

Pertemuan	Topik	Detail Kegiatan Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajaran	Referensi	Aplikasi yang Digunakan
1	Pendahuluan Sistem Informasi dan Analisis Sistem	<ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan konsep dasar sistem informasi - Peran sistem informasi dalam akuntansi - Pengantar analisis sistem 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentasi mengenai konsep dasar sistem informasi. 2. Diskusi tentang peran sistem informasi dalam akuntansi. 3. Penugasan individu: Esai tentang pentingnya sistem informasi dalam akuntansi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Buku: "Sistem Informasi Manajemen" oleh Kadir - Artikel: "Peran Sistem Informasi dalam Akuntansi" 	<ul style="list-style-type: none"> - Microsoft PowerPoint - Google Classroom
2	Tahapan Pengembangan Sistem	<ul style="list-style-type: none"> - SDLC (System Development Life Cycle) dalam pengembangan sistem - Tahapan dan metode dalam SDLC 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan mengenai SDLC dan tahapannya. 2. Diskusi kelebihan dan kekurangan metode SDLC. 3. Latihan: Identifikasi tahap SDLC dalam studi kasus. 	<ul style="list-style-type: none"> - Buku: "System Analysis and Design" oleh Kendall & Kendall 	<ul style="list-style-type: none"> - Lucidchart (untuk diagram SDLC)
3	Kebutuhan Pengguna dan Spesifikasi Sistem	<ul style="list-style-type: none"> - Identifikasi kebutuhan pengguna - Dokumentasi spesifikasi sistem 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Studi kasus untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna. 2. Penugasan individu untuk menyusun spesifikasi sistem berdasarkan kasus yang diberikan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Buku: "Software Engineering" oleh Sommerville 	<ul style="list-style-type: none"> - Google Docs - Microsoft Word
4	Analisis Proses Bisnis	<ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan analisis proses bisnis - Alat bantu dalam analisis proses bisnis (DFD, Flowchart) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan tentang analisis proses bisnis. 2. Latihan membuat DFD dan flowchart untuk skenario bisnis sederhana. 3. Penugasan individu untuk membuat DFD dari studi kasus. 	<ul style="list-style-type: none"> - Buku: "Modern Systems Analysis and Design" oleh Hoffer, George & Valacich 	<ul style="list-style-type: none"> - Microsoft Visio - Lucidchart

5	Perancangan Sistem	<ul style="list-style-type: none"> - Desain sistem (front-end dan back-end) - Penggunaan alat bantu desain (mockup, wireframe) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentasi mengenai konsep desain sistem. 2. Praktik membuat mockup dan wireframe. 3. Penugasan individu untuk mendesain wireframe untuk kasus tertentu. 	- Buku: "System Analysis and Design" oleh Dennis, Wixom & Roth	<ul style="list-style-type: none"> - Figma - Balsamiq
6	Database dan Arsitektur Sistem	<ul style="list-style-type: none"> - Perancangan database untuk sistem informasi - Arsitektur sistem dan integrasinya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan tentang konsep database dan arsitektur sistem. 2. Latihan perancangan ERD (Entity Relationship Diagram). 3. Penugasan individu untuk mendesain ERD untuk kasus tertentu. 	- Buku: "Database Systems" oleh Connolly & Begg	<ul style="list-style-type: none"> - MySQL Workbench - Microsoft Visio
7	Ujian Tengah Semester (UTS)	- Evaluasi pemahaman materi sampai pertemuan ke-6	Ujian tertulis berbasis studi kasus.	-	-
8	Perancangan Antar Muka Pengguna (UI/UX Design)	<ul style="list-style-type: none"> - Prinsip dasar desain UI/UX - Praktik desain antar muka pengguna 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan mengenai prinsip dasar UI/UX. 2. Latihan membuat desain UI untuk aplikasi keuangan. 3. Penugasan individu untuk merancang UI/UX aplikasi berdasarkan studi kasus. 	- Buku: "Don't Make Me Think" oleh Steve Krug	<ul style="list-style-type: none"> - Figma - Adobe XD

9	Pengembangan Prototype	<ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan prototype berdasarkan spesifikasi sistem - Implementasi dasar untuk aplikasi keuangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diskusi tentang pengembangan prototype dan fungsinya. 2. Latihan membuat prototype sederhana. 3. Penugasan individu untuk memulai proyek prototype 	- Buku: "Prototyping for Designers" oleh Kathryn McElroy	Figma - Balsmiq
10	Pengujian Sistem (Testing)	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis-jenis pengujian sistem - Teknik pengujian dan penanganan bug 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan mengenai jenis-jenis pengujian (unit, integration, system, acceptance). 2. Latihan melakukan pengujian pada prototype yang dikembangkan. 3. Diskusi tentang penanganan bug yang ditemukan. 	Buku: "Effective Software Testing" oleh Elfriede Dustin	- Selenium - JIRA
11	Dokumentasi dan Implementasi Sistem	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan dokumentasi teknis dan user manual - Strategi implementasi sistem 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan tentang pentingnya dokumentasi. 2. Latihan membuat dokumentasi teknis dan user manual. 3. Diskusi strategi implementasi sistem ke pengguna akhir. 	Buku: "Software Documentation" oleh Michaelson	Google Docs - Microsoft Word
12	Evaluasi dan Pemeliharaan Sistem	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi kinerja sistem setelah implementasi - Strategi pemeliharaan dan update sistem 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan mengenai evaluasi sistem. 2. Latihan membuat rencana pemeliharaan sistem. 3. Diskusi tentang tantangan dalam pemeliharaan sistem. 	- Buku: "Software Maintenance" oleh Grubb & Takang	- JIRA - Trello
13	Penyempurnaan Prototype dan Pengintegrasian Feedback	<ul style="list-style-type: none"> - Penyempurnaan prototype berdasarkan feedback - Integrasi perubahan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Review prototype yang telah dikembangkan. 2. Integrasi 	Buku: "User Feedback in Software Development"	- Figma - GitHub

		dan finalisasi prototype	feedback yang didapatkan dari pengguna. 3. Finalisasi prototype dan persiapan untuk presentasi akhir	oleh Amy Bucher	
14	Ujian Akhir Semester (UAS) dan Presentasi Proyek	Presentasi proyek prototype yang telah dibuat secara individu - Ujian akhir berbasis proyek	1. Presentasi prototype oleh masing-masing mahasiswa. 2. Evaluasi oleh dosen dan rekan mahasiswa. 3. Ujian tertulis tentang materi secara keseluruhan.		- Figma - Github

Nama Prototype: Aplikasi "MyFinance"

Deskripsi Singkat:

"MyFinance" adalah aplikasi sistem informasi keuangan sederhana yang membantu pengguna dalam mengelola dan memantau keuangan pribadi atau bisnis kecil. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mencatat pendapatan dan pengeluaran, menghasilkan laporan keuangan, serta memberikan visualisasi data dalam bentuk grafik untuk analisis.

Fitur Utama:

1. **Dashboard Utama:**
 - Menampilkan ringkasan keuangan harian, mingguan, dan bulanan.
 - Grafik pie atau bar yang menunjukkan perbandingan pendapatan dan pengeluaran.
2. **Pencatatan Transaksi:**
 - Formulir untuk mencatat transaksi pendapatan dan pengeluaran.
 - Kategori transaksi (misalnya: gaji, belanja, investasi, dll).
 - Opsi untuk menambahkan deskripsi dan tanggal transaksi.
3. **Manajemen Anggaran:**
 - Fitur untuk membuat dan mengelola anggaran bulanan.
 - Notifikasi ketika pengeluaran mendekati atau melebihi anggaran yang ditetapkan.
4. **Laporan Keuangan:**
 - Laporan pendapatan dan pengeluaran dalam format PDF atau Excel.
 - Laporan arus kas yang mencatat semua pemasukan dan pengeluaran.
 - Laporan laba rugi untuk melihat performa keuangan dalam periode tertentu.
5. **Visualisasi Data:**
 - Grafik garis untuk melihat tren keuangan dari waktu ke waktu.

- Grafik pie untuk melihat distribusi pengeluaran per kategori.
 - Dashboard interaktif yang menampilkan data keuangan terkini.
6. **Keamanan:**
- Sistem login untuk menjaga keamanan data pengguna.
 - Fitur backup dan restore data keuangan.

Tahapan Pengembangan:

1. **Perancangan UI/UX:**
 - Membuat mockup dan wireframe dari halaman utama, halaman pencatatan transaksi, halaman laporan, dan halaman pengaturan.
2. **Pengembangan Frontend:**
 - Mengimplementasikan desain antarmuka menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript.
 - Menggunakan framework frontend (misalnya, React) untuk membuat komponen-komponen UI.
3. **Pengembangan Backend:**
 - Membuat API untuk menangani pencatatan dan pengambilan data transaksi.
 - Menghubungkan aplikasi frontend dengan database.
4. **Integrasi dan Pengujian:**
 - Mengintegrasikan frontend dengan backend dan menguji setiap fitur untuk memastikan fungsionalitas.
 - Melakukan pengujian unit dan sistem untuk mendeteksi bug.
5. **Deployment dan Pengunggahan ke GitHub:**
 - Melakukan deployment aplikasi pada platform seperti Heroku atau Netlify.
 - Mengunggah seluruh kode dan dokumentasi ke GitHub.
6. **Dokumentasi dan Presentasi:**
 - Menyusun dokumentasi teknis dan user manual.
 - Mempersiapkan presentasi untuk menjelaskan konsep, fitur, dan teknologi yang digunakan dalam pengembangan prototype.

Prototype ini dirancang untuk memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam menganalisis, merancang, mengembangkan, dan menguji sebuah aplikasi sistem informasi yang berfungsi penuh, dengan fokus pada aspek keuangan.