

Nama : Revalina Zalyanti

NIM : 12030123120033

Kelas : C

Matkul : analisis dan desain system

Berikut adalah Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang diperbarui, termasuk tugas akhir berupa prototyping sistem perpustakaan. Tugas akhir akan dilaksanakan pada pertemuan ke-14.

<b>Pertemuan</b>	<b>Topik Pembahasan</b>	<b>Aplikasi yang Digunakan</b>	<b>Kegiatan</b>
1	Pengantar Analisis dan Desain Sistem	Microsoft PowerPoint, Google Docs	Memperkenalkan konsep dasar analisis dan desain sistem, serta metodologi yang akan digunakan.
2	Studi Kelayakan Sistem	Google Forms, Trello	Mengumpulkan data melalui survei untuk analisis kelayakan proyek, diskusi hasil dengan tim.
3	Pengumpulan Kebutuhan Pengguna	Lucidchart, Miro	Melakukan wawancara dan diskusi kelompok untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna.
4	Model Proses Bisnis	Visio, Draw.io	Membuat diagram alur proses bisnis untuk sistem yang akan dikembangkan.
5	Analisis Kebutuhan Sistem	JIRA, Confluence	Menyusun use case, kebutuhan fungsional dan non-fungsional berdasarkan hasil pengumpulan data.
6	Desain Arsitektur Sistem	UMLet, Draw.io	Mendesain arsitektur sistem yang mencakup komponen dan interaksi antar komponen.
7	Desain Database	MySQL Workbench, dbdiagram.io	Membuat model data dan struktur basis data untuk sistem perpustakaan.
8	Prototyping dengan Wireframe	Figma, Balsamiq	Mengembangkan wireframe antarmuka pengguna untuk menggambarkan alur interaksi.
9	Desain Antarmuka Pengguna	Figma, Adobe XD	Meneruskan desain antarmuka dengan fokus pada pengalaman pengguna, serta penambahan elemen visual.

Pertemuan	Topik Pembahasan	Aplikasi yang Digunakan	Kegiatan
10	Implementasi dan Pemrograman	Visual Studio Code, Git	Pengenalan dasar pemrograman untuk implementasi sistem dan penggunaan sistem kontrol versi Git.
11	Pengujian Sistem	Selenium, Postman	Metode pengujian, pembuatan skrip pengujian otomatis, dan pelaksanaan pengujian sistem.
12	Implementasi Uji Coba Sistem	Apache, Docker	Pelaksanaan uji coba sistem dan pengumpulan umpan balik dari pengguna untuk perbaikan.
13	Dokumentasi dan Penyampaian Hasil	Google Docs, Canva	Penyusunan dokumentasi sistem dan presentasi hasil kepada stakeholder dan pengguna.
14	Tugas Akhir: Prototyping Sistem Perpustakaan	Figma, Balsamiq, Visual Studio	Presentasi dan demonstrasi prototipe sistem perpustakaan yang telah dikembangkan. Evaluasi oleh dosen dan rekan.

📌 **Pengantar:** Memperkenalkan peserta pada konsep dasar dan tujuan analisis serta desain sistem.

📌 **Studi Kelayakan:** Menilai kelayakan proyek dari segi biaya, waktu, dan sumber daya melalui survei.

📌 **Pengumpulan Kebutuhan:** Melibatkan pengguna untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kebutuhan mereka.

📌 **Model Proses:** Memvisualisasikan proses yang ada agar lebih mudah dipahami dan dianalisis.

📌 **Analisis Kebutuhan:** Menyusun spesifikasi sistem berdasarkan data yang telah dikumpulkan sebelumnya.

📌 **Desain Arsitektur:** Mendesain struktur sistem dan bagaimana komponen saling berinteraksi.

📌 **Desain Database:** Membuat model basis data yang menyimpan informasi sistem.

📌 **Prototyping:** Membuat wireframe awal untuk menunjukkan antarmuka pengguna secara visual.

📌 **Desain Antarmuka:** Meneruskan desain antarmuka dengan fokus pada usability dan estetika.

📌 **Implementasi:** Memperkenalkan peserta pada pemrograman dasar yang diperlukan untuk membangun sistem.

📌 **Pengujian:** Melaksanakan pengujian untuk memastikan sistem berfungsi sesuai kebutuhan.

📌 **Uji Coba:** Menguji sistem dengan pengguna nyata untuk mendapatkan umpan balik.

📌 **Dokumentasi:** Menyusun dokumentasi sistem yang lengkap untuk mendukung pemeliharaan dan pengembangan lebih lanjut.

📌 **Evaluasi:** Merefleksikan proses dan hasil proyek, serta mengidentifikasi potensi perbaikan di masa depan.