	Menguraikan pengertian dan peran User Interface Design
10	Mahasiswa mampu memahami konsep Program Design	Program Design	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial (Multimedia)	1. Systems Analysis Design and Methode witten bently,2013 2. Systems Analysis Design and Methode kendal, 2013 3. Modern Structure Analysis, Yurdon, Edwar, 2012 4. <a href="http://www.MIT.edu/open">www.MIT.edu/open</a> course	Menguraikan pengertian dan kosep Program Design
11	Mahasiswa mampu menguraikan konsep Data Storage Design	Data Storage Design	1. Metoda <i>contextual instruction</i> 2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial (Multimedia)	1. Systems Analysis Design and Methode witten bently,2013 2. Systems Analysis Design and Methode kendal, 2013 3. Modern Structure Analysis, Yurdon, Edwar, 2012 4. <a href="http://www.MIT.edu/open">www.MIT.edu/open</a> course	Menguraikan pengertian dan peran Data Storage Design
SESI	KEMAMPUAN	MATERI			INDIKATOR

	AKHIR	PEMBELAJARAN			PENILAIAN
12	Mahasiswa mampu menguasai konsep Designing Effective Input	Designing Effective Input	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metoda <i>contextual instruction</i></li> <li>2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial (Multimedia)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Systems Analysis Design and Methode witten bently,2013</li> <li>2. Systems Analysis Design and Methode kendal, 2013</li> <li>3. Modern Structure Analysis, Yurdon, Edwar, 2012</li> <li>4. <a href="http://www.MIT.edu/open">www.MIT.edu/open</a> course</li> </ol>	Menguraikan pengertian dan konep Designing Effective Input
13	Mahasiswa mampu memahami Designing Databases	Designing Databases	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metoda <i>contextual instruction</i></li> <li>2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial (Multimedia)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Systems Analysis Design and Methode witten bently,2013</li> <li>2. Systems Analysis Design and Methode kendal, 2013</li> <li>3. Modern Structure Analysis, Yurdon, Edwar, 2012</li> <li>4. <a href="http://www.MIT.edu/open">www.MIT.edu/open</a> course</li> </ol>	Menguraikan pengertian dan peran Designing Databases
14	Mahasiswa mampu mendesain Designing User Interfaces	Designing User Interfaces	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metoda <i>contextual instruction</i></li> <li>2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard, web dan Video Tutorial (Multimedia)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Systems Analysis Design and Methode witten bently,2013</li> <li>2. Systems Analysis Design and Methode kendal, 2013</li> <li>3. Modern Structure Analysis, Yurdon, Edwar, 2012</li> <li>4. <a href="http://www.MIT.edu/open">www.MIT.edu/open</a> course</li> </ol>	Menguraikan dan menjelaskan Designing User Interfaces

### EVALUASI PEMBELAJARAN

SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR $\geq 77$ (A / A-)	SEKOR $\geq 65$ (B- / B / B+)	SEKOR $\geq 60$ (C / C+)	SEKOR $\geq 45$ (D)	SEKOR $< 45$ (E)	BOBOT
1	<i>Pretest test</i>	Tes tulisan (UTS)	Menguraikan pengertian Analisa dan perancangan sitem informasi dengan benar dan lengkap dengan disertai contoh yang terkait	Menguraikan pengertian anlisa dan perancangan sitem informasi benar tetapi tidak lengkap dan tidak disertai contoh	Menguraikan pengertian analisa dan perancangan sistem informasi kurang benar dan kurang lengkap	Menguraikan pengertian analisa dan perancangan sisteminformasi sistem informasi Tidak lengkap dan tidak tepat	Tidak menguraikan pengertian analisa dan perancangan sistem informasi	3%
2	<i>Pre test dan post test</i>	Tes tulisan	Menguraikan konsep Analisis Sistem Informasi secara tepat dan benar dengan disertai contoh yang terkait dengan materi	Menguraikan Analisis Sistem Informasi secara benar tapi tidak disertai dengan contoh	Menguraikan konsep . Analisis Sistem Informasi kurang benar dan tepat	Menguraikan konsep . Analisis Sistem Informasi secara kurang benar	Tidak Menguraikan Analisis Sistem Informasi secara benar .	3%
3	<i>Pre test, progress test dan post test</i>	Tes tulisan	Menguraikan cara Requirements Determination secara benar dan tepat disertai dengan contoh terkait dengan materi	Menguraikan cara kerja Requirements Determination lebihnya dibandingkan dengan cara lain secara benar tetapi tidak	Menguraikan Requirements Determinatio Kurang benar dan kurang tepat	Menguraikan cara Requirements Determination mendapatkan pengetahuan secara tidak ilmiah	Tidak menguraikan cara Requirements Determination mendapatkan pengetahuan	3%

				disertai contoh				
4	<i>Post test</i>	Tes tulisan (UTS)	Menguraikan cara metoda ilmiah Information Gathering: Interactive Methods disertai kelebihananya dibandingkan dengan cara lain secara tepat	Merumuskan masalah proses Information Gathering: Interactive Methods dengan salah satu cara	Merumuskan masalah bersifat <i>korelatif</i> <i>interogatif</i> Information Gathering: Interactive Methods	Merumuskan masalah tidak bersifat <i>korelatif</i> Information Gathering: Interactive Methods	Tidak menguraikan cara mendapatkan pengetahuan	3%
<b>SESI</b>	<b>PROSE-DUR</b>	<b>BEN-TUK</b>	<b>SEKOR <math>\geq 77</math> ( A / A- )</b>	<b>SEKOR <math>\geq 65</math> ( B- / B / B+ )</b>	<b>SEKOR <math>\geq 60</math> ( C / C+ )</b>	<b>SEKOR <math>\geq 45</math> ( D )</b>	<b>SEKOR <math>&lt; 45</math> ( E )</b>	<b>BOBOT</b>
5	<i>Post test</i>	Tes tulisan (UAS)	Menyusun kerangka teori menggunakan sumber teori Information Gathering: Unobtrusive Methods yang berasal dari minimal 3 sumber teori yang berbeda dengan benar dan secara lengkap disertai dengan contoh terkait	Menyusun kerangka teori menggunakan sumber teori Information Gathering: Unobtrusive Methods yang berasal 1 sumber teori yang berbeda dengan benar tetapi tidak disertai dengan contoh	Merumuskan cara menuliskan sumber teori yang berasal Information Gathering: Unobtrusive Methods dari minimal 3 sumber teori yang berbeda dengan kurang benar	Merumuskan cara menuliskan Information Gathering: Unobtrusive Methods dari minimal 3 sumber teori yang berbeda secara kurang tepat	Tidak merumuskan cara menuliskan sumber teori	3%
6	<i>Post test</i>	Tes tulisan	Merumuskan hipotesis yang mengandung variabel, dan	Merumuskan hipotesis yang sesuai dengan rumusan	Merumuskan hipotesis yang sesuai dengan	Merumuskan hipotesis yang tidak sesuai dengan	Tidak merumuskan hipotesis.	3%

			memudahkan dalam masalah, Prototyping, RAD, and Extreme Programming kerangka teori dan konsep yang tepat disertai contoh terkait	masalah serta penyusunan kerangka teori dan konsep. Perancangan Prototyping, RAD, and Extreme Programming tepat dan tidak disertai dengan contoh	rumusan masalah Prototyping, RAD, and Extreme Programming	rumusan masalah serta penyusunan kerangka teori dan konsep.		
7	Post test	Tes tulisan	Menjelaskan nilai-nilai ilmu pengetahuan alam maupun ilmu pengetahuan masalah internet beserta infrastrukturnya dan keterkaitan keduanya dengan benar disertai dengan contoh terkait	Menjelaskan keterkaitan internet dengan infrastruktur kuran benar dan tidak disertai contoh	Menjelaskan keterkaitan internet dengan infrastruktur tidak benar dan tidak tepat	Menjelaskan keterkaitan internet dan infrastruktur tidak tepat	Tidak menjelaskan internet dan infrastruktur	30%
<b>SESI</b>	<b>PROSEDUR</b>	<b>BENTUK</b>	<b>SEKOR <math>\geq 77</math> (A / A-)</b>	<b>SEKOR <math>\geq 65</math> (B- / B / B+)</b>	<b>SEKOR <math>\geq 60</math> (C / C+)</b>	<b>SEKOR <math>\geq 45</math> (D)</b>	<b>SEKOR <math>&lt; 45</math> (E)</b>	
8	Post test	Tes lisan	Menjelaskan konsep Perancangan sistem Analyzing Systems Using Data Dictionaries	Membuat contoh-contoh Perancangan Analyzing Systems Using	Membuat contoh-contoh Analyzing Systems	Membuat contoh-contoh Analyzing Systems Using Data	Tidak Membuat contoh-contoh Analyzing Systems Using	3%



			contoh-contoh yang benar.	Data Dictionaries dengan UML secara tepat.	Using Data Dictionaries berbasis object dengan UML kurang tepat.dan kurang benar	Dictionaries object dengan UML system secara tidak tepat.	Data Dictionaries object dengan UML Business system	
9	<i>Progress test dan post test</i>	Tes lisan dan demonstrasi (Digunakan sebagai nilai bonus)	Membuat contoh penalaran langsung, Pengembangan User Interface Design dengan benar dan lengkap disertai dengan contoh yang terkait	Membuat contoh penalaran Pengembangan Sistem informasi dan induktif kurang tepat	Membuat salah satu contoh penalaran Pengembangan Sistem informasi dengan tetapi tidak benar.	Membuat contoh penalaran Pengembangan Sistem informasi yang tidak tepat	Tidak membuat penalaran Pengembangan Sistem informasi	3%
10	<i>Post test</i>	Tes lisan	Membuat susunan premis, struktur Program Design  . Methode Design system dengan benar	Membuat susunan premis dan struktur proposisi struktur proposisi dan relasi-relasi silogisme dengan benar.	Membuat susunan premis atau struktur proposisi Program Design Methode Design system dengan benar	Membuat susunan premis atau proposisi tidak benar.	Tidak meyyusun premis atau membuat struktur proposisi Program Design	3%
<b>SESI</b>	<b>PROSEDUR</b>	<b>BENTUK</b>	<b>SEKOR <math>\geq 77</math> ( A / A- )</b>	<b>SEKOR <math>\geq 65</math> (B- / B / B+ )</b>	<b>SEKOR <math>\geq 60</math> ( C / C+ )</b>	<b>SEKOR <math>\geq 45</math> ( D )</b>	<b>SEKOR <math>&lt; 45</math> ( E )</b>	2,85%

11	<i>Post test</i>	Tes lisan	Menguraikan pengertian, Data Storage Design dengan benar.	Menguraikan permasalahan Data Storage Design dengan benar	Menguraikan permasalahan Data Storage Design dengan benar	Menguraikan pengertian Desain dan Prototyping Input information system tidak tepat	Tidak menguraikan pengertian Data Storage Design	3%
12	<i>Post test</i>	Tes lisan	Menjelaskan semua metoda yang dipergunakan dalam menentukan Desain Output kesimpulan secara induktif secara benar dan lengkap disertai contoh terkait dengan materi	Menjelaskan semua metoda yang dipergunakan dalam menentukan Information Desain Output dengan sistem dan kesimpulan secara induktif kurang tepat dan tidak disertai dengan contoh	Menjelaskan 1 metoda yang dipergunakan dalam menentukan Menjelaskan semua metoda yang dipergunakan dalam menentukan Desain Output control dengan sistem dan	Menjelaskan metoda yang dipergunakan dalam menentukan Desain Output security sistem secara tidak benar	Tidak menjelaskan penggunaan Desain Output secara benar	5%
13	<i>Post test</i>	Tes tulisan (Tugas)	Membuat resume dan memaparkan Designing Databases	Membuat resume sekaligus memaparkan resume tentang Designing Databases Input	Memaparkan resume tentang matematika sebagai sarana berpikir	Membuat resume tentang Desain dan Prototyping Input sebagai sarana berpikir deduktif namun	Tidak membuat resume tentang Desain dan Prototyping Input sebagai	5%

SESI	PROSE-DUR	BEN-TUK	SEKOR $\geq 77$ ( A / A- )	SEKOR $\geq 65$ ( B- / B / B+ )	SEKOR $\geq 60$ ( C / C+ )	SEKOR $\geq 45$ ( D )	SEKOR $< 45$ ( E )	BOBOT
14	Post test	Tes tulisan (Tugas)	Membuat resume dan memaparkan resume tentang Designing User Interfaces secara lengkap	Membuat resume dan memaparkan resume tentang Designing User Interfaces dengan benar tetapi tidak disertai dengan contoh	Membuat resume dan memaparkan resume tentang Designing User Interfaces kurang benar dan tidak tepat	Membuat resume dan memaparkan resume tentang Designing User Interfaces tidak dipaparkan	Tidak membuat resume dan memaparkan resume tentang Designing User Interfaces secara benar	30%

**1. Kehadiran = 75 % Prasyarat Perkuliahan**

2. Tugas =40 % ( Lihat total bobot tugas 14 X pertemuan= 14X 2,85%)
3. UTS = 30 %
4. UAS = 30 %

**Mengetahui,  
Ketua Program Studi,**

**Malabay, Skom, M.Kom**

**Jakarta, 01 Agustus 2018**

**Dosen Pengampu,**

**Kundang K Juman,**