

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

## Analisis dan Perancangan Sistem

**ANDREYAN RIZKY BASKARA, S.KOM., M.KOM**

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

# I. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), Sub-CPMK

## A. Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi Sarjana Teknologi Informasi:

Sikap	
S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
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 tanggung jawab 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 bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
S11	Memanifestasikan nilai kejiwaan WASAKA terhadap masyarakat dan lingkungannya secara berkelanjutan
Ketrampilan Umum	
U1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;
U2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
U3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni;
U4	Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
U5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
U6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
U7	

U8	Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya;
U9	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;
<b>Ketrampilan Khusus</b>	
K1	Menerapkan prinsip komputasi dan disiplin ilmu yang relevan dalam menganalisa masalah komputasi yang kompleks untuk mengidentifikasi solusi berbasis teknologi informasi
K2	Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam merancang, menerapkan dan mengevaluasi solusi berbasis teknologi informasi secara tepat dan akurat
K3	Menerapkan konsep dan metode komputasi yang tepat dalam mengkonfigurasi, mengelola dan mengintegrasikan sumber daya teknologi informasi
K4	Menciptakan kerjasama yang efektif sebagai anggota atau pemimpin tim yang terlibat dalam aktivitas bidang teknologi informasi
K5	Menerapkan kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks profesional bidang teknologi informasi
K6	Menerapkan perilaku profesional sesuai prinsip hukum dan etika bidang keprofesian teknologi informasi
K7	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi wirausahawan di bidang teknologi informasi
<b>Pengetahuan</b>	
P1	Konsep teoritis matematika dan statistika secara umum
P2	Konsep teoritis algoritma dan pemrograman secara umum
P3	Konsep teoritis dan teknik infrastruktur teknologi informasi secara umum
P4	Konsep umum dan metode interaksi manusia komputer
P5	Konsep teoritis dan prinsip manajemen teknologi informasi secara mendalam
P6	Konsep umum dan teknik sistem enterprise
P7	Konsep teoritis, metode dan teknik skalabilitas dan analitik data secara mendalam
P8	Konsep umum dan prinsip keamanan siber
P9	Konsep umum dan prinsip isu sosial dan praktik profesional

## B. CPL Prodi Sarjana Teknologi Informasi yang dibebankan pada mata kuliah:

S11	Memanifestasikan nilai kejiwaan WASAKA terhadap masyarakat dan lingkungannya secara berkelanjutan Implementasi Visi Fakultas/Program Studi
U1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
K2	Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam merancang, menerapkan dan mengevaluasi solusi berbasis teknologi informasi secara tepat dan akurat

P4	Konsep umum dan metode interaksi manusia komputer
----	---

### C. CPMK:

CPMK 1	Mampu menganalisa konsep ilmu dalam analisis dan perancangan sistem
CPMK 2	Mampu membuat rancangan perangkat lunak berdasarkan konsep ilmu rekayasa perangkat lunak

### D. Sub-CPMK:

Sub-CPMK 1	Mahasiswa mampu menganalisa konsep ilmu dalam analisis dan perancangan perangkat lunak menjadi sebuah concept map
Sub-CPMK 2	Mahasiswa mampu menganalisa pengertian, tujuan, tahapan, personil yang terlibat, serta permasalahan ketika melakukan perancangan sistem
Sub-CPMK 3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi masalah dan kebutuhan dalam perancangan sistem
Sub-CPMK 4	Mahasiswa mampu menganalisa pendekatan perancangan sistem berorientasi objek
Sub-CPMK 5	Mahasiswa mampu menerapkan pendekatan perancangan sistem terstruktur
Sub-CPMK 6	Mahasiswa mampu menerapkan pendekatan perancangan sistem dengan Unified Modelling Language (UML)
Sub-CPMK 7	Mahasiswa mampu membuat Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)
Sub-CPMK 8	Mahasiswa mampu menganalisa arsitektur sistem sesuai dengan kebutuhan sistem
Sub-CPMK 9	Mahasiswa mampu menganalisa rancangan database sesuai dengan kebutuhan sistem
Sub-CPMK 10	Mahasiswa mampu menganalisa rancangan antarmuka sesuai kebutuhan sistem

## II. Rencana Pembelajaran Semester

		UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI				Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK) ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	KODE STI3119	Rumpun MK Mata Kuliah Wajib	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
			T=3	P=0	3	09 Januari 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	Andreyan Rizky Baskara, S.Kom.,M.Kom				Dr.Ir.Yuslena Sari, S.Kom.,M.Kom	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	S11	Mampu memanifestasikan nilai kejiwaan WASAKA terhadap masyarakat dan lingkungannya secara berkelanjutan				
	U1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya				
	K2	Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam merancang, menerapkan dan mengevaluasi solusi berbasis teknologi infomasi secara tepat dan akurat				
	P4	Konsep umum dan metode interaksi manusia komputer				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK 1	Mampu menganalisa konsep ilmu dalam analisis dan perancangan sistem				
	CPMK 2	Mampu membuat rancangan perangkat lunak berdasarkan konsep ilmu rekayasa perangkat lunak				
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)					
	Sub-CPMK 1	Mahasiswa mampu menganalisa konsep ilmu dalam analisis dan perancangan perangkat lunak menjadi sebuah concept map				
	Sub-CPMK 2	Mahasiswa mampu menganalisa pengertian, tujuan, tahapan, personil yang terlibat, serta permasalahan ketika melakukan perancangan sistem				
	Sub-CPMK 3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi masalah dan kebutuhan dalam perancangan sistem				
	Sub-CPMK 4	Mahasiswa mampu menganalisa pendekatan perancangan sistem berorientasi objek				

	Sub-CPMK 5	Mahasiswa mampu menerapkan pendekatan perancangan sistem terstruktur				
	Sub-CPMK 6	Mahasiswa mampu menerapkan pendekatan perancangan sistem dengan Unified Modelling Language (UML)				
	Sub-CPMK 7	Mahasiswa mampu membuat Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)				
	Sub-CPMK 8	Mahasiswa mampu menganalisa arsitektur sistem sesuai dengan kebutuhan sistem				
	Sub-CPMK 9	Mahasiswa mampu menganalisa rancangan database sesuai dengan kebutuhan sistem				
	Sub-CPMK 10	Mahasiswa mampu menganalisa rancangan antarmuka sesuai kebutuhan sistem				
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Analisis dan Perancangan Sistem bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai konsep-konsep perancangan sistem. Output yang akan dihasilkan yaitu berupa Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) dan Dokumen Perancangan Perangkat Lunak (DPPL). Pada matakuliah ini dibahas mengenai peranan system analis, fase-fase SDLC, dan mekanisme penyusunan SKPL dan DPPL					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Interaksi Manusia Komputer, dengan pokok bahasan: 1. konsep ilmu dalam analisis dan perancangan perangkat lunak 2. konsep perancangan sistem 3. identifikasi masalah dan kebutuhan 4. pendekatan perancangan berorientasi objek dan pendekatan perancangan terstruktur 5. Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) 6. Arsitektur Sistem 7. Rancangan Database dan Antarmuka					
Pustaka	Utama :					
	[1] Kendall & Kendall. Analisis dan Perancangan Sistem. Edisi Ke 5 – Jilid 2. PT. Indeks. Jakarta. 2003. [2] Burch, J.G. System, Analysis, Design, and Implementation. Boyd & Fraser Publishing Company. 1992.					
	Pendukung :					
Dosen Pengampu	Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom.					
Matakuliah syarat	-					
Minggu Ke-  (1)	Sub-CP-MK  (2)	Indikator  (3)	Kriteria & Bentuk Penilaian  (4)	Metode Pembelajaran [ Estimasi Waktu] (5)	Materi Pembelajaran [Pustaka/Referensi] (6)	Bobot Penilaian (%) (7)
1	Mahasiswa mampu menganalisa konsep ilmu dalam analisis dan perancangan perangkat lunak menjadi sebuah concept map	1. Keaslian (30) 30 : Alur dan konten baru 25 : Alur baru, konten lama 20 : Alur sama, konten sama	Concept Map	Jigsaw Learning (1 x 150 menit)	a. Definisi Sistem b. Karakteristik Sistem c. Klasifikasi Sistem d. Pengertian Analisis Sistem e. Fungsi Analisis Sistem	10

		<p>15 : Sama dengan referensi atau map terdahulu</p> <p>2. Kesesuaian (35)</p> <p>35 : Alur benar 30 : Alur sesuai dengan ketidaktepatan minor 25 : Alur kurang tepat 20 : Alur tidak tepat</p> <p>3. Kualitas/kerapian (20)</p> <p>20 : Rapi dan kreatif 15 : Rapi tapi kurang kreatif 10 : Kurang rapi 5 : Tidak rapi</p> <p>4. Waktu pembuatan (15)</p> <p>15 : Lebih cepat dari deadline 12.5 : Sesuai deadline 10 : Terlambat &lt;3hari 7.5 : Terlambat &gt;3hari</p>				
2	Mahasiswa mampu menganalisa pengertian, tujuan,	1. Konten (100)	Uraian 6 paragraf	<i>Focus Group Discussion</i> (1 x 150 menit)	<p>a. Pendahuluan</p> <p>b. Arti Perancangan Sistem</p>	5

	tahapan, personil yang terlibat, serta permasalahan ketika melakukan perancangan sistem	<p>100 : Isi jelas dan terintegrasi dengan tujuan</p> <p>90 : Isi jelas akan tetapi kurang terintegrasi dengan materi</p> <p>80 : Isi terlalu umum dan kurang terintegrasi dengan materi</p> <p>70 : Isi terlalu luas dan tidak terintegrasi dengan materi</p>			<p>c. Tujuan Perancangan Sistem</p> <p>d. Personil Yang terlibat</p> <p>e. Perancangan sistem secara umum</p> <p>f. Permasalahan dalam perancangan sistem</p>	
3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi masalah dan kebutuhan dalam perancangan sistem	<p>Ketepatan analisis (100)</p> <p>100 : kebutuhan yang diidentifikasi sesuai dengan kasus yang diberikan dan dapat memberikan penjelasan rinci</p> <p>85 : Kebutuhan yang diidentifikasi sesuai tetapi penjelasan kurang rinci.</p> <p>70 : Kebutuhan yang diidentifikasi kurang tepat.</p>	Presentasi di depan kelas	Case-based Learning (1 x 150 menit)	<p>a. Pendahuluan</p> <p>b. Langkah-langkah di dalam analisis sistem</p> <p>c. Mengidentifikasi Masalah</p> <p>d. Memahami Kerja dari sistem</p> <p>g. Menganalisis Hasil</p>	10



<b>4-5</b>	Mahasiswa mampu menganalisa pendekatan perancangan sistem berorientasi objek	1. Konten (100) 100 : Isi jelas dan terintegrasi dengan tujuan 90 : Isi jelas akan tetapi kurang terintegrasi dengan materi 80 : Isi terlalu umum dan kurang terintegrasi dengan materi 70 : Isi terlalu luas dan tidak terintegrasi dengan materi	Uraian 6 paragraf	<i>Focus Group Discussion</i> (2 x 150 menit)	1) Konsep Perancangan Terstruktur 2) Flow Chart, Data Flow Diagram (DFD), Structure Chart, HIPO Diagram 3) Bentuk DFD, Flow Chart, Structure Chart, HIPO Diagram 4) Syarat pembuatan 5) Konsep Perancangan Berorientasi Objek 6) Sekilas Diagram-diagram UML	<b>15</b>
<b>6-7</b>	Mahasiswa mampu menerapkan pendekatan perancangan sistem terstruktur	1. Konten (100) 100 : Isi jelas dan terintegrasi dengan tujuan 90 : Isi jelas akan tetapi kurang terintegrasi dengan materi 80 : Isi terlalu umum dan kurang terintegrasi dengan materi 70 : Isi terlalu luas dan tidak terintegrasi dengan materi	Uraian 6 paragraf	<i>Focus Group Discussion</i> (2 x 150 menit)	a. Flow Chart b. HIPO Diagram c. Structure Chart d. DFD	<b>10</b>

<b>8</b>	<b>Evaluasi Tengah Semester</b>					
<b>9-10-11</b>	Mahasiswa mampu menerapkan pendekatan perancangan sistem dengan Unified Modelling Language (UML)	1. Konten (100) 100 : Isi jelas dan terintegrasi dengan tujuan 90 : Isi jelas akan tetapi kurang terintegrasi dengan materi 80 : Isi terlalu umum dan kurang terintegrasi dengan materi 70 : Isi terlalu luas dan tidak terintegrasi dengan materi	Uraian 6 Paragraf	<i>Case-based Learning</i> (3 x 150 menit)	1) Unified Modeling Language 2) Usecase Diagram 3) Activity Diagram 4) Sequence Diagram 5) Collaboration Diagram 6) Class Diagram 7) Component Diagram	<b>15</b>
<b>12</b>	Mahasiswa mampu membuat Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)	1. Konten (100) 100 : Isi jelas dan terintegrasi dengan tujuan 90 : Isi jelas akan tetapi kurang terintegrasi dengan materi 80 : Isi terlalu umum dan kurang terintegrasi dengan materi 70 : Isi terlalu luas dan tidak	Dokumen SKPL	<i>Jigsaw Learning</i> (2 x 150 menit)	1) Pendahuluan 2) Struktur Dokumen SKPL 3) Peran Dokumen SKPL	<b>10</b>

		terintegrasi dengan materi				
<b>13</b>	Mahasiswa mampu menganalisa arsitektur sistem sesuai dengan kebutuhan sistem	1. Konten (100) 100 : Isi jelas dan terintegrasi dengan tujuan 90 : Isi jelas akan tetapi kurang terintegrasi dengan materi 80 : Isi terlalu umum dan kurang terintegrasi dengan materi 70 : Isi terlalu luas dan tidak terintegrasi dengan materi	Uraian 6 Paragraf	<i>Case-based Learning</i> (1 x 150 menit)	1) Arsitektur Sistem	<b>10</b>
<b>14</b>	Mahasiswa mampu menganalisa rancangan database sesuai dengan kebutuhan sistem	1. Konten (100) 100 : Isi jelas dan terintegrasi dengan tujuan 90 : Isi jelas akan tetapi kurang terintegrasi dengan materi 80 : Isi terlalu umum dan kurang terintegrasi dengan materi 70 : Isi terlalu luas dan tidak terintegrasi dengan materi	Uraian 6 Paragraf	<i>Focus Group Discussion</i> (1 x 150 menit)	1) Database 2) Entity Relationship Diagram 3) CDM, LDM, PDM	<b>10</b>


15	Mahasiswa mampu menganalisa rancangan antarmuka sesuai kebutuhan sistem	1. Konten (100) 100 : Isi jelas dan terintegrasi dengan tujuan 90 : Isi jelas akan tetapi kurang terintegrasi dengan materi 80 : Isi terlalu umum dan kurang terintegrasi dengan materi 70 : Isi terlalu luas dan tidak terintegrasi dengan materi	Uraian 6 Paragraf	<i>Focus Group Discussion</i> (1 x 150 menit)	1) UI Design	5
16	Evaluasi Akhir Semester					100

**Catatan :**

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Teknik penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.

10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

### III. SILABUS SINGKAT MATA KULIAH

		<b>UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT</b> <b>Fakultas Teknik</b> <b>Program Studi Teknologi Informasi</b>	
<b>SILABUS SINGKAT</b>			
<b>MATA KULIAH</b>	Nama	Analisis dan Perancangan Sistem	
	Kode	STI3119	
	Kredit	3 SKS	
	Semester	3	
<b>DESKRIPSI MATA KULIAH</b>			
Mata kuliah Analisis dan Perancangan Sistem bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai konsep-konsep perancangan sistem. Output yang akan dihasilkan yaitu berupa Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) dan Dokumen Perancangan Perangkat Lunak (DPPL). Pada matakuliah ini dibahas mengenai peranan system analis, fase-fase SDLC, dan mekanisme penyusunan SKPL dan DPPL			
<b>CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)</b>			
1. Mampu menganalisa konsep ilmu dalam analisis dan perancangan sistem 2. Mampu membuat rancangan perangkat lunak berdasarkan konsep ilmu rekayasa perangkat lunak			
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (Sub-CPMK)</b>			
1	Mahasiswa mampu menganalisa konsep ilmu dalam analisis dan perancangan perangkat lunak menjadi sebuah concept map		
2	Mahasiswa mampu menganalisa pengertian, tujuan, tahapan, personil yang terlibat, serta permasalahan ketika melakukan perancangan sistem		
3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi masalah dan kebutuhan dalam perancangan sistem		
4	Mahasiswa mampu menganalisa pendekatan perancangan sistem berorientasi objek		
5	Mahasiswa mampu menerapkan pendekatan perancangan sistem terstruktur		
6	Mahasiswa mampu menerapkan pendekatan perancangan sistem dengan Unified Modelling Language (UML)		
7	Mahasiswa mampu membuat Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)		
8	Mahasiswa mampu menganalisa arsitektur sistem sesuai dengan kebutuhan sistem		
9	Mahasiswa mampu menganalisa rancangan database sesuai dengan kebutuhan sistem		
10	Mahasiswa mampu menganalisa rancangan antarmuka sesuai kebutuhan sistem		
<b>MATERI PEMBELAJARAN</b>			
1. Konsep ilmu dalam analisis dan perancangan perangkat lunak 2. Konsep perancangan sistem 3. Identifikasi masalah dan kebutuhan 4. Pendekatan perancangan berorientasi objek dan pendekatan perancangan terstruktur 5. Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) 6. Arsitektur Sistem 7. Rancangan Database dan Antarmuka			
<b>PUSTAKA</b>			
<b>Utama :</b>			
1] Kendall & Kendall. Analisis dan Perancangan Sistem. Edisi Ke 5 – Jilid 2. PT. Indeks. Jakarta. 2003. [2] Burch, J.G. System, Analysis, Design, and Implementation. Boyd & Fraser Publishing Company. 1992			
<b>Pendukung :</b>			

-
<b>PRASYARAT (Jika ada)</b>
-