

		RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
		Program Studi: Akuntansi	Fakultas: Ekonomika dan Bisnis				
Mata Kuliah:	Analisis dan Desain Sistem	Kode:	SKS:	3	Sem:	3	
Dosen Pengampu:							
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:		Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan sistem, merancang solusi berbasis teknologi informasi, dan mengembangkan prototipe aplikasi yang relevan dengan kebutuhan bisnis, khususnya dalam konteks Supply Chain Management (SCM). Mahasiswa diharapkan dapat memahami konsep dasar analisis dan desain sistem, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, serta mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam proyek pengembangan aplikasi SCM sederhana yang dapat diimplementasikan di perusahaan.					
Deskripsi Singkat Mata Kuliah:		Mata kuliah ini memperkenalkan konsep dan metodologi dalam analisis dan desain sistem informasi dengan fokus pada kebutuhan bisnis di bidang akuntansi. Mahasiswa akan belajar tentang siklus hidup pengembangan sistem, mulai dari analisis kebutuhan, desain sistem, hingga pembuatan prototipe. Proyek akhir berupa pengembangan prototipe aplikasi Supply Chain Management sederhana akan menjadi penilaian utama, dengan pendekatan Project-Based Learning (PBL) untuk memberikan pengalaman praktis dalam penerapan teori.					
Minggu ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Pembelajaran	Bahan Kajian	Buku Referensi	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Software yang Digunakan	Penilaian
1	Memahami konsep dasar analisis dan desain sistem	Pengantar analisis dan desain sistem, Siklus hidup pengembangan sistem	- Whitten, Bentley, "Systems Analysis and Design Methods" - Kendall & Kendall, "Systems Analysis and Design"	Tatap Muka	Diskusi kelompok, Ceramah	-	Kriteria: Pemahaman dasar Indikator: Partisipasi diskusi
2	Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan sistem	Teknik pengumpulan data, wawancara, observasi, kuesioner	- Whitten, Bentley, "Systems Analysis and Design Methods"	Tatap Muka, Case Based Learning	Simulasi wawancara dengan pengguna	-	Kriteria: Kemampuan mengidentifikasi kebutuhan Indikator: Tugas identifikasi kebutuhan
3	Menganalisis kebutuhan sistem untuk SCM	Analisis kebutuhan untuk SCM, Dokumentasi kebutuhan sistem	- Laudon, Laudon, "Management Information Systems"	Tatap Muka, Problem Based Learning	Mengerjakan studi kasus	-	Kriteria: Kualitas analisis Indikator: Laporan analisis kebutuhan
4	Membuat desain sistem berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis	Perancangan proses bisnis, DFD, ERD	- Kendall & Kendall, "Systems Analysis and Design"	Tatap Muka, Project Based Learning	Merancang DFD dan ERD untuk SCM	Microsoft Visio, Lucidchart	Kriteria: Kesesuaian desain dengan kebutuhan Indikator: Desain sistem (DFD, ERD)
5	Mendesain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX)	Prinsip desain UI/UX, Prototyping	- Galitz, "The Essential Guide to User Interface Design"	Project Based Learning	Merancang dan mendemonstrasikan prototipe UI	Figma, Adobe XD	Kriteria: Kualitas desain UI/UX Indikator: Prototipe UI
6	Mengembangkan prototipe aplikasi SCM sederhana	Pengembangan prototipe, Pemrograman dasar untuk SCM	- Laudon, Laudon, "Management Information Systems"	Project Based Learning	Pengembangan prototipe SCM	Visual Studio Code, GitHub	Kriteria: Fungsi prototipe Indikator: Prototipe aplikasi

7	Menguji dan memvalidasi prototipe	Testing, UAT (User Acceptance Testing)	- Whitten, Bentley, "Systems Analysis and Design Methods"	Tatap Muka, Project Based	Melakukan UAT, perbaikan prototipe	Visual Studio Code, GitHub	Kriteria: Kualitas testing Indikator: Laporan UAT
Mid Term	Evaluasi hasil belajar (UTS)	UTS: Evaluasi dari materi pertemuan 1-7	-	Tatap Muka	Ujian tertulis	-	25%
8	Mengembangkan dokumentasi sistem	Pembuatan dokumentasi user manual dan technical manual	- Kendall & Kendall, "Systems Analysis and Design"	Tatap Muka	Menyusun dokumentasi sistem	Microsoft Word	Kriteria: Kelengkapan dokumentasi Indikator: User & technical manual
9	Memahami pengelolaan proyek sistem informasi	Pengelolaan proyek, Estimasi biaya dan waktu	- Whitten, Bentley, "Systems Analysis and Design Methods"	Tatap Muka, Project Based Learning	Studi kasus pengelolaan proyek	Microsoft Project	Kriteria: Pengelolaan proyek Indikator: Rencana proyek
10	Meningkatkan keamanan dan integritas sistem	Desain keamanan sistem, enkripsi, backup	- Laudon, Laudon, "Management Information Systems"	Tatap Muka, Case Based Learning	Simulasi desain keamanan	-	Kriteria: Efektivitas desain keamanan Indikator: Laporan desain keamanan
11	Mengintegrasikan sistem dengan aplikasi lain	Integrasi sistem, API, middleware	- Kendall & Kendall, "Systems Analysis and Design"	Tatap Muka, Problem Based	Diskusi tentang integrasi sistem	Postman, API Testing Tools	Kriteria: Kualitas integrasi Indikator: Desain integrasi
12	Menyelesaikan pengembangan prototipe SCM	Finalisasi pengembangan prototipe	- Laudon, Laudon, "Management Information Systems"	Project Based Learning	Penyelesaian dan perbaikan prototipe	Visual Studio Code, GitHub	Kriteria: Kualitas prototipe final Indikator: Prototipe final
13	Presentasi hasil proyek	Presentasi dan demonstrasi prototipe SCM	-	Project Based Learning	Presentasi kelompok, diskusi kelas	Microsoft Powerpoint	Kriteria: Kualitas presentasi Indikator: Penilaian presentasi
14	Refleksi dan review hasil belajar	Diskusi dan evaluasi hasil pembelajaran selama semester	-	Tatap Muka	Diskusi kelas, refleksi bersama	-	Kriteria: Pemahaman keseluruhan Indikator: Partisipasi dalam diskusi
Ujian Akhir	Evaluasi hasil proyek dan pembelajaran (UAS)	UAS: Evaluasi dari materi pertemuan 8-14 dan presentasi proyek akhir	-	Tatap Muka	Presentasi dan evaluasi proyek	-	25%
Catatan		Bobot Penilaian Akhir: Total bobot penilaian dihitung dari keseluruhan tugas, partisipasi, dan hasil ujian (UTS dan UAS). Proyek Akhir: Proyek akhir berupa prototipe aplikasi SCM akan menjadi komponen utama penilaian, dengan penekanan pada penerapan teori dan keterampilan praktis.					