



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

DOKUMEN PERKULIAHAN SEMESTER GENAP T.A. 2021/2022	
Mata Kuliah	Analisa Sistem Informasi
Kode Mata Kuliah	KIT3408
sks/semester	4/Genap
Status / Prasyarat	-
Fakultas	-
Jurusan	-
Program Studi	Strata 1 Sistem Informasi
DosenPengampu	1. Ahmad Shalludin, M.Kom., M.M 2. Ihdalhubbi Maulida, S.Kom., M.Kom

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI (S1)
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK INDONESIA BANJARMASIN
JULI 2021**

LEMBAR PENGESAHAN
PERANGKAT PERKULIAHAN SEMESTER GENAP T.A. 2021/2022

No.	Identitas Mata Kuliah	
1.	Mata Kuliah	Analisa Sistem Informasi
2.	Kode Mata Kuliah	KIT3408
3.	SKS / Semester	4/Genap
4.	Status / Prasyarat	-
5.	Program Studi	Strata 1 Sistem Informasi
6.	DosenPengampu	1. Ahmad Shalludin, M.Kom., M.M 2. Ihdalhubbi Maulida, S.Kom., M.Kom

Banjarmasin, 22 Juli 2021

Menyetujui,
Ketua Jurusan / Program Studi
S1 Sistem Informasi

Dosen Pengembang RPS

Helda Yunita, S.Kom,M.Kom

Ihdalhubbi Maulida, S.Kom,M.Kom

Memeriksa,
Wakil Ketua I

Mengetahui,
Ketua STMIK Indonesia

Seradi Angkasa, SE, M.Kom

Husnul Ma'ad Junaidi, S.Kom,M.Kom



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI STRATA SATU SISTEM INFORMASI STMIK INDONESIA BANJARMASIN

MATA KULIAH		KODE	RUMPUN MK	BOBOT/SKS	SEMESTER	DIREVISI
Analisis Sistem Informasi		KIT3408	KIT	4	IV(Empat)	22 Juli 2021
		1. Ahmad Shalludin, M.Kom., M.M 2. Ihdalhubbi Maulida, S.Kom., M.Kom				
CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	Program Studi	1. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya dengan dilandasi pemikiran logis, inovatif dan dapat dipertanggung jawabkan 2. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan benar serta dapat mengkomunikasikan hasil tersebut secara efektif kepada penanggung jawab dan pihak lain yang membutuhkan 3. Menemukan kembali data untuk menjamin kebenaran dan mencegah plagiasi 4. Mampu memahami kebutuhan bisnis dalam sebuah organisasi 5. Mampu menemukan isu penting dalam organisasi 6. Mampu menemukan kekuatan dan kelemahan organisasi dan saran perbaikannya 7. Mampu melihat dan memperbaiki kebutuhan organisasi 8. Mampu melakukan perancangan basis data 9. Mampu memanfaatkan teknologi informasi terkini dalam bidang arsitektur enterprise, strategi manajemen dan rekayasa sistem informasi 10. Mampu memahami prinsip dan mekanisme kerja sistem komputer 11. Mampu melakukan analisis, desain dan membangun sistem informasi 12. Mampu membangun sistem berbasis desktop dan web application 13. Mampu melakukan analisis dan desain basis data 14. Mampu melakukan perencanaan pengembangan sistem informasi				
	Mata Kuliah	1. Mahasiswa memahami Konsep Sistem Informasi, karakteristik, klasifikasi dan tim pengembang sistem 2. Mahasiswa memahami konsep, langkah-langkah, cara identifikasi masalah, Kerja dari Sistem, Menganalisis hasil dan membuat laporan hasil analisis 3. Mahasiswa memahami pengertian, tujuan dan tahapan perancangan sistem serta personil yang terlibat dan tekanan-tekanan dalam merancang sistem 4. Mahasiswa memahami konsep pendekatan perancangan terstruktur dengan DFD, Flowchart ataupun UML (The Unified Modelling Language)				



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI STRATA SATU SISTEM INFORMASI STMIK INDONESIA BANJARMASIN

		5. Mahasiswa memahami konsep perancangan Output dan Input serta dapat melakukan perancangan Output, Input dan validasi input 6. Mahasiswa memahami konsep perancangan proses dan perancangan database dengan menggunakan DFD, ERD dan Normalisasi serta keterhubungannya. 7. Mampu memilih dan menggunakan Metode/Alat Analisis dan Perancangan secara tepat.
Deskripsi Mata Kuliah	Mahasiswa mampu memahami deskripsi dan konsep tentang system dan analisis system, perancangan system, pendekatan perancangan terstruktur (data flow diagram, flowchat dan UML (The Unified Modelling Language)), perancangan system terinci, perancangan system terinci database dan tugas penggunaan model/ alat analisis dan perancangan system serta penerapan analisis system informasi pada visual basic 6.0.	
Bahan Kajian Mata Kuliah	Pengertian Sistem Dan Analisis Sistem, Pengenalan Visual Basic 6.0, Analisis Sistem, Database Relation, Database DBGrid, Perancangan Sistem Terinci (Output Dan Input), Pendekatan Perancangan Terstruktur, Metode Pencarian Data, Modifikasi Tabel, Pendekatan Perancangan Berorientasi Objek, Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UML	
Pustaka Acuan	Utama:	
	1. Kendall & Kendall, System Analysis and Design, Pearson Education Inc., New Jersey, 2002 2. Roger R. Pressman, Software Engineering : A Practioners Approach, RS. Presmann and Assosiation, 2001. 3. Jeffry L. Whitten, dkk, Sistem Analysis & Desgn Methods, St. Louis: Times Mirror / Mosby College Publishing 1986. 4. Jogyanto HM, Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan teori dan praktek aplikasi bisnis, Penerbit Andi Yogyakarta, 1999.	
	Pendukung:	
Media Pembelajaran	Software:	Hardware:
	<i>File Power Point (Hand out)</i> <i>Visual Basic 6.0</i>	LCD Projector



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI STRATA SATU SISTEM INFORMASI STMIK INDONESIA BANJARMASIN

Team Teaching

1. Ahmad Shalludin, M.Kom., M.M
2. Ihdalhubbi Maulida, S.Kom., M.Kom

Mata KuliahSyarat

-

SESI TM	KEMAMPUAN AKHIR TIU	MATERI PEMBELAJARAN Pokok Bahasan	WAKTU YG DIPERLUKAN	METODE PEMBELAJARAN	METOD E EVALUA SI	SUMBER PUSTAK A	INDIKATOR PENILAIAN TIK
1	Mahasiswa memahami konsep sistem informasi, karakteristik, klasifikasi dan tim pengembang sistem.	Pengertian Sistem Dan Analisis Sistem : 1. Definisi Sistem 2. Karakteristik Sistem 3. Klasifikasi Sistem 4. Pengertian Analisis Sistem 5. Fungsi Analisis Sistem	4 x 50'	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, buku ajar	Tes Tertulis	1,2	Mahasiswa mampu : 1. Menjelaskan konsep sistem informasi berikut contohnya dan pengertian analisis beserta fungsinya. 2. Menjelaskan karakteristik sistem. 3. Menjelaskan sistem berdasarkan klasifikasi tertentu.

							4. Menjelaskan siapa saja yang akan terlibat dalam pengembangan sistem
2	Mahasiswa mengenal software visual basic 6.0	Pengenalan Visual Basic 6.0 : 1. Komponen pemrograman visual basic 6.0 2. Data, Variabel dan Operator	4 x 50'	- Media : <i>contextual instruction</i> - Media : : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, <i>Visual Basic 6.0</i>, buku ajar	Tes lisan	1,2	Mahasiswa mampu : 1. Menjelaskan Komponen pemrograman Visual Basic. 2. Menjelaskan Data, Variabel dan Operator
3,5	Mahasiswa memahami konsep, langkah-langkah, cara identifikasi masalah.	Analisis Sistem : 1. Pendahuluan 2. Langkah-langkah di dalam analisis sistem 3. Mengidentifikasi Masalah 4. Memahami Kerja dari sistem 5. Menganalisis Hasil 6. Membuat Laporan hasil analisis	4 x 50'	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, buku ajar	Tes tertulis		Mahasiswa mampu : 1. memahami konsep analisis sistem 2. memahami cara mengidentifikasi masalah, memahami kerja dari sistem, Menganalisis hasil penelitian dan membuat laporan hasil analisis
4	Mahasiswa menerapkan konsep membangun database dengan menggunakan software visual basic 6.0	Database Relation: 1. Model-model data 2. Model Relation 3. Mengetahui tipe-tipe data 4. Mengetahui Propertie Data 5. Pembuatan database	4 x 50'	- Media : <i>contextual instruction</i> - Media : : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, <i>Visual Basic 6.0</i>, buku ajar	Praktikum		Mahasiswa menguasai : 1. Model-model data dalam pembuatan relation database 2. Memuat database dan dapat terkoneksi dengan Data Control

6	Mahasiswa menerapkan langkah-langkah membangun database dengan menggunakan software visual basic 6.0	Data DBGrid :: 1. Menampilkan data dengan DbGrid 2. Menampilkan data di form dengan listing program	4 x 50'	- Media : <i>contextual instruction</i> - Media : : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, <i>Visual Basic 6.0</i>, buku ajar	Praktikum		Mahasiswa menguasai : 1. Menampilkan data laporan dengan media DbGrid secara Browse atau memanjang 2. Menampilkan data dengan Form serta menambah data
7	Mahasiswa Memahami pengertian, tujuan dan tahapan perancangan sistem serta personil yang terlibat dan tekanan-tekanan dalam merancang sistem.	Perancangan Sistem Secara Umum : 1. Pendahuluan 2. Arti Perancangan Sistem 3. Tujuan Perancangan Sistem 4. Personil Yang terlibat 5. Perancangan sistem secara umum 6. Tekanan-tekanan Perancangan	4 x 50'	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, buku ajar	Tes tertulis		Mahasiswa mampu : 1. memahami konsep merancang sistem 2. tujuan, tahapan merancang secara umum mulai dari output, input, proses, database, kontrol jaringan sampai arsitektur komputer. 3. memahami tekanan-tekanan dalam merancang
8	Mahasiswa dapat membentuk model dan perancangan sistem pada software visual basic 6.0	Merekam data dan Menghapus Data: 1. Merekam data dengan listing program dengan form 2. Menghapus data dengan listing program pada tampilan form	4 x 50'	- Media : <i>contextual instruction</i> - Media : : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, <i>Visual Basic 6.0</i>, buku ajar	Praktikum		Mahasiswa dapat membuat : 1. Merekam data dan menghapus data yang tidak diinginkan.
9	Mahasiswa memahami konsep pendekatan perancangan terstruktur dengan salah satu alat	Pendekatan Perancangan Terstruktur : 1. Konsep Perancangan Terstruktur	4 x 50'	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, buku ajar	Tes tertulis		Mahasiswa mampu : 1. mengetahui konsep DFD serta

	batunya DFD. Serta dapat menggunakan DFD secara tepat dan benar.	2. Data Flow Diagram (DFD)					bagaimana cara menggunakannya 2. menentukan kapan menggunakan secara tepat berdasarkan kelebihan dan kekurangan DFD. 3. membuat model sistem yang akan mereka kembangkan dengan DFD
10	Mahasiswa dapat memanipulasi data perancangan sistem pada software visual basic 6.0	Pemrograman dengan Kode:: 1. Menambah Referensi DAO 2. Membuka dan menutup database 3. Manipulasi data Metode DAO dengan Access: 1. Convert Database	4 x 50'	• Media : <i>contextual instruction</i> • Media : : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, <i>Visual Basic 6.0</i>, buku ajar	Praktikum		Mahasiswa dapat membuat: 1. Menambahkan DAO pada proyek (<i>projecct</i>) 2. Menyusun program Entry 3. Program Koreksi 4. Program lihat 5. Mengkonversi tingkat rendah ke tingkat tinggi 6. mengkonversi tingkat tinggi ke tingkat rendah
11	Mahasiswa Memahami konsep Flowchart dan dapat menggunakan Flowchart secara tepat dan benar.	Flowchart : 1. Pedoman-pedoman dalam membuat Flowchart 2. Jenis-jenis Flowchart	4 x 50'	• Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, buku ajar	Tes tertulis		Mahasiswa mampu : 1. mengetahui konsep dasar flowchart dan perbedaan dari tiap jenis flowchart yang ada.

							2. menggunakan masing-masing flowchart sesuai dengan sistem yang sedang mereka kembangkan.
12	Mahasiswa memahami metode metode pencarian data pada perancangan sistem dengan menggunakan software visual basic 6.0	Metode Pencarian Data : 1. Metode Move 2. Metode Seek 3. Metode Bookmark 4. Metode Find	4 x 50'	- Media : <i>contextual instruction</i> - Media : : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, <i>Visual Basic 6.0</i>, buku ajar	Praktikum		Mahasiswa mampu: 1. menggunakan perintah Move, Find, Seek dan Metode Bookmark untuk pencarian data
13	Mahasiswa memahami konsep perancangan Output dan Input serta dapat melakukan perancangan Output. Input dan validasi input.	Perancangan Sistem Terinci (Output Dan Input) : 1. Perancangan Output 1.1. Macam-macam bentuk laporan 1.2. Pedoman perancangan laporan 1.3. Pengaturan tata Letak isi output 2. Perancangan Input 1.1. Perancangan formulir kertas 1.2. Pengelolaan dan perancangan formulir elektronik 1.3. Pengkodean Input 1.4. Validasi Input	4 x 50'	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, buku ajar	Tes tertulis		Mahasiswa Mampu : 1. mengetahui konsep perancangan sistem terinci dan bagaimana melaksanakan perancangan sistem terinci. 2. melakukan perancangan sistem terinci, mulai dari perancangan output, input, perancangan dialog terminal sampai perancangan file. 3. memahami cara untuk melakukan pengendalian input melalui validasi transaksi,

							cek data dan modifikasi data transaksi
14	Mahasiswa memahami metode pencarian data dengan kata kunci pada perancangan sistem dengan menggunakan software visual basic 6.0	Pencarian Data Lanjutan : 1. Pencarian dengan dua kunci 2. Pencarian dengan dua kunci secara acak	4 x 50'	- Media : <i>contextual instruction</i> - Media : : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, <i>Visual Basic 6.0</i>, buku ajar	Praktikum		Mahasiswa mampu : 1. menggunakan listing program dengan kriteria dua kunci 2. menggunakan listing program dengan kriteria dua kunci secara acak.
15	Mahasiswa memahami konsep perancangan proses dan perancangan database. Dapat menggunakan DFD, ERD dan Normalisasi serta keterhubungannya.	Perancangan Sistem Terinci Database : 1. Perancangan Database 1.1.Entity Relationship Diagram (ERD) 1.2.Normalisasi 2. Hubungan DFD, ERD dan Normalisasi.	4 x 50'	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, buku ajar	Tes tertulis		Mahasiswa Mampu : 1. mengetahui perbedaan dan hubungan yang ada antara DFD dan ERD. 2. diharapkan dapat membuat model sistem yang akan mereka kembangkan dengan ERD dan normalisasi. 3. membuat perancangan database menggunakan ERD dan normalisasi
16	Mahasiswa memahami perancangan sistem dengan memodifikasi tabel pada software visual basic 6.0	Modifikasi Tabel : 1. Mengaktifkan Tabel dengan perintah query 2. Penggunaan tabel bantuan	4 x 50'	- Media : <i>contextual instruction</i> - Media : : kelas, komputer, <i>LCD</i>,	Praktikum		Mahasiswa mampu : 1. Memfilter data pada tabel Pencarian

		3. Pencarian dengan menggunakan metode query		<i>whiteboard, Visual Basic 6.0</i> , buku ajar			2. menggunakan tabel bantuan 3. Pencarian dengan menggunakan metode searching 4. pencarian dengan metode Query
17	Mahasiswa memahami konsep perancangan berorientasi objek serta dapat menerapkannya kedalam bentuk analisis dan perancangan.	Pendekatan Perancangan Berorientasi Objek : 1. Pendahuluan. 2. Pemodelan Berorientasi Objek. 3. Analisis Berorientasi Objek. 4. Desain Berorientasi Objek.	4 x 50'	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, buku ajar	Tes tertulis		Mahasiswa mampu : 1. Menjelaskan konsep dari permodelan berorientasi objek 2. Mengenali penggunaan, teknik dan model berorientasiobjek serta pedomannya. 3. Menjelaskan komponen perancangan beriorentasi objek
18	Mahasiswa menerapkan laporan hasil analisis sistem pada software visual basic 6.0	Laporan : 1. Menyiapkan DataEnviroment 2. Merancang Laporan dengan DataReport tanpa Kriteria 3. Menyiapkan Cystal Report 4. Merancang Laporan dengan Crystal Report tanpa Kriteria 5. Membuat Laporan Berdasarkan Kriteria yang diinginkan	4 x 50'	- Media : <i>contextual instruction</i> - Media : : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard, Visual Basic 6.0</i>, buku ajar	Praktikum		Mahasiswa mampu: 1. Merancang laporan dengan menggunakan DataEnviroment 2. Merancang laporan dengan menggunakan Crystal Report

19	Mahasiswa melakukan perancangan sistem berorientasi objek Menggunakan alat bantu UML.	Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UML (Unified Modelling Language) : 1. Pengenalan UML. 2. Sejarah Singkat UML. 3. Bagian-bagian UML. 3.1. View. 3.2. Diagram. 4. Langkah-langkah Pembuatan UML.	4 x 50'	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, buku ajar	Tes tertulis		Mahasiswa mampu : 1. Mengetahui tujuan penggunaan UML 2. Mengetahui sejarah singkat UML 3. Mengenal bagian-bagian (diagram-diagram) UML. 4. Menggunakan UML untuk membuat model sederhana.
20	Mahasiswa menerapkan hasil akhir analisis sistem pada software visual basic 6.0	Menu dan pengolahan Aplikasi: 1. Pembuatan Menu 2. Pembuatan aplikasi berupa .EXE pada Visual Basic 6.0	4 x 50'	- Media : <i>contextual instruction</i> - Media : : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, <i>Visual Basic 6.0</i>, buku ajar	Praktikum		Mahasiswa mampu : 1. Membuat menu 2. Mengolah aplikasi dalam bentuk .EXE
21, 23	Mahasiswa memilih Metode/Alat Analisis dan Perancangan secara tepat.	Contoh studi kasus dengan pemecahan masalah dalam bentuk sebuah paper.	4 x 50'	Media : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, buku ajar	Tes tertulis		
22,24	Mahasiswa membuat aplikasi sesuai dengan analisis dan perancangan sistem secara tepat.	Studi Kasus mengolah aplikasi sesuai dengan Analisis dan Perancangan system.	4 x 50'	- Media : <i>contextual instruction</i> - Media : : kelas, komputer, <i>LCD</i>, <i>whiteboard</i>, <i>Visual Basic 6.0</i>, buku ajar	Praktikum		Mahasiswa mampu mengolah program berdasarkan pada perancangan dan analisis sistem yang telah dibuat

Komponen penilaian :

1. Tugas = 10 %
2. Quiz = 20 %
3. UTS = 30 %
4. UAS = 40 %

Bobot	Sebutan	Nilai	Range		
4	BAIK	A	90	-	100
3,5	BAIK	A-	86	-	89
3,25	CUKUP BAIK	B+	80	-	85
3	CUKUP BAIK	B	76	-	79
2,75	CUKUP BAIK	B-	70	-	75
2,5	CUKUP	C+	66	-	69
2	CUKUP	C	60	-	65
1,5	CUKUP	C-	56	-	59
1	KURANG	D	40	-	55
0	GAGAL	E	0	-	39

**Mengetahui,
Ketua Program Studi,**

Helda Yunita, S.Kom,M.Kom

Banjarmasin, Juli 2021

Dosen Pengampu,

Ihdalhubbi Maulida, S.Kom, M.Kom