

Buku Panduan Kegiatan Mahasiswa (BPKM)
Proyek Pengembangan Sistem Informasi (Propensi)
CSI3602206
(Semester Genap 2015/2016)



Disusun oleh:

Ave Adriana, M. Kom.
Betty Purwandari, Ph.D.
Fatimah Azzahro, M.Sc.
Iis Solichah, M.Kom., M.C.S.
Nur Fitriah, M.Kom
Puspa I. S. M.Sc.
Zainal A. Hasibuan, Ph.D.

Fakultas Ilmu Komputer
Program Studi Sistem Informasi
2016

Daftar Isi

Halaman

Daftar Isi.....	i
1. Informasi Umum.....	1
2. Tujuan Pembelajaran/Learning Analysis	2
a. Tujuan Umum.....	2
b. Tujuan Khusus	2
c. Pokok Bahasan	3
d. Daftar Rujukan.....	4
3. Pembentukan dan Mekanisme Presentasi Kelompok	5
a. Pembentukan Kelompok	5
b. Mekanisme Presentasi Kelompok.....	5
4. Deliverables	7
5. Evaluasi	8
6. Aturan Perkuliahan	9
7. Matriks Kegiatan	10
8. Template Deliverables.....	16

1. Informasi Umum

Nama Mata Kuliah

Proyek Pengembangan Sistem Informasi

Kode Mata Kuliah

CSI3602206

Deskripsi Singkat Mata Kuliah

Mata kuliah ini mengajarkan mahasiswa terkait pengembangan suatu proyek sistem informasi. Proses pengembangan mencakup beberapa tahapan umum yaitu inisialisasi, perencanaan, desain, serta implementasi.

Sifat Mata Kuliah

Mata kuliah wajib program studi sistem informasi (reguler dan paralel).

Semester

6 (enam)

Jumlah SKS

6 SKS

Mata Kuliah Prasyarat

PPSI, RPL, Basis Data, Statistik & Probabilitas

Mata Kuliah yang Berkaitan

Manajemen Proyek, Sistem Interaksi

2. Tujuan Pembelajaran/*Learning Analysis*

a. Tujuan Umum

Setelah lulus mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu:

- U1. Mengembangkan sistem informasi **sebagai solusi dari permasalahan organisasi** dengan menerapkan kaidah-kaidah pengembangan sistem informasi (*System Development Life Cycle*), yang telah didapatkan dasar dan panduan teorinya pada perkuliahan Prinsip-Prinsip Sistem Informasi dan Rekayasa Perangkat Lunak (C6).
- U2. Bekerja secara efektif dalam kelompok (C6).
- U3. Berkomunikasi (tertulis maupun lisan) sebagai seorang profesional IT (C6).

b. Tujuan Khusus

- K1. Jika diberikan situasi yang bermasalah dalam sebuah organisasi, mahasiswa dapat mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan (*problem statement*) (C4)
- K2. Dari permasalahan yang ada, mahasiswa dapat mengidentifikasi alternatif solusi yang ada dan dapat mengajukan pilihan solusi yang tepat atas permasalahan tersebut (C5)
- K3. Dari solusi yang diajukan, mahasiswa mampu menggambarkan secara garis besar ruang lingkup proyek (*project scope*) yang akan dikerjakan, dengan mempertimbangkan ketersediaan/kebutuhan waktu dan sumber daya manusia yang akan terlibat (C4).
- K4. Jika suatu proyek telah jelas teridentifikasi scope, ketersediaan waktu dan sumberdayanya, mahasiswa dapat melakukan perencanaan dengan lebih mendetail, sehingga proyek terencana dengan baik dan *feasible* untuk dikerjakan (C6).
- K5. Dalam setiap aktivitas pada *system development* atas solusi yang diajukan, mahasiswa dapat melakukan dokumentasi dengan jelas, efektif, dan efisien (C6).
- K6. Berdasarkan alternatif solusi yang diajukan ke klien, mahasiswa dapat mengumpulkan *requirement* yang lebih lengkap dari klien, mendiskusikannya dengan klien, serta meminimalisasi/menghilangkan *gap* dan/atau *misinterpretation* (C6).
- K7. Sejalan dengan perkembangan *requirement gathering* yang dilakukan, mahasiswa dapat melakukan analisis dan desain dari solusi sistem informasi yang akan dibangun, dan menjelaskannya sebagaimana terdapat dalam kaidah-kaidah *information system development* (C6).

- K8. Setelah melakukan analisis dan *design* dengan baik, mahasiswa dapat melakukan implementasi (konstruksi) sistem dengan manajemen implementasi (konstruksi) sistem yang baik (C6).
- K9. Setelah selesai mengembangkan suatu sistem informasi sesuai *requirement* dan *design*, mahasiswa dapat melakukan pengujian dengan benar, efektif dan efisien (C5).
- K10. Setelah selesai melakukan berbagai pengujian, mahasiswa dapat melakukan pengemasan terkait solusi, mendokumentasikan solusi, serta melakukan *deployment* solusi tersebut sesuai perencanaan (C6).

Keterangan Cognitive Dimesion:

Cognitive	Notes
C1	Recognizing, Retrieving, Describing
C2	Interpreting, Classifying
C3	Applying, Implementing
C4	Analysing, Comparing, Organizing
C5	Evaluating, Justifying
C6	Creating, Constructing, Planning, Producing

c. Pokok Bahasan

Topik/Pokok Bahasan	Subtopik/Subpokok Bahasan	Tujuan Umum	Tujuan Khusus	Rujukan
Project Initialization	- Value of Systems Analysis and Design - Client Identification - Project Scoping	U1, U2, U3	K1, K2	[1] Ch 1 pp. 1 – 40 [2] Ch 1 pp. 1 – 18 [7] Chapter terkait
	- Creating A Project Charter			[1] Ch 4 pp. 120 - 132
Project Plan & Management	- Overview of the System Design	U1, U2, U3	K3, K4	[1] Ch 12 pp. 446 - 472
	- Business Process Analysis and Modeling			[1] Ch 5 pp. 160 – 184 [6] Ch 7 pp. 183 – 198 [7] Chapter terkait
	- Feasibility Analysis - Workbreakdown Structure & Gantt Chart Initialization			[1] Ch 11 pp. 414 – 436 [1] Ch 4 pp. 120 – 152 [7] Chapter terkait
System Requirement Process	- Requirements Gathering Techniques	U1, U2, U3	K5, K6	[1] Ch 6 pp. 208 – 241 [3] Ch 5 pp. 119 – 147 [7] Chapter terkait
	- Use Case Specification Gathering & Documentation			[1] Ch 7 pp 244 – 266
System Design	- Detailed Architectural	U1,	K7	[2] Ch 4 pp. 223 – 276

Topik/Pokok Bahasan	Subtopik/Subpokok Bahasan	Tujuan Umum	Tujuan Khusus	Rujukan
	Design	U2, U3		[1] Ch 18 pp. 648 – 679
	- User Interface Design			[1] Ch 17 pp. 614 – 646
	- UML Design			[4] Chapter terkait
	- Database Design			[1] Ch 14 pp. 518 - 539 [5] Chapter terkait
Project Implementation	- Application Implmentation	U1, U2, U3	K8	[1] Ch 19 pp. 684 - 694
	- Database Implementation			[5] Chapter terkait
	- Implementation Management (sub-versioning)			[1] Ch 19 pp. 684 – 694
Software Testing	- Software Testing Scenario - Testing the System	U1, U2, U3	K9	[2] Ch 9 pp. 453 – 515 [3] Ch 15 – 17 pp. 416 - 480
	- Testing the Program			[2] Ch 8 pp. 401 – 450 [3] Ch 18 – 20 pp. 481 - 556
System Delivery	- Deployment Documentation - Training	U1, U2, U3	K10	[2] Ch 10 pp. 519 - 534

d. Daftar Rujukan

- [1] Bentley, L.D., Whitten, J.L., 2007. Systems Analysis and Design for the Global Enterprise, 7th ed. McGraw-Hill.
- [2] Pfleeger, Shari Lawrence and Joanne M. Atlee, 2010. Software Engineering, 4th ed., Prentice Hall.
- [3] Pressman, R.S., 2010. Software Engineering: A Practitioner's Approach, 7th ed. McGraw-Hill.
- [4] Larman, C., 2004. Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development, 3rd ed. Pretince Hall.
- [5] Elmasri, R., Navathe, S., 2010. Fundamentals of Database Systems, 6th ed. Addison-Wesley.
- [6] Monk, Ellen and Bret Magal, 2013. Concepts in Enterprise Resource Planning, 4th ed., Course Technology
- [7] Leffingwell, Dean and Widrig, Don. 2003. Managing Software Requirements, Addison-Wesley.

3. Pembentukan dan Mekanisme Presentasi Kelompok

a. Pembentukan Kelompok

Kelompok dibentuk langsung oleh tim dosen. Tujuan pembentukan kelompok adalah:

- Mengajarkan simulasi di dunia nyata bahwa tim adakalanya tidak dapat dibentuk secara ideal
- Mengusahakan pemerataan sumber daya manusia dalam setiap kelompok
- Melatih mahasiswa agar bisa beradaptasi dan bekerja sama dengan siapapun

Karakteristik Kelompok:

- Satu kelompok terdiri atas 4-5 orang

Di dalam setiap kelompok minimal terdapat seorang anggota yang memiliki peran sebagai berikut:

1. *Project Manager* : memimpin kelompok dan melakukan perencanaan.
2. *Lead System Analyst* : melakukan *requirement gathering* dan membuat *Use Case (UC) diagrams*, *Use Case Specifications (UCS)* dan *class diagrams*.
3. *Lead Database Designer* : merancang basis data.
4. *Lead User Interface Designer*: merancang tampilan antar muka system.
5. *Lead System Designer* : merancang arsitektur sistem, membuat *sequence diagrams* dan *design deliverables* lainnya.
6. *Lead Programmer* : melakukan *coding* sesuai analisis dan perancangan.
7. *Lead Tester* : melakukan pengujian sistem informasi.
8. *Lead Technical Writer* : menulis dan menyunting dokumentasi sistem.

SETIAP anggota kelompok wajib ikut berperan sebagai System analyst, database designer, user interface designer, system designer, *programmer*, *tester*, dan *technical writer*.

b. Mekanisme Presentasi Kelompok

Berikut ini adalah aturan terkait presentasi:

1. Dokumen PPT untuk presentasi dikumpulkan bersamaan dengan laporan. Kelompok tidak diperkenankan mengubah PPT pada hari H presentasi.
2. Mahasiswa yang dijadwalkan presentasi pada suatu sesi di hari tertentu, harus menghadiri semua sesi di hari tersebut dari awal sampai akhir.
3. Mahasiswa yang akan presentasi harus berpakaian rapi sebagaimana akan presentasi di depan klien.

Aspek penilaian pada presentasi:

- a. Bobot materi presentasi
- b. Penyajian materi (slide, bahasa/tutur kata, tempo, penampilan, interaksi dengan pemirsa)
- c. Penguasaan materi (tanya jawab)
- d. Kerjasama dalam kelompok

Aturan penilaian untuk masing-masing anggota kelompok:

- a. Mahasiswa tidak hadir presentasi tanpa minta ijin sebelumnya: nilai nol.
- b. Mahasiswa tidak hadir dengan ijin secara tertulis: nilai 55
- c. Mahasiswa hadir, tapi tidak presentasi atau pun menjawab pertanyaan: nilai 60
- d. Mahasiswa hanya presentasi tapi tidak jawab pertanyaan, atau sebaliknya: nilai minimal 65
- e. Mahasiswa presentasi dan menjawab pertanyaan: nilai minimal 70

Setiap kelompok diminta mencari topik proyek kelompok secara mandiri. Tim Dosen akan membantu mencari topik proyek jika dibutuhkan. Spesifikasi proyek adalah:

- Klien adalah sebuah organisasi/perusahaan yang berbadan hukum, bukan organisasi tanpa bentuk
- Klien adalah pengguna langsung dari sistem informasi yang akan dibuat. Dengan kata lain sistem yang akan dikembangkan memang ditujukan untuk membantu proses bisnis pada perusahaan atau organisasi tersebut.
- Proses bisnis dari organisasi/perusahaan cukup kompleks
- Sistem bisa dikerjakan dalam waktu 4 bulan (Februari sampai dengan Mei)

Setiap kelompok meminta surat keterangan dari organisasi/perusahaan tersebut, bahwa mereka setuju meminta kelompok untuk mengembangkan sebuah sistem/subsistem

4. Deliverables

Deliverables proyek terdiri atas laporan dan *source code*:

1. Laporan Plan
2. Laporan Analisis
3. Laporan Desain
4. Laporan Implementasi (dikumpulkan bersamaan dengan Demo Sistem)
5. Dokumen Final, yang terdiri atas:
 - a. *System Documentation* (revisi Laporan Plan, Laporan Analisis, Laporan Desain, Laporan Implementasi ditambah Laporan *Testing*, dan Laporan *Deployment*)
 - b. *User Manual*
 - c. *Installation Manual*
 - d. *Release Note*
 - e. *Installer (source codes)*
 - f. *Lessons Learned*

5. Evaluasi

Penilaian akhir secara garis besar terdiri atas 80% dari tim dosen dan 20% dari klien. Detail bobot penilaian dari tim dosen adalah sebagai berikut:

No	Komponen	Bobot
1.	<i>Plan</i> (1x)	10%
2.	Analisis (2x)	15%
3.	Desain (2x)	20%
4.	Demo dan <i>Testing</i> (2x)	36%
5.	Laporan Final (1x)	5%
6.	Presentasi (7x) – tidak termasuk demo	14%
	Total	100%

Peer review

Walaupun proyek dikerjakan secara berkelompok, mahasiswa tetap dinilai secara individu, antara lain melalui presentasi di kelas dan *peer review*. Untuk setiap *deliverable* yang dikumpulkan, setiap anggota kelompok akan diminta untuk memberi penilaian kontribusi semua teman sekelompoknya. Untuk melakukan *peer review* akan digunakan **SIBORANG** (<https://apps.cs.ui.ac.id/siborang/>).

6. Aturan Perkuliahan

1. Terkait pelaksanaan perkuliahan di kelas:
 - *Handphone* harus dalam keadaan non-aktif/*silent*. Mahasiswa diminta untuk tidak mengganggu perkuliahan dengan bunyi nada dering, atau menggunakan *handphone* untuk kepentingan apapun. Gangguan yang ditimbulkan dapat mengakibatkan pengurangan nilai bagi mahasiswa yang bersangkutan.
 - Seluruh mahasiswa yang mendapatkan jadwal presentasi di suatu sesi, harus hadir penuh dari awal sampai selesai. Maksimum keterlambatan adalah **10 menit dari awal kelas dimulai. Jika melebihi batas waktu tersebut, tidak diperkenankan masuk ke dalam kelas dan tidak diperkenankan melakukan presentasi.**
2. Tugas yang berbentuk *soft copy* dikumpulkan pada tempat yang sesuai di SCell. Tugas yang berbentuk *hard copy* diserahkan kepada Sekretariat Akademik fakultas.
3. Keterlambatan pengumpulan tugas yang diakomodasi hanya sampai pukul 16.00 di hari yang sama dengan *deadline*, baik *upload (softcopy)* maupun *offline (hardcopy)*. Keterlambatan pengumpulan baik *softcopy* maupun *hardcopy* akan diberikan penalti nilai. Keterlambatan 30 menit dari *deadline* mendapatkan penalti 10 poin, sedangkan keterlambatan lebih dari 30 menit sampai pukul 16.00 di hari yang sama dengan *deadline* mendapatkan penalti 40 poin.
4. Kejujuran Akademis

Jika Anda terbukti berbuat curang atau melakukan plagiarisme di setiap bagian pekerjaan, dalam mengerjakan proyek, Anda akan mendapat nilai akhir E. Contoh dari kasus tersebut antara lain adalah berbohong, melakukan *copy paste*, mengutip, menggunakan atau memodifikasi *source codes*, diagram, atau *deliverables* lainnya tanpa menuliskan dengan jelas sumbernya.

Salah satu pedoman untuk menghindari plagiarisme atau anggapan bahwa mahasiswa melakukan plagiarisme/kecurangan, adalah dengan mengikuti petunjuk Penulisan Kutipan dan Penulisan Daftar Referensi. Petunjuk tersebut terdapat pada Lampiran 10 dan Lampiran 11 dari Pedoman Teknis Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa Universitas Indonesia tahun 2008. Pedoman teknis ini dapat Anda unduh dari halaman depan SCell (<http://scele.cs.ui.ac.id/>), kolom kanan Panduan Mahasiswa.
5. Melalui pertimbangan tertentu berdasarkan kondisi yang ada, tim dosen berhak melakukan perubahan terkait skenario perkuliahan.

7. Matriks Kegiatan

Terdapat 4 (empat) jenis aktivitas dalam kuliah ini, yaitu:

- Tatap Muka (TM) : Aktivitas ini merupakan tatap muka ketika dosen menjelaskan di depan kelas, dan memungkinkan tanya jawab.
- Presentasi (Pre) : Aktivitas ini memungkinkan mahasiswa kelas untuk melakukan presentasi di depan kelas, dan memungkinkan tanya jawab.
- Diskusi (Dis) : Aktivitas ini berisi diskusi antar sesama mahasiswa, mahasiswa dengan teaching assistant, mahasiswa dengan dosen.
- Demo (Dem) : Aktivitas ini berisi demonstrasi terhadap hasil kerja.
- Pengumpulan (Up) : Aktivitas ini mewajibkan mahasiswa atau kelompok untuk mengumpulkan pekerjaan baik secara online (SceLE) maupaun offline pada tempat yang telah ditentukan. Selain itu, aktivitas ini juga memungkinkan mahasiswa beraktivitas online terkait pelaporan/penilaian.

Mgu	Hari	Tanggal	Jam	Lokasi	Aktivitas	Agenda	Catatan
1	Rb	10-Feb	14.00-16.30	Kelas	TM	<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan BPKM dan <i>deliverables</i> (sekitar 30 menit) • Pengantar Propensi I (sekitar 110 menit) • Diskusi kemajuan pencarian proyek dan penyusunan <i>project plan</i> (sekitar 10 menit) 	Kuliah gabungan Kelas A, B dan C oleh koordinator tim dosen
2	Sn	15-Feb	13.00-15.30	Kelas	Dis	Diskusi kemajuan pencarian proyek dan penyusunan <i>project plan</i>	Dengan dosen dan asdos
	Rb	17-Feb	s.d. 08.00	Scele	Up	Pengumpulan kemajuan <i>project plan</i>	Project Plan sesuai template
	Km	18-Feb		Scele		Feedback dari dosen	
	Rb	17-Feb	14.00-16.30	Kelas	TM	Pengantar Propensi II	Kuliah gabungan Kelas A, B dan C oleh koordinator tim dosen
3	Sn	22-Feb	13.00-15.30	Kelas	Dis	Diskusi penyusunan <i>project plan</i>	Dengan dosen dan asdos
	Sls	23-Feb	s.d. 08.00	Scele, Sekre	Up	Pengumpulan <i>Project Plan</i>	Project Plan sesuai template. Catatan: - Rencana proyek dari awal

Minggu	Hari	Tanggal	Jam	Lokasi	Aktivitas	Agenda	Catatan
							hingga akhir (mencakup iterasi I dan II) Pada saat Demo Sistem Iterasi I, tim penilai akan memeriksa kesesuaian antara target iterasi I pada <i>project plan</i> dengan hasil implementasi iterasi I.
	Rb	24-Feb	14.00-16.30	Kelas	Pre	Presentasi Project Plan	Dosen, asdos, mahasiswa
	Rb	24-Feb	s.d. 23.55	Apps	Up	Pengisian SIBORANG – <i>Plan</i>	
	Jm	26-Feb	s.d. 08.00	Scele	Up	Pengumpulan: - Kemajuan Dok. Analisis Iterasi 1	Kemajuan SRS: <i>class diagram</i> (analisis), ERD
4	Sn	29-Feb	13.00-15.30	Kelas	Pre	Presentasi Kemajuan Dok. Analisis Iterasi I	Dosen, asdos, mahasiswa
	Rb	02-Mar	14.00-16.30	Kelas	Dis	Diskusi penyusunan Dok. Analisis Iterasi I	Dengan dosen/asdos
5	Sn	07-Mar	s.d. 08.00	Scele, Sekre	Up	Pengumpulan - Dok. Analisis Iterasi 1 - Revisi <i>Project Plan</i>	Dokumen Analisis sesuai template
	Sn	07-Mar	13.00-15.30	Kelas	Pre	Presentasi Dok. Analisis Iterasi I – Gelombang 1	Dosen, asdos, mahasiswa
	Rb	09-Mar	14.00-16.30	Kelas	Pre	Presentasi Dok. Analisis Iterasi I – Gelombang 2	Dosen, asdos, mahasiswa
	Rb	09-Mar	s.d. 23.55	Apps	Up	Pengisian SIBORANG Analisis Iterasi 1	
	Jm	11-Mar	s.d. 08.00	Scele, Sekre	Up	Pengumpulan: Revisi Dok. Analisis Iterasi 1 Kemajuan Dok. Desain Iterasi 1	Kemajuan Dok. Desain: <i>class diagram</i> (desain), ERD, 2 <i>sequence diagram</i> per anggota
6	Sn	14-Mar	13.00-15.30	Kelas	Pre	Presentasi Kemajuan Dok. Desain Iterasi I – Gelombang 1	Dosen, asdos, mahasiswa
	Rb	16-Mar	14.00-16.30	Kelas	Pre	Presentasi Kemajuan Dok. Desain	Dosen, asdos, mahasiswa

Mggu	Hari	Tanggal	Jam	Lokasi	Aktivitas	Agenda	Catatan
						Iterasi I – Gelombang 2	
	Jm	18-Mar	s.d. 08.00	Scele, Sekre	Up	Pengumpulan Dok. Desain Iterasi I	Dok. Desain sesuai template
	Jm	18-Mar	s.d. 23.55	Apps	Up	Pengisian SIBORANG Desain Iterasi 1	
7	Sn	21-Mar	13.00-15.30	Kelas	Pre	Presentasi Dok. Desain Iterasi I – Gelombang 1	Dosen, asdos, mahasiswa
	Rb	23-Mar	14.00-16.30	Kelas	Pre	Presentasi Dok. Desain Iterasi I – Gelombang 2	Dosen, asdos, mahasiswa
	Jm	25-Mar	s.d. 08.00	Scele, Sekre	Up	Pengumpulan Revisi Dok. Desain Iterasi 1	
8	Sn	28-Mar	Mid Term Exam				Mahasiswa yang tidak ada aktivitas UTS, dapat memanfaatkan waktu luang untuk mengerjakan implementasi
	Rb	30-Mar	Mid Term Exam				
9	Sn	04-Apr	Mid Term Exam				
	Rb	06-Apr	Mid Term Exam				
10	Sn	11-Apr	13.00-15.30	Kelas	Pre	Presentasi Kemajuan Implementasi Iterasi I – Gelombang 1	Dosen, asdos, mahasiswa Target: - Semua halaman <i>web</i> html untuk fitur iterasi I - Akses ke database untuk skenario <i>Read</i> Presentasi Kemajuan Implementasi: Setiap anggota menjelaskan halaman html dan akses <i>database</i> untuk fitur sesuai <i>author</i> di SAD
	Rb	13-Apr	14.00-16.30	Kelas	Pre	Presentasi Kemajuan Implementasi Iterasi I – Gelombang 2	

Minggu	Hari	Tanggal	Jam	Lokasi	Aktivitas	Agenda	Catatan
11	Sn	18-Apr	13.00-15.30	Kelas	Dem	Demo Sistem Iterasi I – Gelombang 1	Demo Sistem: <ul style="list-style-type: none"> - Demo melalui laptop milik kelompok - Setiap anggota menjelaskan <i>sequence diagram</i> dan <i>code</i> untuk fitur sesuai <i>author</i> di SAD. Mahasiswa diharapkan menunjukkan pemahaman tentang urutan pemanggilan fungsi pada <i>sequence diagram</i> berikut menunjukkan letak implementasinya pada <i>code</i> yang sesuai.
	Rb	20-Apr	14.00-16.30	Kelas	Dem	Demo Sistem Iterasi I – Gelombang 2	
	Rb	20-Apr	s.d. 23.55	Apps	Up	Pengisian SIBORANG Implementasi Iterasi 1	
12	Sn	25-Apr	13.00-15.30	Fleksibel	Dis	Diskusi Penyusunan Dok. Analisis dan Desain Iterasi II	Dengan dosen/asdos
	Rb	27-Apr	14.00-16.30	Fleksibel	Dis	Diskusi Penyusunan Dok. Analisis dan Desain Iterasi II	Dengan dosen/asdos
	Jm	29-Apr	s.d 08.00	Scele, Sekre	Up	Pengumpulan Dok. Analisis dan Do. Desain Iterasi II	
	Jm	29-Apr	s.d 23.55	Apps	Up	Pengisian SIBORANG Analisis dan Desain Iterasi II	
13	Sn	02-Mei	13.00-15.30	Kelas	Pre	Presentasi Dok. Analisis dan Dok. Desain Iterasi II – Gelombang 1	Dosen, asdos, mahasiswa
	Rb	04-Mei	14.00-16.30	Kelas	Pre	Presentasi Dok. Analisis dan Dok. Desain Iterasi II – Gelombang 2	Dosen, asdos, mahasiswa

Minggu	Hari	Tanggal	Jam	Lokasi	Aktivitas	Agenda	Catatan
14	Sn	09-Mei	13.00-15.30	Kelas	Pre	Presentasi Kemajuan Implementasi Iterasi II – Gelombang 1	Target: <ul style="list-style-type: none"> Semua halaman web html untuk fitur iterasi II Akses ke <i>database</i> untuk skenario <i>CRUD</i> (1 fitur per anggota) Presentasi Kemajuan Implementasi: Setiap anggota menjelaskan halaman html dan akses <i>database</i> untuk fitur sesuai <i>author</i> di SAD.
	Rb	11-Mei	14.00-16.30	Kelas	Pre	Presentasi Kemajuan Implementasi Iterasi II – Gelombang 2	
15	Sn	16-Mei	13.00-15.30	Fleksibel	Dis	Diskusi kemajuan pengerjaan proyek	Deployment pada <i>server</i> implementasi
	Rb	18-Mei	14.00-16.30	Fleksibel	Dis	Diskusi kemajuan pengerjaan proyek	
	Jm	20-Mei	s.d. 08.00	Scele, Sekre	Up	Pengumpulan Dokumentasi dan Produk Final	
	Jm	20-Mei	s.d. 23.55	Apps	Up	Pengisian SIBORANG Implementasi Iterasi II (termasuk Laporan Final)	
16	TBA	TBA	TBA	TBA	Dem	Demo Final	Demo Final: <ul style="list-style-type: none"> <i>Deployment</i> pada server <i>production</i> Demo melalui server <i>production</i> Setiap anggota menjelaskan <i>sequence diagram</i> dan <i>code</i> untuk fitur sesuai <i>author</i> di SAD. Mahasiswa diharapkan menunjukkan pemahaman

Minggu	Hari	Tanggal	Jam	Lokasi	Aktivitas	Agenda	Catatan
							tentang urutan pemanggilan fungsi pada <i>sequence diagram</i> berikut menunjukkan letak implementasinya pada <i>code</i> yang sesuai.

8. Template Deliverables

[Template deliverables dokumen tersedia di SCellE]