


**MODUL PRAKTIKUM MATA KULIAH  
SISTEM INFORMASI**

**MODUL 6: MODUL PENGUMPULAN DATA**



**JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA  
POLITEKNIK NEGERI BANDUNG**


**2023**

	<b>MODUL PENGUMPULAN DATA</b>	Mata Kuliah	Sistem Informasi
		Pertemuan Ke/Waktu	6 / 300 Menit
	<b>Jurusan Teknik Komputer &amp; Informatika Program Sarjana Terapan (D-4)</b>	Media Pembelajaran	Blended/Online/Offline
		Halaman	i dari ix

## LEMBAR PERSETUJUAN MODUL PENGUMPULAN DATA



Proses	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Disusun Oleh	Pengampu Praktikum Mata Kuliah Sistem Informasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dr. Transmissia Semiawan, BSCS., M.IT.</li> <li>• Didik Suwito Pribadi, BSCS., M.Kom.</li> <li>• Hashri Hayati, S.T., M.T.</li> <li>• Djoko Cahyo Utomo Lieharyani, S.Kom., M.MT.</li> </ul>	
Diperiksa oleh	Ketua Kelompok Bidang Keahlian Sistem Informasi	Muhammad Riza Alifi, S.T., M.T.	
Disahkan oleh	Ketua Program Studi Teknik Informatika	Santi Sundari, S.Si., M.T.	

	<b>MODUL PENGUMPULAN DATA</b>	Mata Kuliah	Sistem Informasi
		Pertemuan Ke/Waktu	6 / 300 Menit
	<b>Jurusan Teknik Komputer &amp; Informatika Program Sarjana Terapan (D-4)</b>	Media Pembelajaran	Blended/Online/Offline
		Halaman	ii dari ix

PUBLISHED BY

Jurusan Teknik Komputer & Informatika Politeknik Negeri Bandung

Jl. Gegerkalong Hilir, Desa Ciwaruga, Kecamatan Parongpong, Kabupaten Bandung Barat,  
Jawa Barat 40559

Copyright © 2023 by JTK POLBAN

All rights reserved. No part of the contents of this book may be reproduced or transmitted in  
any Formulir or by any means without the written permission of the publisher


Penanggung jawab : Transmissia Semiawan

Tim Penyusun : Transmissia Semiawan

Didik Suwito Pribadi, BSCS., M.Kom.

Hashri Hayati

Djoko Cahyo Utomo Lieharyani

	<b>MODUL PENGUMPULAN DATA</b>	Mata Kuliah	Sistem Informasi
		Pertemuan Ke/Waktu	6 / 300 Menit
	<b>Jurusan Teknik Komputer &amp; Informatika Program Sarjana Terapan (D-4)</b>	Media Pembelajaran	Blended/Online/Offline
		Halaman	iii dari ix

## KATA PENGANTAR


Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat karunia dan ridho-NYA “**MODUL PENGUMPULAN DATA**” telah selesai disusun.

Penyusunan “**MODUL PENGUMPULAN DATA**” ini bertujuan untuk memberikan petunjuk dan prosedur operasional baku (POB) mengenai proses kegiatan praktikum, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, pelaporan, dan evaluasi untuk penilaian. Melalui modul ini diharapkan proses praktikum dapat mudah dipahami, baik oleh mahasiswa dan dosen di lingkungan Jurusan Teknik Komputer dan Informatika Politeknik Negeri Bandung.

Semoga modul ini bermanfaat untuk memperkuat pelaksanaan pengajaran di Jurusan Teknik Komputer & Informatika Politeknik Negeri Bandung, sehingga transparansi dan akuntabilitas kinerja bidang akademik dapat tercapai.


Bandung, 16 Oktober 2023

Tim Penulis

	<b>MODUL PENGUMPULAN DATA</b>	Mata Kuliah	Sistem Informasi
		Pertemuan Ke/Waktu	6 / 300 Menit
	<b>Jurusan Teknik Komputer &amp; Informatika Program Sarjana Terapan (D-4)</b>	Media Pembelajaran	Blended/Online/Offline
		Halaman	iv dari ix


## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	i
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	v
DAFTAR ISTILAH .....	vi
DAFTAR SINGKATAN .....	vi
IDENTITAS MATA KULIAH, PROGRAM STUDI DAN KURIKULUM .....	vii
CAPAIAN PEMBELAJARAN .....	viii
BAGIAN I. BAHAN KAJIAN .....	1
I.1. Penggunaan Pedoman .....	1
I.2. Ruang Lingkup .....	1
I.3. Teknologi .....	1
I.4. Studi Kasus.....	1
I.5. Konsep yang Digunakan .....	1
BAGIAN II. PENYIAPAN PELAKSANAAN PRAKTIKUM (PREPARATION).....	4
II.1. Peralatan Praktikum .....	4
II.2. Keamanan & Keselamatan Kerja .....	5
II.2.1. Mengatur Posisi Komputer .....	6
II.2.2. Menghubungkan Perangkat, Menghidupkan, dan Mematikan Komputer .....	6
BAGIAN III. PROSEDUR PELAKSANAAN PRAKTIKUM (STEP BY STEP).....	8
BAGIAN IV. MEDIA DAN MEKANISME PENGUMPULAN.....	9
IV.1. Media Pengumpulan .....	9
IV.2. Mekanisme Pengumpulan.....	9
DAFTAR PUSTAKA .....	10

	<b>MODUL PENGUMPULAN DATA</b>	Mata Kuliah	Sistem Informasi
		Pertemuan Ke/Waktu	6 / 300 Menit
	<b>Jurusan Teknik Komputer &amp; Informatika Program Sarjana Terapan (D-4)</b>	Media Pembelajaran	Blended/Online/Offline
		Halaman	v dari ix

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Desain Thinking .....	2
Gambar 2. Model Sederhana Dalam Hal Interaksi Komputer Desktop Individu .....	5


	<b>MODUL PENGUMPULAN DATA</b>	Mata Kuliah	Sistem Informasi
		Pertemuan Ke/Waktu	6 / 300 Menit
	<b>Jurusan Teknik Komputer &amp; Informatika Program Sarjana Terapan (D-4)</b>	Media Pembelajaran	Blended/Online/Offline
		Halaman	vi dari ix

## DAFTAR ISTILAH

<b>Istilah</b>	<b>Deskripsi</b>
Blended	Media pembelajaran yang menggabungkan pelaksanaan perkuliahan secara luring dan daring
Domain Model	Abstraksi dari domain (Masalah yang akan diselesaikan), seperti kebijakan, prosedur, objek, hubungan, dan peristiwa yang berfungsi sebagai dasar pengetahuan tentang beberapa bidang masalah
Business rules	Aturan yang mendefinisikan batasan tertentu dalam konteks bisnis
Constrain	Batasan yang muncul berkaitan dengan pengembangan sistem yang akan dilakukan yang bersumber dari aturan, batasan hardware, operasi dan lainnya
Assumption	Fakta atau pernyataan (seperti proposisi, aksioma, postulat, atau gagasan) yang diterima begitu saja. Didasarkan pada pengetahuan dan pengalaman para stakeholder, serta informasi yang tersedia
Dependencies	Kergantungan sesuatu pada sesuatu yang lain agar dapat berjalan dengan baik

## DAFTAR SINGKATAN


<b>Singkatan</b>	<b>Nama</b>
FGD	Forum Group Discussion
GFT	Gagasan Futuristik Tertulis
Ka. KBK	Ketua Kelompok Bidang Keahlian
Ka. Prodi	Ketua Program Studi
SI	Sistem Informasi
PBL	Project Based Learning

	<b>MODUL PENGUMPULAN DATA</b>	Mata Kuliah	Sistem Informasi
		Pertemuan Ke/Waktu	6 / 300 Menit
	<b>Jurusan Teknik Komputer &amp; Informatika Program Sarjana Terapan (D-4)</b>	Media Pembelajaran	Blended/Online/Offline
		Halaman	vii dari ix

## IDENTITAS MATA KULIAH, PROGRAM STUDI DAN KURIKULUM


Mata Kuliah	: Sistem Informasi (Praktik)
Mata Kuliah (Inggris)	: Information Systems (Practicum)
Kode Mata Kuliah	: 16TIN5024
SKS	: 2
Sifat Pengambilan	: Wajib
Bentuk Pembelajaran	: Ceramah,Diskusi,Demonstrasi,Latihan Keterampilan,Debat
Metode Pembelajaran	: Project Based Learning
Media	: Bauran
Semester	: 5
Kelompok Mata Kuliah	: Mata Kuliah Keilmuan dan Ketrampilan
Program Pendidikan	: Sarjana Terapan (D-4)
Program Studi	: Teknik Informatika
Jurusan	: Teknik Komputer & Informatika
Penyusun	: Transmissia Semiawan Didik Suwito Pribadi Hashri Hayati Djoko Cahyo Utomo Lieharyani




	<b>MODUL PENGUMPULAN DATA</b>	Mata Kuliah	Sistem Informasi
		Pertemuan Ke/Waktu	6 / 300 Menit
	<b>Jurusan Teknik Komputer &amp; Informatika Program Sarjana Terapan (D-4)</b>	Media Pembelajaran	Blended/Online/Offline
		Halaman	viii dari ix

## CAPAIAN PEMBELAJARAN

CAPAIAN PEMBELAJARAN		CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
KU-1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang teknologi rekayasa perangkat lunak serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang pengembangan perangkat lunak;	Modul 6
KU-3	Mampu mengambil keputusan secara tepat berdasarkan prosedur baku, spesifikasi desain, persyaratan keselamatan dan keamanan kerja dalam melakukan supervisi dan evaluasi pada pekerjaannya;	Modul 6
KU-5	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;	Modul 6
KU-7	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;	Modul 6
KK-5	<p>mampu menerapkan praktik-praktik terbaik (best practices) dalam proses-proses, metoda-metoda, alat-alat bantu (tools) pengembangan perangkat lunak,</p> <p>(a) menerapkan praktik-praktik terbaik dalam menganalisa suatu masalah, mengidentifikasi, dan mendefinisikan kebutuhan dan persyaratan (requirements) komputasi yang cocok terhadap solusinya</p> <p>(b) menerapkan praktik-praktik terbaik dalam mendesain, mengimplementasikan, dan mengevaluasi program, komponen, proses, atau sistem berbasis komputer, untuk memenuhi kebutuhan dan persyaratan (requirements) yang ditetapkan;</p>	Modul 6
KK-6	Mampu berfungsi secara efektif dalam tim untuk mencapai suatu tujuan bersama ;	Modul 6
KK-7	Mampu berkomunikasi tertulis dan oral teknis, terutama ketika keahlian-keahlian ini	Modul 6

	<b>MODUL PENGUMPULAN DATA</b>	Mata Kuliah	Sistem Informasi
		Pertemuan Ke/Waktu	6 / 300 Menit
	<b>Jurusan Teknik Komputer &amp; Informatika Program Sarjana Terapan (D-4)</b>	Media Pembelajaran	Blended/Online/Offline
		Halaman	ix dari ix

	terpakai pada diseminasi informasi teknis kepada berbagai audiens mengenai berbagai subjek terkait dengan teknologi komputasi dan penerapannya.	
PP-3	konsep-konsep, prinsip-prinsip desain, dan algoritma fundamental yang berkaitan dengan struktur data dan manipulasinya, bahasa-bahasa pemrograman, arsitektur dan organisasi komputer, sistem operasi komputer, dan jaringan komputer	Modul 6
PP-4	konsep-konsep fundamental, prinsip-prinsip, dan teknik-teknik dalam rekayasa perangkat lunak;	N/A
PP-6	implikasi etikal, legal, dan sosial dari komputasi (dampak lokal dan global komputasi terhadap individual, organisasi, dan masyarakat).	Modul 6

	MODUL PENGUMPULAN DATA	Mata Kuliah	Sistem Informasi
		Pertemuan Ke/Waktu	6 / 300 Menit
	Jurusan Teknik Komputer & Informatika Program Sarjana Terapan (D-4)	Model Pembelajaran	Blended/Online/Offline
		Halaman	1 dari 10

## BAGIAN I. BAHAN KAJIAN

### I.1. Penggunaan Pedoman

Pedoman ini memberikan penjelasan terkait dengan urutan prosedur dalam penyelenggaraan praktikum atau praktik sehingga prosesnya dapat dijalankan secara aktif serta efektif dengan dukungan sarana dan prasarana yang ada.

### I.2. Ruang Lingkup

Kegiatan praktikum/praktik meliputi berbagai aspek: persiapan, pelaksanaan, maupun pelaporannya. Penyelenggaraan dan monitoring praktikum/praktik dilakukan oleh pengampu mata kuliah.

### I.3. Teknologi

Berikut adalah teknologi yang digunakan pada modul praktikum ini adalah Search Engine (seperti: Google/Bing/DuckDuckGo/lainnya), aplikasi pengolah kata (Seperti: Microsoft Word/Google Doc/lainnya) dan tools untuk pengumpulan data.

### I.4. Studi Kasus


Setiap kelompok mahasiswa diminta untuk melakukan eksplorasi sumber data yang akan digunakan untuk sub sistem yang akan dibangun. Data yang didapat kemudian dianalisis apakah sesuai kebutuhan atau tidak dan dibuat struktur data dengan membuat kamus data. Setiap kelompok kemudian menentukan definisi kecukupan data serta perkembangan data yang ada pada subsistem yang akan dibangun.

### I.5. Konsep yang Digunakan

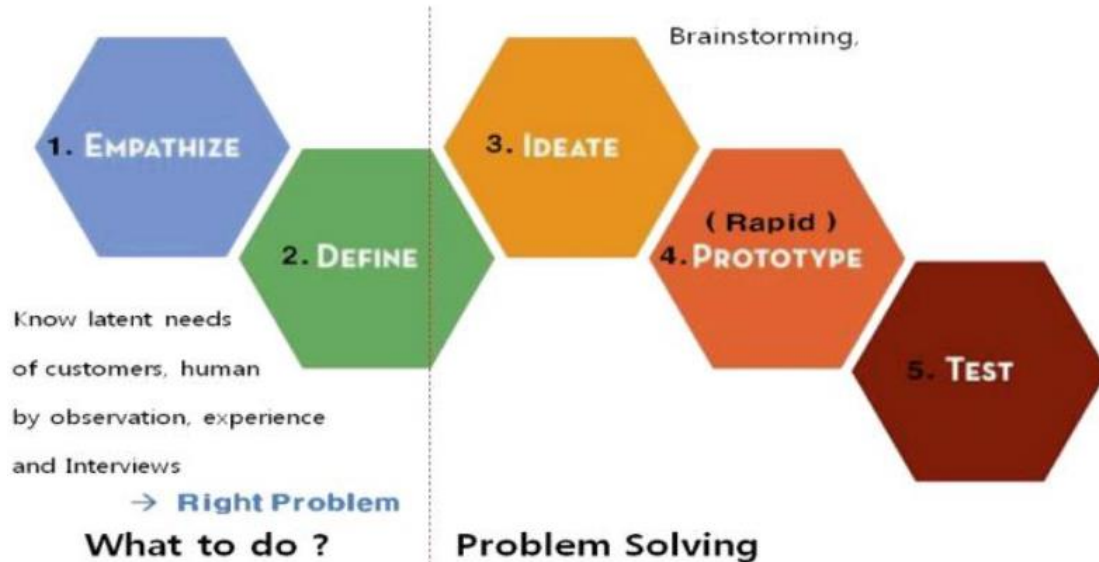
Berikut ini adalah data konsep yang dibahas pada modul praktikum ini:

#### ➤ *Design Thinking*

*Design thinking* adalah pendekatan yang berpusat pada kebutuhan manusia terhadap inovasi dan kreativitas yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis yang layak menjadi nilai pelanggan dan peluang pasar (Frauenberger and Purgathofer, 2019; Lazuardi and Sukoco, 2019; Micheli *et al.*, 2019). Penggunaan *design thinking* yang efektif dalam sebuah organisasi dapat memicu proses pembelajaran pengalaman yang pada akhirnya mendukung pengembangan budaya organisasi yang ditentukan oleh fokus yang berpusat pada pengguna, kolaborasi, pengambilan risiko, dan pembelajaran, yang pada gilirannya mendukung penggunaan *design thinking* lebih lanjut (Elsbach and Stigliani, 2018).

	MODUL PENGUMPULAN DATA	Mata Kuliah	Sistem Informasi
		Pertemuan Ke/Waktu	6 / 300 Menit
	Jurusan Teknik Komputer & Informatika Program Sarjana Terapan (D-4)	Model Pembelajaran	Blended/Online/Offline
		Halaman	2 dari 10

## Design Thinking Process ; at d.school of Stanford University




Gambar 1. Tahapan Desain Thinking


Sumber: (Hasso Plattner Institute, 2019; Lazuardi and Sukoco, 2019)

Dalam membuat sebuah produk dengan metode *design thinking* maka ada beberapa tahapan yang dibutuhkan untuk menghasilkan produk yang sesuai, yaitu (Lazuardi and Sukoco, 2019):

1. Empathize  
Ketika sudah mengetahui user atau pengguna yang akan dituju, maka seorang *design thinker* perlu mengetahui pengalaman, emosi, dan situasi dari si pengguna. Mencoba menempatkan diri sebagai pengguna sehingga dapat benar-benar memahami kebutuhan pengguna. Hal ini dapat dilakukan dengan melakukan wawancara, observasi kehidupan pengguna, dan cara lainnya.
2. Define  
Setelah *design thinker* mengerti kebutuhan pengguna, maka desainer perlu menggambarkan sebuah ide atau pandangan user yang akan menjadi dasar dari produk atau aplikasi yang akan dibuat. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat list kebutuhan *user* dan menggunakan pengetahuan mengenai kondisi yang sedang terjadi.
3. Ideate  
Dengan kebutuhan yang ada, maka desainer perlu menggambarkan solusi yang dibutuhkan. Hal ini dapat dilakukan melakukan evaluasi bersama tim desain dengan menggabungkan kreativitas dari masing-masing desainer.
4. Prototype  
Ide yang sudah ada sebelumnya maka perlu langsung diimplementasikan dalam sebuah aplikasi atau produk uji coba. Perlu dihasilkan sebuah produk nyata dan kemungkinan scenario penggunaan.
5. Test

	<b>MODUL PENGUMPULAN DATA</b>	Mata Kuliah	Sistem Informasi
		Pertemuan Ke/Waktu	6 / 300 Menit
	<b>Jurusan Teknik Komputer &amp; Informatika Program Sarjana Terapan (D-4)</b>	Model Pembelajaran	Blended/Online/Offline
		Halaman	3 dari 10

Dari produk atau aplikasi uji coba yang sudah dibuat, maka akan dilakukan sebuah percobaan dengan pengguna. Dari pengalaman pengguna dalam menggunakan produk uji coba, maka akan didapatkan masukan untuk membuat produk yang lebih baik dan melakukan perbaikan pada produk yang ada.


	MODUL PENGUMPULAN DATA	Mata Kuliah	Sistem Informasi
		Pertemuan Ke/Waktu	6 / 300 Menit
	Jurusan Teknik Komputer & Informatika Program Sarjana Terapan (D-4)	Model Pembelajaran	Blended/Online/Offline
		Halaman	4 dari 10

## BAGIAN II. PENYIAPAN PELAKSANAAN PRAKTIKUM (PREPARATION)

### II.1. Peralatan Praktikum

Kebutuhan peralatan praktikum dapat dilihat pada list berikut:

- Desktop & Mobile Phone
  - ❖ Koneksi Internet yang stabil
  - ❖ Memerlukan versi Transport Layer Security (TLS) 1.2 atau lebih tinggi.
  - ❖ Keyboard
  - ❖ Mouse
- Aplikasi pengolah kata (Cth: Ms. Word / Google Docs)
  - ❖ Aplikasi Pengolah Kata – Google Docs (Google, 2022)
    - Browser (Mozilla Firefox/Microsoft Edge/Google Chrome/safari)
    - Pastikan cookies dan JavaScript sudah menyala/on
  - ❖ Aplikasi Pengolah Kata – Microsoft (Ms.) Word (Microsoft, 2022a, 2022b)
    - Browser
      - Mendukung untuk browser Chrome, Firefox dan Microsoft Edge versi terbaru
    - Desktop Application
      - Windows OS: 1.6 GHz atau lebih tinggi, 2-core
      - Memory: Windows OS: 4 GB RAM; 2 GB RAM (32-bit); macOS: 4 GB RAM
      - Hardisk: Windows OS: 4 GB ketersediaan disk space; macOS: 10 GB ketersediaan disk space; HFS+ hard disk format or APFS Update mungkin membutuhkan tambahan penyimpanan dari waktu ke waktu.
      - Windows OS: 1280 x 768 screen resolution (32-bit requires hardware acceleration for 4K and higher); macOS: 1280 x 800 screen resolution.
      - Windows OS: Graphics hardware acceleration membutuhkan DirectX 9 atau yang terbaru, denhgan WDDM 2.0 atau lebih tinggi untuk Windows 10; macOS: tidak ada kebutuhan grafik.
      - Windows OS: Windows 11, Windows 10, Windows 8.1, Windows Server 2019, Windows Server 2016; macOS: satu dari tiga update terbaru dari macOS. Ketika ada versi pembaruan major dari macOS, maka yang disuport adalah macOS and dua versi sebelumnya.
      - Windows OS: beberapa fitur mungkin membutuhkan .NET 3.5 atau 4.6 atau lebih tinggi.

	MODUL PENGUMPULAN DATA	Mata Kuliah	Sistem Informasi
		Pertemuan Ke/Waktu	6 / 300 Menit
	Jurusan Teknik Komputer & Informatika Program Sarjana Terapan (D-4)	Model Pembelajaran	Blended/Online/Offline
		Halaman	5 dari 10

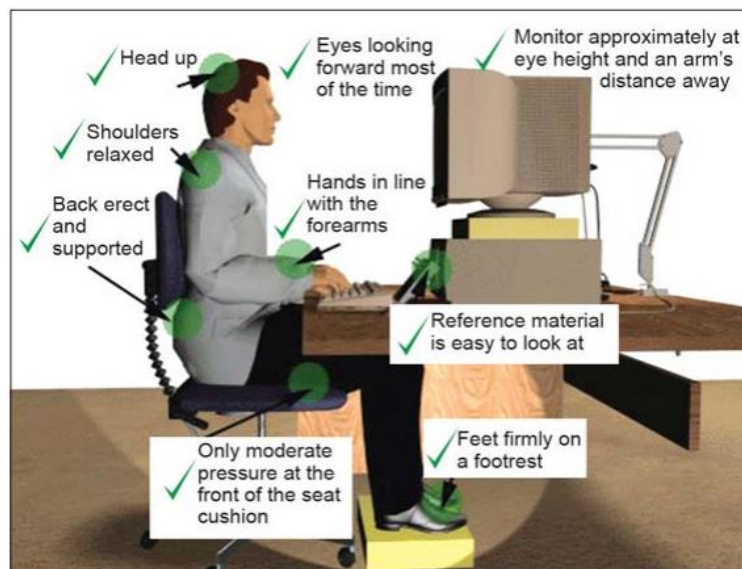
## II.2. Keamanan & Keselamatan Kerja

Komputer merupakan perangkat teknologi komunikasi dan informasi yang sering digunakan saat ini, karena komputer dapat melakukan hampir semua hal yang berhubungan dengan Teknologi komunikasi dan informasi.

Pada saat bekerja dengan komputer ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar tidak berdampak buruk bagi kesehatan bahkan keselamatan kita. Penelitian yang sudah dilakukan menyimpulkan bahwa komputer dapat menyebabkan penggunaanya menderita nyeri otot dan tulang terutama bahu, pergelangan tangan, leher, punggung, pinggang bagian bawah, sakit ginjal, mata merah berair, bahkan gangguan penglihatan.

Beberapa hal yang bisa kita lakukan untuk menghindari efek negatif dari bekerja dengan komputer adalah:


- Aturlah posisi tubuh saat bekerja dengan komputer sehingga kita merasa nyaman
- Aturlah posisi perangkat komputer dan ruangan sehingga memberi rasa nyaman bagi kita
- Makan, minum, dan istirahatlah yang cukup
- Gerakkan badan untuk mengurangi ketegangan otot dan pikiran, dan olahragalah secara teratur
- Sese kali alihkan pandangan ke luar ruangan untuk menyegarkan mata



Gambar 2. Model Sederhana Dalam Hal Interaksi Komputer Desktop Individu  
Sumber Gambar dari (Mashige, 2014)

Mengatur posisi tubuh :

1. Posisi Kepala & Leher harus tegak lurus dengan wajah menghadap langsung ke komputer, jangan menengadah atau membungkuk
2. Posisi Punggung yang baik adalah tegak, tidak miring ke kanan atau kiri, tidak membungkuk dan tidak menyandar terlalu ke belakang, tempat duduk harus nyaman

	<b>MODUL PENGUMPULAN DATA</b>	Mata Kuliah	Sistem Informasi
		Pertemuan Ke/Waktu	6 / 300 Menit
	<b>Jurusan Teknik Komputer &amp; Informatika Program Sarjana Terapan (D-4)</b>	Model Pembelajaran	Blended/Online/Offline
		Halaman	6 dari 10

3. Posisi Pundak tidak terlalu terangkat dan tidak terlalu ke bawah, pastikan otot pundak kita tidak tegang.
4. Posisi Lengan & Siku yang baik adalah apabila kita dapat mengetik dan menggunakan mouse dengan nyaman. Jangan meletakkan mouse/keyboard sejajar dengan tempat duduk kita
5. Posisi Kaki harus bebas, jangan bersentuhan dengan CPU apalagi perangkat listrik, kaki harus diluruskan sesekali agar aliran darah lancar. Apabila posisi kaki bersila, maka harus sering diluruskan.

### II.2.1. Mengatur Posisi Komputer

Posisi Monitor :

- monitor harus diletakkan di tempat yang tidak memantulkan cahaya lain
- letakkan monitor lebih rendah dari garis horizontal mata
- atur lah cahaya monitor (contrast/brightness) agar tidak terlalu gelap dan terang
- sering-seringlah mengedipkan mata (minimal 5 detik setiap 10 menit), apabila mata terasa lelah pijitlah mata secara perlahan dan alihkan pandangan anda ke tempat lain

Posisi Keyboard : letakkan keyboard di tempat yang mudah dijangkau, jangan terlalu jauh dan terlalu dekat, jangan sampai posisi keyboard membuat anda harus membungkuk atau menengadahkan

Posisi Mouse : sama seperti keyboard, posisi mouse jangan terlalu jauh dan terlalu dekat, usahakan posisi mouse dan keyboard sejajar

Posisi Meja dan Kursi : Meja dan kursi harus berada dalam posisi yang membuat kita nyaman agar tidak membuat otot kita tegang atau kelelahan, kursi usahakan yang mempunyai busa dan mempunyai sandaran yang nyaman. Tinggi meja yang baik adalah 55-75 cm.

### II.2.2. Menghubungkan Perangkat, Menghidupkan, dan Mematikan Komputer


Langkah-langkah menghubungkan perangkat komputer :

1. Hubungkan kabel mouse dan keyboard ke colokan yang sesuai di chasis/ CPU, biasanya ujung kabel berwarna, sesuaikan dengan warnanya.
2. Pasang kabel monitor, kabel monitor terdiri dari 2, kabel daya dan kabel data
3. Hubungkan perangkat lain jika ada (printer, speaker, LAN)
4. Hubungkan kabel power pada CPU ke listrik (bila ada stabilizer maka hubungkan CPU ke stabilizer terlebih dahulu baru stabilizer ke listrik), dan hidupkan.

Cara Menghidupkan Komputer yang benar


1. Hidupkan stabilizer (bila ada)
2. Tekan tombol power pada CPU, tunggu sampai komputer selesai booting
3. Bila komputer meminta username & password masukkan , bila tidak klik salah satu
4. Bila desktop sudah tampil dan piter mouse sudah muncul sebagai panah berarti kita sudah mulai bisa bekerja



	<b>MODUL PENGUMPULAN DATA</b>	Mata Kuliah	Sistem Informasi
		Pertemuan Ke/Waktu	6 / 300 Menit
	<b>Jurusan Teknik Komputer &amp; Informatika Program Sarjana Terapan (D-4)</b>	Model Pembelajaran	Blended/Online/Offline
		Halaman	7 dari 10

Cara mematikan komputer yang benar :

1. Akhiri semua program yang dijalankan
2. Gerakkan pointer mouse ke atas tombol [start], kemudian Klik
3. Klik [Turn Off] di bagian bawah menu yang tampil
4. Kemudian muncul kotak dialog Turn Off Computer, lalu klik tombol [Turn Off]
5. Tunggu sampai komputer benar-benar mati
6. Lalu matikan Stabilizer (bila ada).

	<b>MODUL PENGUMPULAN DATA</b>	Mata Kuliah	Sistem Informasi
		Pertemuan Ke/Waktu	6 / 300 Menit
	<b>Jurusan Teknik Komputer &amp; Informatika Program Sarjana Terapan (D-4)</b>	Model Pembelajaran	Blended/Online/Offline
		Halaman	8 dari 10

### BAGIAN III.


## PROSEDUR PELAKSANAAN PRAKTIKUM (STEP BY STEP)

Setiap kelompok mahasiswa diminta untuk pendefinisian sumber data yang akan digunakan pada subsistem yang dibangun. Setelah terdefinisi kemudian setiap kelompok melakukan eksplorasi sumber data dan mendefinisikan kebutuhan data. Berikut adalah tahapan pelaksanaan praktikum Sistem Informasi berkaitan dengan pengumpulan data:

1. Setiap kelompok melakukan eksplorasi untuk mencari sumber data yang didapatkan berasal dari mana dan bagaimana melakukan pengambilan data;
2. Lakukan percobaan dan analisis tools yang dapat membantu pengambilan data yang kelompok anda butuhkan;
3. Sebutkan dan jelaskan tools yang akan digunakan untuk melakukan pengumpulan data;
4. Definisikan sumber data yang akan digunakan;
5. Definisikan dimensi kualitas data yang anda kumpulkan berdasarkan pada sumber dan perkiraan perkembangan data yang ada pada sistem yang akan kelompok anda buat;
6. Tentukan rencana penarikan data yang dilakukan oleh sub sistem yang kelompok anda rancang;
7. Buatlah kamus data yang dilengkapi dengan detail sumber data yang digunakan, contoh dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Nama Field	Tipe Data & Panjang	Deskripsi Data	Contoh Data	Sumber
1	Nama User	String [75 Char]	Nama User pada media sosial	@djoko_lieharyani	3 <sup>rd</sup> Part Apps [Talend - Generate Dummy]

8. Waktu pengerjaan ini adalah 300 Menit (150 menit \* 2 SKS). Pembagian waktu pengerjaan adalah sebagai berikut:
  - a. Penjelasan bahan selama sekitar 30 menit;
  - b. Eksplorasi dan penerapan tools membantu pengumpulan data sekitar 150 menit;
  - c. Pendalaman dan analisis hasil pengumpulan data sekitar 70 menit;
  - d. Pembuatan laporan dilakukan selama sekitar 50 menit.

	MODUL PENGUMPULAN DATA	Mata Kuliah	Sistem Informasi
		Pertemuan Ke/Waktu	6 / 300 Menit
	Jurusan Teknik Komputer & Informatika Program Sarjana Terapan (D-4)	Model Pembelajaran	Blended/Online/Offline
		Halaman	9 dari 10

## BAGIAN IV. MEDIA DAN MEKANISME PENGUMPULAN

### IV.1. Media Pengumpulan


Media Pengumpulan menggunakan *Ms. Teams* yang dapat diakses pada link berikut:  
<https://Tims.microsoft.com/l/Tim/19%3aCF8kNhR4iuoFG5gh7KXSObgzGUqkngnqh9uyloWsIVU1%40thread.tacv2/conversations?groupId=ecb12412-2b03-4b6c-aaac-0e9032cb1b6b&tenantId=98374cd7-c8b8-413c-8476-b8722ae7e8e8>

Kemudian masuk kedalam *Assigment* khusus untuk mata kuliah Sistem Informasi sesuai dengan kelas anda.

### IV.2. Mekanisme Pengumpulan

Mekanisme proses pengumpulan untuk modul praktikum ini mengikuti tahapan berikut:

1. Simpan dokumen hasil perancangan model proses kelompok anda kedalam file dengan ekstensi pdf;
2. Rename file kelompok Anda menjadi :  
**Kelompok\_Id-Kelompok\_Nama-Kelompok**  
 Contoh untuk kelompok 7 dengan nama kelompok Monitoring E-Commerce Valuation (MonEV) maka nama file menjadi **Kelompok\_7\_MonEV**
3. Upload hasil pengumpulan dan analisis data yang sudah kelompok Anda buat kedalam channel kelompok Anda, pada tab **files** difolder “**Hasil Praktikum/praktikum 8/**”;
4. Deadline pengumpulan hasil praktikum ini adalah hari **Selasa, 17 Oktober 2023** jam **23:59 WIB**.

	MODUL PENGUMPULAN DATA	Mata Kuliah	Sistem Informasi
		Pertemuan Ke/Waktu	6 / 300 Menit
	Jurusan Teknik Komputer & Informatika Program Sarjana Terapan (D-4)	Model Pembelajaran	Blended/Online/Offline
		Halaman	10 dari 10

## DAFTAR PUSTAKA

Elsbach, K.D. and Stigliani, I. (2018) 'Design Thinking and Organizational Culture: A Review and Framework for Future Research', *Journal of Management*, 44(6), pp. 2274–2306. Available at: <https://doi.org/10.1177/0149206317744252>.

Frauenberger, C. and Purgathofer, P. (2019) 'Ways of thinking in informatics', *Communications of the ACM*, 62(7), pp. 58–64. Available at: <https://doi.org/10.1145/3329674>.

Google (2022) *System Requirements and Browsers*. Available at: <https://support.google.com/docs/answer/2375082?hl=en&co=GENIE.Platform%3DDesktop> (Accessed: 25 August 2022).

Hasso Plattner Institute (2019) *Design Thinking Process*, [dschool.stanford.edu](https://dschool.stanford.edu). Available at: <https://dschool.stanford.edu/resources/design-thinking-bootleg> (Accessed: 27 August 2022).

Larman, C. (2004) *Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development*. Pearson. Available at: [https://www.craiglarman.com/wiki/downloads/applying\\_uml/larman-ch6-applying-evolutionary-use-cases.pdf](https://www.craiglarman.com/wiki/downloads/applying_uml/larman-ch6-applying-evolutionary-use-cases.pdf).

Lazuardi, M.L. and Sukoco, I. (2019) 'Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek', *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), pp. 1–11. Available at: <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>.

Mashige, K. (2014) 'Computer-related symptoms in the workplace: causes and preventive strategies.', *Occupational Health Southern Africa*, 20(August 2014), pp. 13–17.

Micheli, P. *et al.* (2019) 'Doing Design Thinking: Conceptual Review, Synthesis, and Research Agenda', *Journal of Product Innovation Management*, 36(2), pp. 124–148. Available at: <https://doi.org/10.1111/jpim.12466>.

Microsoft (2022a) *Microsoft 365 and Office Resources - System requirements for Microsoft 365 and Office*. Available at: <https://www.microsoft.com/en/microsoft-365/microsoft-365-and-office-resources#coreui-contentrichblock-3egc9fa> (Accessed: 25 August 2022).

Microsoft (2022b) *Microsoft 365 Plans for Home - Component Requirement*. Available at: <https://www.microsoft.com/en/microsoft-365/microsoft-365-and-office-resources#coreui-heading-5dcqxz4> (Accessed: 25 August 2022).