

RPP
RENCANA PELAKSANAAN PROYEK
TIFNJK130707



RENCANA PELAKSANAAN PROYEK

Disusun oleh:

| | |
|-------------------------------------|------------------|
| Agnes Monika | E41210667 |
| Ahmad Fikril Al Muzakki | E41211008 |
| Amalia Fitria Dewi | E41210718 |
| Daffa Aditya Rejasa Ruswanto | E41211358 |
| Dipha Andimorgan | E41210219 |

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER

2022

RPP – PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia Nya penyusun dapat menyelesaikan Rencana Pelaksanaan Proyek (RPP). RPP ini memberikan kontribusi pada proses Project based Learning dan pemenuhan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) sesuai dengan Rancangan Pembelajaran Semester (RPS). Terdapat keterlibatan industri pada proyek ini yakni instansi pemerintah daerah dan UMKM.

Penyusun berharap RPP ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. RPP ini diharapkan dapat membantu dalam pelaksanaan proyek pengembangan sistem informasi berbasis mobile dan website. Penyusun pada kesempatan ini juga tidak lupa menyampaikan terima kasih yang tulus kepada:

1. Direktur Politeknik Negeri Jember
2. Ketua Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember
3. Koordinator Program Studi Teknik Informatika PSDKU Nganjuk Politeknik Negeri Jember
4. Tim Dosen Mata Kuliah workshop sistem informasi berbasis web, dan workshop *mobile applications*.

Penyusun menyadari bahwa RPP ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penyusun mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak pembaca RPP ini. Akhir kata, Penyusun mengucapkan terima kasih dan selamat mempelajari RPP pengembangan sistem informasi berbasis mobile dan website

Nganjuk, 02 Desember 2022

KELOMPOK A2

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| KATA PENGANTAR | 2 |
| DAFTAR ISI | 3 |
| 1. Ruang Lingkup | 4 |
| 2. Rancangan Sistem | 5 |
| 4. Kebutuhan Peralatan/Perangkat dan Bahan/Komponen | 7 |
| 5. Tantangan dan Isu | 8 |
| 6. Estimasi Waktu Pekerjaan | 9 |
| 7. Biaya Proyek (Biaya Bahan dan Peralatan) | 9 |
| 8. Tim proyek (Dosen, Laboran dan/atau Mahasiswa) | 10 |
| 9. Mata Kuliah, CPL dan CPMK yang terlibat | 10 |
| 10. Pemantauan dan Evaluasi | 17 |
| 11. Monitoring dan Evaluasi | 19 |

RPP – PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI

| | | |
|------------------------|---|---|
| Nomor ID | : | 2022/PBL01/A2 |
| Pengusul Proyek | : | ROMU2A |
| Manajer proyek | : | Daffa Aditya Rejasa Ruswanto |
| Judul Proyek | : | Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website dan Mobile |
| Luaran | : | Aplikasi/Sistem Informasi Website dan Mobile Titu Laundry |
| Sponsor | : | Mandiri |
| Biaya | : | 2.000.000 |
| Klien/Pelanggan | : | Titu Laundry |
| Waktu | : | Minggu 9 -15 |

1. Ruang Lingkup

Dewasa ini teknologi dibutuhkan di berbagai aspek kehidupan. Menurut Latip dan Rianto (2011), teknologi informasi merupakan pengetahuan di bidang informasi dan komputer yang berkembang dengan sangat pesat.

Semakin berkembangnya teknologi, berbagai macam jenis teknologi yang digunakan semakin beragam. Salah satu jenis teknologi yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun adalah smartphone, yang juga dapat mengakses website. Pesatnya penggunaan smartphone ini dirasakan dalam berbagai bidang di masyarakat, mulai dari rumah, sekolah, perkantoran, hingga di lingkungan pemerintahan.

Berkembangnya penggunaan smartphone ini membuat banyak developer aplikasi mengembangkan berbagai jenis aplikasi berbasis Android dan Website. Menurut Murtiwiayati dan Glenn Lauren (2013), android menyediakan platform secara terbuka bagi para pengguna, pengembang dalam menciptakan berbagai bentuk aplikasi yang mereka inginkan. Sedangkan menurut Hakim Lukmanul (2004), Website merupakan salah satu dari sekian fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal dan juga jarak jauh.

Sehubungan dengan hal tersebut kami berkeinginan untuk membuat Aplikasi Berbasis Android yang terintegrasi dengan Website yang dapat diterapkan pada bidang jasa. Agar dapat mendapat informasi akurat yang nantinya bisa digunakan sebagai bahan acuan pengembangan aplikasi, kami melakukan kegiatan wawancara pada 01 November 2022, bertempat di Tata Laundry yang berlokasi di Jl. A.R. Saleh, Bogo Kidul, Bogo, Kec. Nganjuk, Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur 64411.

Wawancara yang kami lakukan dengan narasumber Ibu Mamik Yustiana memperoleh berbagai informasi. Ibu Mamik selaku pegawai Titu Laundry memaparkan kepada kami bahwa sampai saat ini mereka masih menerapkan sistem secara manual. Beliau mengeluhkan mengalami kendala pada customer Laundry yang kesulitan ketika melakukan pemesanan dan sulitnya merekap pesanan ketika banyak order masuk secara bersamaan.

Berbagai kendala yang dialami Titu Laundry mendorong kami untuk membantu permasalahan tersebut dengan membuat aplikasi berbasis Android dan website. Aplikasi Titu Laundry ini dirancang guna membantu memenuhi keinginan client yaitu untuk mempermudah customer Laundry dalam melakukan pemesanan jasa. Selain itu, kami berusaha merancang aplikasi ini dengan tampilan sederhana dan fungsional, sehingga dapat stabil serta mudah digunakan.

Sedangkan pada Website Titu Laundry dibuat dan ditujukan untuk mempermudah Pemilik Laundry dalam merekap pesanan pembeli, mengelola laporan transaksi keuangan dan untuk memantau apa saja transaksi yang dilakukan pembeli pada aplikasi.

2. Rancangan Sistem

❖ Fitur aplikasi:

1) Websites

- a. Login Pemilik
- b. Ganti password untuk admin
- c. Verification email untuk mengganti password
- d. Dashboard pembeli yang dapat menampilkan total pengguna aplikasi, jumlah pesanan, pendapatan dan pesanan terbaru
- e. Product untuk melihat apa saja yang ditawarkan oleh toko serta untuk menambahkan, menghapus dan mengedit penawaran yang ditawarkan toko untuk pembeli
- f. Order untuk melihat pesanan yang sudah selesai diantar, yang diproses dan perlu untuk dijemput
- g. Performa yang digunakan untuk melihat grafik penjualan bulan itu naik atau turun dibandingkan bulan sebelumnya.

2) Mobile

- a. Register dan verification code yang dikirim melalui email agar akun terverifikasi
- b. Login sesuai dengan akun yang sudah diverifikasi
- c. Pengisian alamat sesuai G-maps
- d. Dashboard berisi layanan yang disediakan dan pesanan terbaru serta ada banner dari Titu Laundry
- e. Tampilan untuk memesan dan memilih hendak diantar jemput atau langsung di toko
- f. Apabila antar jemput set tanggal penjemputan dan estimasi berat pakaian
- g. Apabila langsung di toko maka tidak perlu mengeset jam pengambilan
- h. Memilih detail pembayaran yang akan dilakukan
- i. Pada menu order dapat melihat riwayat pembelian pelayanan dan dapat melihat pelayanan yang sedang dipesan
- j. Edit profil digunakan untuk melihat dan mengedit profil

❖ **Spesifikasi Produk:**

- a. Nama Aplikasi : [Titu Laundry]
- b. Spesifikasi minimum HP
 - Android : Versi 10
 - RAM : 2 GB
 - Memori : 32 GB
 - Koneksi Internet
- c. Spesifikasi minimum Komputer
 - Processor : Intel Core i3 gen 3
 - RAM : 4 GB
 - Memori : 128 GB
 - Koneksi Internet
- d. Hosting Web

❖ **Konstruksi Produk**

Titu Laundry adalah aplikasi berbasis web dan mobile yang digunakan untuk usaha laundry yang berada di wilayah Kabupaten Nganjuk. Dengan menerapkan teknologi tepat guna diharapkan Titu Laundry dapat menjadi usaha laundry yang berteknologi dan melakukan aktivitasnya dengan efektif dan efisien. Aplikasi Titu Laundry dibutuhkan untuk memudahkan adanya transaksi dan pengelolaan laporan penjual yang telah terjadi, memahami kondisi permasalahan tersebut (*understanding*), dan dapat mengatur (*controlling*) berbagai sumber daya yang ada untuk digunakan secara efektif dan efisien dengan tujuan untuk memaksimalkan pelayanan kepada pelanggan Laundry. Selaras dengan tujuan *Titu Laundry* produk yang dihasilkan oleh PBL nantinya berupa aplikasi dan website yang dibuat agar mampu bersaing di era kemajuan teknologi dimana topik dan survei ke UMKM telah ditentukan, selanjutnya membuat perencanaan dan penganggaran produk yang dikerjakan sebagai laporan kegiatan dan juga aplikasi yang dapat digunakan, terakhir melakukan sosialisasi penggunaan aplikasi agar dapat diterapkan dan digunakan oleh klien.

RPP – PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI

3. Tahapan Pelaksanaan Proyek

| No | Tahapan | Aktivitas |
|----|---|---|
| 1 | Menyusun penentuan topik, survei, dan perencanaan desain aplikasi | 1. Mahasiswa menentukan topik tugas akhir, dan sasaran UMKM yang ingin dituju 2. Mahasiswa melakukan survei ke pengusaha UMKM mengenai kebutuhan yang dapat diimplementasikan ke aplikasi 3. Mahasiswa membuat laporan hasil wawancara 4. Mahasiswa membuat perancangan desain aplikasi dimulai dari pembuatan ERD, UML, dan Mockup UI |
| 2 | Pembuatan Aplikasi | 1. Mahasiswa membuat halaman login, dan register 2. Mahasiswa membuat halaman dashboard 3. Mahasiswa membuat fitur utama 4. Mahasiswa melakukan uji coba aplikasi |
| 3 | Penyusunan Laporan Akhir | 1. Mahasiswa membuat laporan akhir 2. Mahasiswa membuat manual book |
| 4 | Sosialisasi Penggunaan Aplikasi | 1. Mahasiswa mempresentasikan laporan akhir 2. Mahasiswa melakukan sosialisasi penggunaan aplikasi ke UMKM yang dituju. |

4. Kebutuhan Peralatan/Perangkat dan Bahan/Komponen

| Fase/Proses | Peralatan/Perangkat (SW/HW) | | | Bahan/Komponen | | |
|---|-----------------------------|--------|-----------------------------|----------------|--------|-----------|
| | Nama | Jumlah | Catatan | Nama | Jumlah | Catatan |
| Menyusun penentuan topik, survei, dan perencanaan desain aplikasi | Kamera | 1 | HP Pribadi | Buku Catatan | 1 | Pembelian |
| | Perekam Suara | 1 | HP Pribadi | Bolpoin | 1 | Pembelian |
| Pembuatan Aplikasi | Komputer (HW) | 5 | Tersedia di Lab dan pribadi | | | |
| | HP Android (HW) | 1 | HP Pribadi | | | |
| | Android Studio (SW) | 5 | Tersedia di Lab dan pribadi | | | |
| | Visual Studio (SW) | 5 | Tersedia di Lab dan pribadi | | | |
| | Adobe XD (SW) | 5 | Tersedia di Lab dan pribadi | | | |

RPP – PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI

| Fase/Proses | Peralatan/Perangkat (SW/HW) | | | Bahan/Komponen | | |
|---------------------------------|-----------------------------|--------|-----------------------------|-----------------------|--------|--------------|
| | Nama | Jumlah | Catatan | Nama | Jumlah | Catatan |
| | XAMPP (SW) | 5 | Tersedia di Lab dan pribadi | | | |
| | Figma (SW) | 5 | Tersedia di lab dan pribadi | | | |
| Penyusunan Laporan Akhir | Komputer | 5 | Tersedia di Lab dan pribadi | Kertas A4 | 1 Rim | Pembelian |
| | Microsoft Word (SW) | 5 | Tersedia di Lab dan pribadi | Tinta warna dan Hitam | 1 Set | Pembelian |
| Sosialisasi Penggunaan Aplikasi | Laptop | 1 | Laptop Pribadi | Modul Manual Book | 2 Set | Percetakan |
| | Proyektor | 1 | Tersedia di Kampus | X-Banner | 1 Buah | |
| | Pengeras Suara | 1 | Tersedia di Kampus | Banner | 1 Buah | Ukuran 1x2 m |

5. Tantangan dan Isu

| No | Proses/Fase/Peralatan/Bahan | Tantangan/Isu | Level Risiko* | Rencana Tindakan | Catatan |
|----|---|-------------------------------------|---------------|--|---------|
| 1 | Menyusun penentuan topik, survei, dan perencanaan desain aplikasi | Perizinan | High | Memberikan perizinan untuk pengambilan data UMKM | |
| 2 | Pembuatan Aplikasi | Aplikasi <i>Crash</i> | High | Mengecek dan mengetes agar aplikasi tidak sampai crash | |
| | | Aplikasi tidak Support | Medium | Mengganti device yang support | |
| | | Spesifikasi Komputer kurang mumpuni | Medium | Mengupgrade spesifikasi komputer | |
| | | Pengguna yang gagap teknologi | Low | Mengajari dengan bahasa yang mudah dipahami | |

RPP – PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI

| No | Proses/Fase/ Peralatan/Bahan | Tantangan/Isu | Level Risiko* | Rencana Tindakan | Catatan |
|----|---------------------------------------|---|------------------|---|---------|
| 3 | Penyusunan Laporan Akhir | Kesesuaian hasil survei dan observasi dengan laporan | Low | Aplikasi yang dibangun sesuai dengan hasil survei | |
| 4 | Sosialisasi Penggunaan Aplikasi | Pengguna memahami cara pemakaian aplikasi | Low | Aplikasi yang dibangun dapat digunakan oleh pengguna | |

*H: High; M: Medium; L: Low

6. Estimasi Waktu Pekerjaan

| Fase/Proses | Uraian Pekerjaan | Estimasi Waktu | Catatan |
|---|--|-------------------|---------|
| Menyusun penentuan topik, survei, dan perencanaan desain aplikasi | Melakukan survei, observasi, dan wawancara ke pengusaha UMKM untuk mendapatkan informasi terkait perancangan aplikasi yang dibutuhkan. UMKM yang kami pilih adalah Titu Laundry yang berlokasi di Nganjuk. Selanjutnya penyusunan laporan terkait hasil kebutuhan pengusaha UMKM. | 1 Minggu | |
| Pembuatan Aplikasi | Melakukan pembuatan aplikasi dan uji coba aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengusaha UMKM. | 6 Minggu | |
| Penyusunan Laporan Akhir | Melakukan penyusunan laporan akhir mengenai aplikasi yang dibangun, serta pembuatan manual book | 2 Minggu | |
| Sosialisasi Penggunaan Aplikasi | Melakukan sosialisasi tentang tata cara penggunaan aplikasi | 2 Hari | |

7. Biaya Proyek (Biaya Bahan dan Peralatan)

| Fase/Proses | Uraian Pekerjaan | Perkiraan Biaya | Catatan |
|--|--|--------------------|------------------------------------|
| Menyusun perencanaan pembuatan aplikasi | Melakukan survei ke pengusaha UMKM untuk mendapatkan gambaran umum terkait kebutuhan pengguna. | Rp 50.000 | Transport, konsumsi dan alat tulis |
| Pembuatan Aplikasi | Melakukan pembuatan aplikasi yang memerlukan untuk sewa | Rp 1.500.000 | Biaya sewa hosting, dan |

RPP – PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI

| Fase/Proses | Uraian Pekerjaan | Perkiraan Biaya | Catatan |
|---------------------------------|---|---------------------|--|
| | hosting, dan pembelian aplikasi penunjang. | | pembelian lisensi aplikasi penunjang |
| Penyusunan Laporan Akhir | Melakukan penyusunan laporan serta manual book | Rp. 300.000 | Pembelian tinta hitam dan warna, kertas A4 penggandaan manual book |
| Sosialisasi Penggunaan Aplikasi | Melakukan sosialisasi tentang tata cara penggunaan aplikasi | Rp. 150.000 | Transport, pembelian kebutuhan penunjang saat sosialisasi. |
| Total | | Rp 2.000.000 | |

8. Tim proyek (Dosen, Laboran dan/atau Mahasiswa)

| No | Nama | NIK/NIM | Program Studi |
|----|--------------------------------------|------------------|-------------------------------------|
| 1 | Raditya Arief Pratama, S.Kom., M.Eng | D199310092021031 | Dosen TI |
| 2 | Qonitatul Hasanah, S.T., S.Tr.T | D199405092021032 | Dosen TI |
| 3 | Rahardian Teguh N., S.AB | T198001082021031 | Teknisi Lab KSI |
| 4 | Wahyu Tri Nugroho | T199203012021031 | Teknisi Lab MMC |
| 5 | Daffa Aditya Rejasa | E41210718 | D4-Teknik Informatika PSDKU Nganjuk |
| 6 | Ahmad Fikril Al Muzakki | E41211008 | D4-Teknik Informatika PSDKU Nganjuk |
| 7 | Agnes Monika | E41210667 | D4-Teknik Informatika PSDKU Nganjuk |
| 8 | Amalia Fitria Dewi | E41210718 | D4-Teknik Informatika PSDKU Nganjuk |
| 9 | Dipha Andimorgan | E41210219 | D4-Teknik Informatika PSDKU Nganjuk |

9. Mata Kuliah, CPL dan CPMK yang terlibat

| No. | Nama Mata Kuliah | Capaian Pembelajaran Lulusan | | Capaian Pembelajaran Mata Kuliah |
|-----|--------------------------|------------------------------|--|---|
| 1. | Workshop SI berbasis Web | S1 | Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius; | CPMK1 Mahasiswa mampu memahami logika pengembangan perangkat lunak dalam konsep teoritis infrastruktur pendukung pengembangan |
| | | S2 | Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika; | |

RPP – PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI

| | | | | |
|--|--|-----|---|---|
| | | S3 | Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; | <p>perangkat lunak secara (S1-9, P6, KU1, KK1-6)</p> <p>CPMK2 Mahasiswa mampu menyusun arsitektur infrastruktur pendukung pengembangan perangkat lunak secara umum yang memenuhi standar SKKNI bidang keahlian software development sub bidang pemrograman (S1-9, P6, KU1, KK2, KK6)</p> <p>CPMK3 Mahasiswa mampu memahami teknik dan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan pengembangan perangkat lunak (S1-9, KU1-7, KK6)</p> <p>CPMK4 Mampu membuat rekayasa perangkat lunak, dan penentuan teknologi berdasarkan requirement analysis (S1-9, P6, KU1, KK2, KK3)</p> |
| | | S4 | Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa; | |
| | | S5 | Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; | |
| | | S6 | Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; | |
| | | S7 | Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; | |
| | | S8 | Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik. | |
| | | S9 | Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; | |
| | | S10 | Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan. | |
| | | P1 | Menguasai konsep teoritis matematika terapan dan prinsip rekayasa secara umum | |
| | | P2 | Menguasai konsep teoritis metode pengumpulan data, pengembangan perangkat lunak (SDLC) secara umum | |
| | | P3 | Menguasai konsep teoritis logika pemrograman, desain tampilan antarmuka | |

RPP – PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI

| | | | | |
|--|--|-----|--|--|
| | | | perangkat lunak yang ramah bagi pengguna secara mendalam | |
| | | P4 | Menguasai konsep teoritis basis data secara umum | |
| | | KU1 | Mampu menerapkan pemikian logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan; | |
| | | KU2 | Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur | |
| | | KU3 | Mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya dalam rangka menghasilkan prototype, prosedur baku, desain atau karya seni, menyusun hasil kajiannya dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain, atau esai seni, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi; | |
| | | KU4 | mampu menyusun hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain, atau esai seni, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi; | |
| | | KK1 | Mampu menerapkan konsep matematika terapan dan prinsip rekayasa pada pembuatan perangkat lunak yang memenuhi Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia bidang keahlian software development sub bidang pemrograman | |

RPP – PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI

| | | | | |
|----|-------------------------------------|-----|---|--|
| | | KK2 | Mampu menyusun dokumen analisis kebutuhan, spesifikasi aplikasi perangkat lunak, metode pengembangan perangkat lunak, penentuan teknologi untuk tahap persiapan pembuatan perangkat lunak menggunakan metode requirement analysis yang memenuhi software requirement specification (IEEE 12207) | |
| | | KK3 | Mampu membuat sistem perangkat lunak sesuai dengan metode pada alur tahap persiapan untuk menghasilkan produk yang memenuhi Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia bidang keahlian <i>software development</i> sub bidang pemrograman | |
| | | KK4 | Mampu membuat basis data sesuai dengan metode PL/SQL yang memenuhi Skema Database Administrator untuk menghasilkan struktur table yang normal dan terkoneksi pada Perangkat Lunak. | |
| | | | | |
| 2. | Workshop <i>Mobile Applications</i> | S1 | bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius; | CPMK1 Mampu memahami Konsep Git dan mengimplementasi dan merevisi Git (S9, P3, KU3, KK3) CPMK2 Mampu melakukan instalasi dan setting-up gradle pada Android Studio pada Android Studio (S9, P3, KU3, KK3) CPMK3 Mampu memahami dan mengimplementasikan |
| | | S2 | menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika; | |
| | | S3 | berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; | |
| | | S4 | berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa | |

RPP – PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI

| | | | | |
|--|-----|--|---|--|
| | | | tanggungjawab pada negara dan bangsa; | konsep linear layout, relative layout, constraint layout, frame layout, table layout, material design, scroll view, konsep selection widged dan jenis-jenis selection widged, list view, card view dan recycler vew (S9, P3, KU3, KK3) |
| | S5 | | menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; | |
| | S6 | | bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; | |
| | S7 | | taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; | |
| | S8 | | menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; | |
| | S9 | | menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan | |
| | S10 | | menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan. | |
| | P1 | | Menguasai konsep teoritis matematika terapan dan prinsip rekayasa secara umum | |
| | P2 | | Menguasai konsep teoritis metode pengumpulan data, pengembangan perangkat lunak (SDLC) secara umum | |
| | P3 | | Menguasai konsep teoritis logika pemrograman, desain tampilan antarmuka perangkat lunak yang ramah bagi pengguna secara mendalam | |
| | P4 | | Menguasai konsep teoritis basis data secara umum | CPMK4 Mampu memahami dan mengimplementasi konsep fragmen (S9, P3, KU3, KK3) |
| | KU1 | | mampu menerapkan pemikian logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar | |
| | | | | CPMK5 Mampu memahami dan mengimplementasi konsep intent, intent implicit dan inten explicit (S9, P3, KU3, KK3) |
| | | | | CPMK6 Mampu memahami konsep penyimpanan data pada Android, manajemen file, SQLite, Share Preference (Login dan Register) (S9, P3, KU3, KK3) |
| | | | | CPMK7 Mampu memahami sensor hardware pada android |
| | | | | CMPK8 Mampu memahami dan menerapkan JSON API movieDB pada android. (S9, P3, KU3, KK3) |
| | | | | CMPK9 Mampu memahami dan menerapkan konsep |

RPP – PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI

| | | | | |
|--|-----|--|--|--|
| | | | kompetensi kerja bidang yang bersangkutan; | <p>retrofit dan volley (S9, P3, KU3, KK3)</p> <p>CMPK10 Mampu memahami dan menerapkan Getting Data (Get) dan Data (Post) (S9, P3, KU3, KK3)</p> |
| | KU2 | | mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur; | |
| | KU3 | | mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya dalam rangka menghasilkan prototype, prosedur baku, desain atau karya seni, menyusun hasil kajiannya dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain, atau esai seni, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi; | |
| | KU4 | | mampu menyusun hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain, atau esai seni, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi; | |
| | KU5 | | mampu mengambil keputusan secara tepat berdasarkan prosedur baku, spesifikasi desain, persyaratan keselamatan dan keamanan kerja dalam melakukan supervisi dan evaluasi pada pekerjaannya; | |
| | KU6 | | mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja sama dan hasil kerja sama di dalam maupun di luar lembaganya; | |
| | KU7 | | mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya; | |

RPP – PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI

| | | | | |
|--|--|-----|---|--|
| | | KU8 | mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan | |
| | | KU9 | mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi. | |
| | | KK1 | Mampu menerapkan konsep matematika terapan dan prinsip rekayasa pada pembuatan perangkat lunak yang memenuhi standar SKKNI No.282 Tahun 2016 bidang keahlian software development sub bidang pemrograman | |
| | | KK2 | Mampu menyusun dokumen analisis kebutuhan, spesifikasi aplikasi perangkat lunak, metode pengembangan perangkat lunak, penentuan teknologi untuk tahap persiapan pembuatan perangkat lunak menggunakan metode requirement analysis yang memenuhi software requirement specification (IEEE 12207) | |
| | | KK3 | Mampu membuat sistem perangkat lunak sesuai dengan metode pada alur tahap persiapan untuk menghasilkan produk yang memenuhi standar SKKNI No.282 Tahun 2016 bidang keahlian software development sub bidang pemrograman | |
| | | KK4 | Mampu membuat basis data sesuai dengan metode PL/SQL yang memenuhi | |

RPP – PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI

| | | | | |
|--|--|-----|--|--|
| | | | Skema Database Administrator untuk menghasilkan struktur table yang normal dan terkoneksi pada Perangkat Lunak. | |
| | | KK6 | Mampu menyusun arsitektur infrastruktur pendukung pengembangan perangkat lunak secara umum yang memenuhi standar SKKNI No.282 Tahun 2016 bidang keahlian software development sub bidang pemrograman | |

10. Pemantauan dan Evaluasi

| No . | Tahap | Aktivitas | Indikator Kinerja | Metode dan Waktu Moneyv |
|------|---|---|--|---|
| 1 | Menyusun penentuan topik, survei, dan perencanaan desain aplikasi | <ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa menentukan topik tugas akhir, dan sasaran UMKM yang ingin dituju ● Mahasiswa melakukan survei ke pengusaha UMKM mengenai kebutuhan yang dapat diimplementasikan ke aplikasi ● Mahasiswa membuat laporan hasil wawancara ● Mahasiswa membuat perancangan desain aplikasi dimulai dari pembuatan ERD, UML, dan Mockup UI | <ul style="list-style-type: none"> ● Diperoleh hasil dari wawancara dan perancangan desain aplikasi | <p>Metode: laporan sementara</p> <p>Waktu: Minggu 9</p> <p>Peserta: Mahasiswa, Manajer Proyek, dan Dosen</p> |

RPP – PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI

| No . | Tahap | Aktivitas | Indikator Kinerja | Metode dan Waktu Moneyv |
|------|---------------------------------|--|--|--|
| 2 | Pembuatan Aplikasi | <ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa membuat halaman login, dan register ● Mahasiswa membuat dashboard ● Mahasiswa membuat fitur utama ● Mahasiswa melakukan uji coba aplikasi | <ul style="list-style-type: none"> ● Diperoleh hasil dari pembuatan halaman login, register dari tiap kelompok ● Diperoleh hasil dari pembuatan halaman dari tiap kelompok dashboard ● Diperoleh hasil dari pembuatan fitur utama dari tiap kelompok ● Diperoleh hasil dari uji coba aplikasi dari tiap kelompok | <p>Metode: laporan sementara dan presentasi</p> <p>Waktu: Minggu 10-14</p> <p>Peserta: Mahasiswa, Manajer Proyek, dan Dosen</p> |
| 3 | Penyusunan Laporan Akhir | <ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa membuat laporan akhir ● Mahasiswa membuat manual book | <ul style="list-style-type: none"> ● Diperoleh hasil dari pembuatan laporan akhir dan manual book dari tiap kelompok | <p>Metode: laporan sementara dan presentasi</p> <p>Waktu: Minggu 15</p> <p>Peserta: Mahasiswa, Manajer Proyek, dan Dosen</p> |
| 4 | Sosialisasi Penggunaan Aplikasi | <ul style="list-style-type: none"> ● Mahasiswa mempresentasikan laporan akhir ● Mahasiswa melakukan sosialisasi penggunaan aplikasi ke UMKM yang dituju. | <ul style="list-style-type: none"> ● Diperoleh hasil dari presentasi laporan akhir dan sosialisasi penggunaan aplikasi ke UMKM yang dituju | <p>Metode: Presentasi</p> <p>Waktu: Minggu 15</p> <p>Peserta: Mahasiswa, Manajer Proyek, dan Dosen</p> |

11. Monitoring dan Evaluasi

Laporan dan luaran sistem informasi web berintegrasi dengan aplikasi *mobile* dan dapat mengakses data dari database yang sama menggunakan API, dipresentasikan kepada dosen pengampu dan perwakilan instansi mitra. Monitoring yang dilakukan pada PBL ini adalah:

- a. Presentasi progress hasil design user interface sistem informasi berbasis website dan mobile
- b. Presentasi progress hasil form handling dengan CRUD pada sistem informasi berbasis website dan hasil Konsep penyimpanan data pada Android, manajemen file, dan SQLite pada sistem informasi berbasis mobile.
- c. Presentasi progress hasil implementasi penyimpanan informasi dengan sistem session, cookies dan manajemen user dan Share Preference pada sistem informasi berbasis mobile
- d. Presentasi progress hasil mengintegrasikan sistem informasi website dan aplikasi mobile dengan menerapkan API

Evaluasi terkait hasil presentasi tersebut dengan indikator:

- a. Kesesuaian tahapan kegiatan
- b. Kesesuaian tahapan perancangan dan pembuatan sistem informasi
- c. Kelengkapan laporan dan output

RPP – PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI

12. Riwayat Perubahan Proyek yang akan ditangani

| No. Revisi/tanggal | Deskripsi Perubahan | Originator |
|--------------------|---------------------|------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| ... | ... | ... |

Tanda Tangan Persetujuan
Nganjuk, 11/08/2022

| | | | | | |
|--------------|--|----------------|--|--------------------|-----------------------|
| | | | | | |
| Klien | | P3M/P4M | | Unit Proyek | Manajer Proyek |

| | | |
|------------------------------------|--|--|
| | | |
| Kajur 1 Teknologi Informasi | | KPS Teknik Informatika Kampus 3 Nganjuk |