

BAP, PRESENSI, DAN PENILAIAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI

DOSEN : DEWI LARASWATI, M.KOM
 MATA KULIAH : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI - 068
 SKS : 3 SKS
 KELAS : 19.4D.01

BERITA ACARA PENGAJARAN

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
1	303-D2	2 April 2026	1. Kontrak perkuliahan 2. Pembuatan latar belakang dan Cara mengutip jurnal Perancangan Sistem Informasi	Tanggal : 2 April 2026 Hari : Kamis Materi : Perancangan Sistem Informasi Jam : 10.00-12.30 WIB Jumlah Mahasiswa : 51 Jumlah Yang Hadir : 45 Kelas : 19.4D.01 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 1 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka di kampus BSI Margonda/D2 Ruang 303. Jika ada yang kurang jelas Mahasiswa dapat bertanya secara langsung. Materi yang disampaikan: Penjelasan Silabus mata kuliah dan gambaran Project yang akan dibuat, Penjelasan Capstone Project, kontrak perkuliahan, bagaimana pengutipan dalam membuat latar belakang masalah dengan jurnal, pembentukan kelompok, penentuan model atau metode pengembangan sistem yang dibuat dalam laporan project, dan penentuan tema/judul yang akan dibuat dan disesuaikan dengan matakuliah lain yang terkait. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengutipan 1. Uraian yang kita buat didukung atau diperkuat dengan data/sumber kredibel. 2. Tidak Ada Kesenjangan (Gap): Pengutipan membantu menunjukkan apa yang sudah diketahui (dari penelitian sebelumnya) dan apa yang belum diketahui atau perlu diteliti lebih lanjut (masalah penelitian Anda). 3.	Jadwal: 10:00-12:30 Masuk: 10:09:37 Keluar: 12:16:26

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				Hindari Plagiarisme: Mengutip dengan benar adalah cara untuk menghargai karya orang lain dan menghindari plagiarisme. Untuk pengutipan bisa dilakukan dengan Format/Gaya Pengutipan yang Umum Didukung Mendeley disesuaikan dengan ketentuan untuk mata kuliah ini style yang digunakan APA (American Psychological Association) pada aplikasi mendeley	
2	303-D2	9 April 2026	Pembahasan proyek 1. Capstone Projek. 2. Penjelasan tugas proyek berkelompok. 3. Tahapan pengerjaan proyek berkelompok. 4. Indikator penilaian proyek. Perancangan Sistem Informasi	Tanggal : 9 April 2026 Hari : Kamis Materi : Perancangan Sistem Informasi Jam : 10.00-12.30 WIB Jumlah Mahasiswa : 51 Jumlah Yang Hadir : 47 Kelas : 19.4D.01 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 2 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 303. Jika ada yang kurang jelas Mahasiswa dapat menanyakan secara langsung. Materi yang disampaikan: Pembahasan Proyek akhir, penjelasan Panduan GEMASTIK, khususnya bagian Kompetisi XI Pengembangan Bisnis TIK (ICT Business Development), memberikan contoh bagaimana membuat BAB I Latar Belakang. Rangkuman: Dalam membuat latar belakang masalah, pengutipan (sitasi) sangat penting untuk memberikan dasar ilmiah, kredibilitas, dan menunjukkan bahwa penulis telah melakukan tinjauan pustaka yang memadai sesuai dengan penelitian yang diambil. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengutipan 1. Uraian yang kita buat didukung atau dikuatkan dengan data/sumber kredibel. 2. Tunjukkan Kesenjangan (Gap): Pengutipan membantu menunjukkan apa yang sudah diketahui (dari penelitian sebelumnya) dan apa yang belum diketahui atau perlu diteliti lebih lanjut (masalah penelitian Anda). 3. Hindari Plagiarisme: Mengutip dengan benar adalah cara untuk menghargai karya orang lain dan menghindari plagiarisme. Untuk pengutipan bisa dilakukan dengan Format/Gaya Pengutipan yang Umum Didukung Mendeley	Jadwal: 10:00-12:30 Masuk: 10:01:50 Keluar: 12:16:20

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				disesuaikan dengan ketentuan untuk mata kuliah ini style yang digunakan APA (American Psychological Association) pada aplikasi mandeley Untuk Gambaran Proposal GEMASTIK Gambaran Capstone Project BAB I Project Charter 1. Latar Belakang 2. Deskripsi Produk/Service 3. Keuntungan Yang Diharapkan 4. Perencanaan Aktivitas Secara Global BAB II Project Report 1. Analisa Sistem Berjalan 2. Analisa Kebutuhan Sistem 3. Desain Sistem Desain Basis Data (*ERD, Spec File, Struktur kode) Desain Antar muka 4. Pembuatan Kode Program 5. Pengujian 6. Pemeliharaan BAB III Penutup 1. Kesimpulan 2. Saran	
3	303-D2	16 April 2026	1. Metode pengembangan system (waterfall) 2. Perumusan Masalah 3. Analisa Dokumen I/O system berjalan 4. Menentukan Tujuan dan manfaat sistem Penambahan materi penelitian: 1. Integrasi Sistem Inventory melalui Pendekatan Metode Waterfall 2. Implementasi Metode SDLC Prototype Pada Sistem Informasi Indeks Kepuasan Masyarakat (IKM) Berbasis Website Studi Kasus Dinas Kependudukan Dan Catatan Sipil Perancangan Sistem Informasi	Tanggal : 16 April 2026 Hari : Kamis Materi : Perancangan Sistem Informasi Jam : 10.00-12.30 WIB Jumlah Mahasiswa : 51 Jumlah Yang Hadir : 47 Kelas : 19.4D.01 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 3 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 303. Jika ada yang kurang jelas Mahasiswa dapat menanyakan secara langsung. Materi yang disampaikan: Metode Pengembangan Sistem (SDLC) Rangkuman: ? SDLC merupakan panduan atau langkah-langkah yang harus diikuti saat membuat atau mengubah sebuah aplikasi atau sistem. Bertujuan agar proyeknya terstruktur, efisien, dan hasilnya sesuai dengan yang diharapkan. ? Tiga langkah umum dalam perancangan sistem informasi: 1. Definisikan Sistem: Tentukan tujuan, masalah, pengguna, dan kebutuhan sistem. 2. Pilih Metode: Tentukan cara terbaik membangun sistem (misalnya Agile, Waterfall). 3. Rancang Arsitektur: Rancang struktur dasar sistem, komponen, dan teknologi yang digunakan. ? Mendefinisikan Sistem Informasi yang Dibangun Ini adalah langkah awal di mana kita menentukan dengan jelas apa sebenarnya sistem informasi yang akan dibuat. Apa tujuannya? Masalah apa yang mau diselesaikan? Siapa penggunaanya? Kebutuhan	Jadwal: 10:00-12:30 Masuk: 10:04:51 Keluar: 12:15:07

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				fungsional (apa saja yang bisa dilakukan sistem) dan non-fungsional (seperti kecepatan, keamanan, kemudahan penggunaan) apa saja yang harus dipenuhi? Ibaratnya, kita membuat cetak biru yang detail sebelum mulai membangun rumah. ? Memilih Metode Pengembangan Sistem Informasi Setelah kita tentukan sistem apa yang dibuat, langkah selanjutnya adalah memilih cara atau pendekatan terbaik untuk membangun sistem tersebut. Ada banyak metode pengembangan, seperti Waterfall (air terjun), Agile (misalnya Scrum), Spiral, dan lain-lain. Pilihan metode ini akan mempengaruhi bagaimana proses pengembangan berjalan, bagaimana tim bekerja sama, dan bagaimana risiko dikelola. Pemilihan metode ini krusial agar proses pembangunan sistem berjalan lancar dan efisien. ? Memilih Teknik Perancangan Arsitektur Sistem Informasi Pada tahap ini fokus pada bagaimana struktur dasar sistem akan dirancang. Arsitektur ini ibarat kerangka bangunan rumah. Kita perlu menentukan komponen-komponen utama sistem, bagaimana mereka saling berinteraksi, teknologi apa yang akan digunakan (misalnya database, bahasa pemrograman, server), dan bagaimana data akan mengalir. Perancangan arsitektur yang baik akan memastikan sistem kokoh, mudah dikembangkan di masa depan, dan mampu menangani beban kerja yang ada. 1. MODEL AIR TERJUN (Waterfall) Model Air Terjun, yang juga dikenal sebagai Sequential Linier, adalah metode pengembangan perangkat lunak yang paling tua dan paling sederhana. Cara kerjanya adalah berurutan, tahap demi tahap, seperti air yang mengalir ke bawah tanpa bisa kembali ke atas. Tahapannya meliputi: - Analisis Kebutuhan: Memahami dan mendokumentasikan semua kebutuhan pengguna. - Desain: Merancang arsitektur dan detail sistem berdasarkan kebutuhan. - Pengkodean (Implementasi): Menulis kode program berdasarkan desain. - Pengujian: Memeriksa apakah program berjalan sesuai spesifikasi dan bebas bug. Pengujian bisa dilakukan dengan White	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				Box testing, yaitu bagaimana sistem bekerja dari dalam, sementara Black Box testing menguji apa yang sistem lakukan dari luar. Keduanya penting untuk memastikan kualitas perangkat lunak yang optimal. Fitur White Box Testing Black Box Testing Fokus Struktur internal, kode, logika Fungsionalitas eksternal, input/output Pengetahuan Perlu tahu detail kode Tidak perlu tahu detail kode Pelaku Developer Penguji QA / Independen Tujuan Validasi logika internal Validasi fungsionalitas Analogi Mekanik memeriksa mesin mobil Pengguna mengendarai mobil - Pendukung (Pemeliharaan): Melakukan perbaikan atau penyesuaian setelah sistem digunakan. Model ini paling cocok jika spesifikasi kebutuhan proyek sudah jelas, detail, dan tidak mungkin berubah selama proses pengembangan. Jika ada perubahan di tengah jalan, akan sangat sulit dan mahal untuk ditangani. Model Air Terjun (Waterfall) memiliki kelebihan dan kekurangan yang membuatnya cocok untuk jenis proyek tertentu. Kelebihan Model Waterfall - Struktur yang Jelas dan Terukur: Model ini memiliki alur kerja yang sangat terstruktur dan berurutan, memudahkan setiap tim untuk fokus pada tugasnya masing-masing sesuai dengan bidang keahliannya. Hal ini juga memungkinkan kontrol proyek yang ketat. - Dokumentasi yang Baik: Setiap tahapan dilengkapi dengan dokumentasi yang jelas, mulai dari analisis kebutuhan, desain, hingga hasil pengujian. Dokumentasi ini mempermudah komunikasi antar anggota tim dan pemangku kepentingan, serta membantu dalam pemeliharaan jangka panjang. - Kesederhanaan: Model ini relatif sederhana dan mudah dipahami serta digunakan. Pendekatan liniernya juga meminimalisir kesalahan. Kekurangan Model Waterfall - Kurang Fleksibel: Salah satu kekurangan utamanya adalah ketidakfleksibelan dalam menangani perubahan kebutuhan setelah fase desain dimulai. Revisi menjadi sulit dan mahal jika terjadi kesalahan. - Proses Pengembangan yang Lama: Karena tahapan dikerjakan	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				satu per satu, proses pengerjaan bisa memakan waktu lebih lama dibandingkan model SDLC lain. - Pengujian Terlambat: Pengujian baru dilakukan setelah seluruh implementasi selesai, yang berpotensi menyebabkan masalah tidak terdeteksi lebih awal. 2. PROTOTYPE Model Prototipe digunakan untuk menjembatani kesalahpahaman antara pelanggan dan pengembang mengenai hal teknis, serta untuk memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan. Prosesnya dalam Prototipe: 1. Mengumpulkan kebutuhan pelanggan. 2. Kemudian, membuat prototipe (program yang belum jadi atau mock-up). 3. Selanjutnya, pelanggan melihat dan menguji prototipe tersebut. 4. Berdasarkan masukan pelanggan, pengembang membangun atau memperbaiki prototipe tersebut. Proses ini berulang hingga kebutuhan pelanggan terpenuhi dan spesifikasi menjadi jelas. Prototipe adalah tentang membuat contoh awal produk untuk mendapatkan masukan dari pelanggan agar produk akhir sesuai harapan. 3. MODEL RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) RAD mengembangkan perangkat lunak dengan cepat (incremental) untuk proyek berjangka pendek. RAD merupakan model yang diadaptasi dari model waterfall namun dengan versi yang lebih cepat. setiap bagian perangkat lunak dikembangkan menggunakan pendekatan Air Terjun yang cepat. ? Incremental Pengembangan dilakukan secara bertahap, bagian demi bagian, atau fitur demi fitur. Setiap increment menambahkan fitur atau kemampuan baru pada sistem yang sudah ada sebelumnya. Contohnya: Increment 1: Membuat fitur login dan registrasi. Increment 2: Menambahkan fitur input data. Increment 3: Mengembangkan fitur pelaporan. Setiap increment ini biasanya sudah bisa digunakan atau diuji, dan kemudian digabungkan untuk membentuk sistem yang utuh. Pendekatan ini memungkinkan umpan balik lebih awal dan fleksibilitas dalam pengembangan. Penjelasan gambar RAD: Diagram ini menunjukkan penerapan	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				model RAD dengan pembagian kerja tim secara paralel untuk menyelesaikan proyek dalam waktu singkat. Menggambarkan bagaimana sebuah proyek RAD dibagi menjadi beberapa tim (Tim #1, Tim #2, Tim #3) yang bekerja secara parallel (bersamaan/serentak). Setiap tim melakukan tahapan yang sama (Pemodelan Bisnis, Pemodelan Data, Pemodelan Proses, Pemodelan Aplikasi, Pengujian dan Pergantian) namun pada bagian atau fitur yang berbeda. Proses ini bersifat incremental (bertahap) dan dirancang untuk diselesaikan dalam jangka waktu yang relatif pendek, yaitu sekitar 60-90 hari. o Pemodelan Bisnis: Pahami alur kerja bisnis. o Pemodelan Data: Rancang struktur data. o Pemodelan Proses: Definisikan cara data diproses. o Pemodelan Aplikasi: Buat rancangan antarmuka dan interaksi. o Pengujian & Pergantian: Uji coba dan serahkan sistem. 4 Komponen RAD : 1. Manajemen: Merujuk pada orang-orang (pengguna/user) yang terlibat dalam manajemen dan mampu beradaptasi cepat dengan metode baru. 2. Pengembang: Tim profesional yang mengembangkan sistem menggunakan metode dan tool yang tepat. 3. Metode: Merujuk pada metodologi RAD itu sendiri (RAD life cycle). 4. Tools: Menggunakan Computer Aided Software Engineering (CASE) dan Generation Language untuk memfasilitasi pembuatan prototipe dan kode program, serta dokumentasi dan perancangan database. 7 RAD membutuhkan manajemen yang adaptif, tim pengembang profesional, metodologi RAD itu sendiri, dan dukungan tools teknologi untuk mempercepat pengembangan. 4. ITERATIF Model Iteratif adalah model pengembangan bertahap dengan perbaikan berkelanjutan. Dalam pengembangan perangkat lunak yang menggunakan model iteratif (atau inkremental), setiap siklus atau tahapan (iterasi) yang selesai dianggap sebagai pencapaian penting (milestone). Model ini lebih cenderung mudah dikelola, karena memiliki: - Hasil yang Terukur: Setiap iterasi menghasilkan bagian dari sistem yang sudah berfungsi	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				atau setidaknya sudah sampai pada tahap tertentu (misalnya, sudah ada prototipe, sudah selesai coding fitur X). Ini membuat kemajuan proyek lebih jelas terlihat. - Fokus yang Jelas: Tim pengembang bisa fokus pada tujuan spesifik untuk iterasi tersebut. Ini memecah proyek besar menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan lebih mudah dikelola. - Umpan Balik Lebih Awal: Karena ada hasil di setiap iterasi, tim bisa mendapatkan umpan balik lebih cepat dari pengguna atau pemangku kepentingan. Umpan balik ini bisa langsung digunakan untuk perbaikan di iterasi berikutnya. - Manajemen Risiko: Masalah atau risiko bisa diidentifikasi dan ditangani lebih awal dalam setiap iterasi, bukan menumpuk di akhir proyek. Jadi, dengan memecah proyek menjadi iterasi-iterasi, manajer proyek dan tim memiliki titik-titik pencapaian yang jelas dan terukur, yang membuat pengelolaan proyek secara keseluruhan menjadi lebih mudah dan efektif. Kelebihan Model Iteratif - Sumber daya untuk mengubah ruang lingkup/persyaratan lebih sedikit, sehingga cenderung lebih mudah dan murah untuk melakukan perubahan pada kebutuhan atau cakupan proyek di tengah jalan. - Fleksibilitas yang lebih tinggi dalam menghadapi perubahan kebutuhan proyek. Kekurangan Model Iteratif - Kemungkinan resiko pada proyek akhir mungkin kurang diketahui, dikarenakan pengembangan dilakukan secara bertahap dan tidak semua persyaratan dikumpulkan di awal, risiko-risiko yang mungkin muncul di akhir proyek (contoh: masalah integrasi antar modul, atau ketidaksesuaian dengan kebutuhan akhir yang belum terungkap sepenuhnya) mungkin tidak terdeteksi atau diketahui sejak dini. Risiko-risiko ini baru bisa muncul atau menjadi jelas saat proyek mendekati penyelesaian. - Tingkat fleksibilitas pada model iteratif ada, namun terbatas pada perubahan besar. 5. MODEL SPIRAL ? Menggabungkan kecepatan dan penambahan fungsi dari model iteratif/prototipe dengan kontrol dan sistematika model Air Terjun. ? Diagram ini berbentuk	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				spiral yang terdiri dari beberapa kuadran atau tahapan yang berulang. Setiap putaran spiral mewakili satu siklus pengembangan. Tahapan-tahapan utama diagram spiral: 1. Perencanaan (Planning): Menentukan tujuan, alternatif, dan batasan. 2. Analisa Risiko (Risk Analysis): Mengidentifikasi dan menganalisis risiko. 3. Risiko Teknis: Masalah dengan teknologi, kompleksitas sistem, performa, atau keamanan. 4. Risiko Manajemen: Masalah dengan perubahan kebutuhan, estimasi waktu/biaya, komunikasi, ketergantungan pada orang, atau kualitas produk. 5. Rekayasa (Engineering): Meliputi pengembangan, pengujian, dan implementasi. 6. Konstruksi dan Peluncuran (Construction and Deployment): Membangun dan merilis produk. ? Selain itu, ada juga aktivitas pendukung yang mengelilingi spiral, seperti Komunikasi dengan Pelanggan, Memasuki Sumber Proyek, dan Evaluasi Pelanggan. Gambar Model Spiral tersebut menggambarkan proses pengembangan perangkat lunak yang berulang, fokus pada manajemen risiko, dan melibatkan pelanggan di setiap siklusnya untuk menghasilkan produk yang semakin baik.	
4	303-D2	23 April 2026	1. Entity Relationship Diagram a. Symbol yang digunakan b. Rancangan ERD c. Kardinality 2. Spesifikasi File. 3. Pengkodean a. Petunjuk pembuatan kode b. Tipe dari kode Perancangan Sistem Informasi	Tanggal : 23 April 2026 Hari : Kamis Materi : Perancangan Sistem Informasi Jam : 10.00-12.30 WIB Jumlah Mahasiswa : 51 Jumlah Yang Hadir : 41 Kelas : 19.4D.01 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 4 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 303. Jika ada yang kurang jelas Mahasiswa dapat menanyakan secara langsung. Materi yang disampaikan: ERD, Spesifikasi File Dan Pengkodean Rangkuman: Dalam pengembangan atau perancangan sistem informasi, perancangan basis data merupakan langkah yang penting. Salah satu metode yang paling populer untuk memodelkan struktur data adalah Entity Relationship Diagram (ERD) Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan diagram yang digunakan	Jadwal: 10:00-12:30 Masuk: 10:11:12 Keluar: 12:23:43

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				untuk memodelkan hubungan antar entitas dalam sebuah sistem basis data. ERD membantu dalam menggambarkan bagaimana data disimpan, dikelola, dan dihubungkan antar tabel sebelum sistem benar-benar diimplementasikan dalam database. Fungsi dan Tujuan ERD • Memvisualisasikan struktur basis data secara sederhana dan jelas. • Mengidentifikasi entitas, atribut, dan relasi antar data. • Menjadi blueprint database sebelum pembuatan tabel. • Mengurangi kesalahan desain dengan mendeteksi kebutuhan sejak awal. ERD memiliki beberapa Komponen Utama, yaitu: • Entitas (Entity) o Mewakili sebuah Objek di dalam sistem, yang datanya akan disimpan (misalnya: Mahasiswa, Dosen, Mata Kuliah). - o Digambarkan dengan persegi panjang. • Atribut (Attribute) o Untuk menggambarkan Karakteristik dari entitas (misalnya: NIM, Nama, Alamat). - o Digambarkan dengan elips. • Relasi (Relationship) o Menunjukkan hubungan antar dua atau lebih entitas (misalnya: Mahasiswa mengambil Mata Kuliah, Mahasiswa meminjam Buku). - o Digambarkan dengan belah ketupat. • Kardinalitas (Cardinality) o Menunjukkan jumlah hubungan (One to One, One to Many, Many to Many). • Persegi Panjang dengan Garis Ganda di Dalam (Weak Entity): Mewakili sebuah entity yang keberadaannya bergantung pada entity lain (entity pemiliknya). Jika entity pemiliknya dihapus, weak entity ini juga tidak berarti. Contoh: "Tahun ajaran" yang bergantung pada "Mahasiswa". • Belah Ketupat dengan Garis Ganda di Dalam (Identifying Relationship): Menunjukkan hubungan di mana primary key dari entity pemilik digunakan sebagai bagian dari primary key pada weak entity. Ini adalah hubungan yang mengidentifikasi weak entity. • Oval dengan Garis Putus-putus (Atribut Derivatif): atribut yang nilainya dapat dihitung atau diturunkan dari atribut lain yang sudah ada.. Contoh: "Usia" yang bisa dihitung dari "Tanggal Lahir".	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
5	303-D2	25 April 2026	1. Terminologi UML 2. Pemodelan Usecase 3. Studi Kasus Perancangan Sistem Informasi	Tanggal : 25 April 2026 Hari : Kamis Materi : Perancangan Sistem Informasi Jam : 07.30-10.00 WIB Jumlah Mahasiswa : 51 Jumlah Yang Hadir : 32 Kelas : 19.4D.01 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Kuliah Pengganti Pertemuan 5 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 303. Jika ada yang kurang jelas Mahasiswa dapat menanyakan secara langsung. Materi yang disampaikan: Perancangan Input dan Output Rangkuman: Inti dari analisis dan perancangan input serta output adalah: • Perancangan Input: Menyusun cara pengumpulan dan pencatatan data mentah agar mudah, cepat, tepat, dan konsisten, sehingga data yang masuk ke sistem berkualitas dan siap diolah. • Perancangan Output: Menentukan bentuk, isi, dan cara penyajian hasil olahan data menjadi informasi yang jelas, berguna, tepat waktu, dan sesuai kebutuhan pengguna. Secara umum, intinya adalah memastikan aliran data dari awal pengumpulan hingga penyampaian hasil akhir berjalan lancar, akurat, dan memenuhi kebutuhan sistem maupun penggunaanya. A. PERANCANGAN OUTPUT Output adalah informasi yang disampaikan kepada pengguna sistem, baik dalam bentuk cetak (hardcopy) maupun tampilan layar (softcopy), serta dapat diakses melalui jaringan internet, jaringan khusus organisasi, maupun jaringan global. 1. Tujuan Perancangan Output Saat merancang output, seorang perancang sistem harus mencapai tujuan berikut: a) Membuat output yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan tertentu. b) Menghasilkan informasi yang bermanfaat dan mudah dipahami oleh pengguna. c) Menyediakan jumlah informasi yang tepat, tidak berlebihan maupun kurang. d) Menentukan cara penyebaran atau penyaluran informasi yang tepat kepada pihak yang membutuhkan. e) Menyajikan informasi pada waktu yang tepat agar dapat digunakan sesuai kebutuhan. f) Memilih cara penyampaian informasi yang paling efektif, baik dari segi biaya,	Jadwal: 07:30-10:00 Masuk: 07:42:55 Keluar: 09:50:08

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				kemudahan akses, maupun kegunaan. 2. Jenis Output a) Output Internal: Informasi yang digunakan oleh pihak di dalam organisasi untuk keperluan operasional, pengambilan keputusan, atau manajemen. b) Output Eksternal: Informasi yang disampaikan kepada pihak di luar organisasi, seperti pelanggan, pemasok, lembaga pemerintah, atau mitra kerja sama. 3. Tata Letak Isi Output Dalam menyusun tata letak output, ada aturan penulisan sebagai berikut: a) Teks penjelasan atau judul ditulis apa adanya sesuai kebutuhan. b) Nilai data yang diambil dari kolom data atau variabel ditandai dengan pola penulisan tertentu agar mudah dibaca dan dipahami. c) Setiap bagian data diberi nomor urut sebagai acuan dalam kamus data sistem. Selain itu, dalam pengaturan jarak antarbaris pada tata letak cetak, dapat menggunakan: a) Jarak baris tunggal. b) Jarak dua baris atau lebih sesuai kebutuhan. c) Pengaturan baris khusus pada bagian tertentu. d) Kombinasi dari berbagai jenis pengaturan jarak baris. 4. Langkah Pembuatan Prototipe Output Berbasis Layar Untuk membuat tampilan output yang baik di layar komputer, langkah-langkahnya adalah: a) Menentukan kebutuhan informasi yang harus ada dalam laporan atau tampilan. b) Menentukan siapa saja yang akan menggunakan informasi tersebut. c) Menentukan jenis dan bagian data apa saja yang perlu dimasukkan. d) Memperkirakan ukuran atau panjang tampilan secara keseluruhan. e) Menentukan judul yang jelas dan mudah dipahami. f) Menambahkan nomor halaman agar mudah diacu. g) Mencantumkan tanggal pembuatan atau pembaruan informasi. h) Memberi nama pada setiap kolom atau bagian data dengan tepat. i) Menentukan data-data yang nilainya berubah-ubah. j) Menentukan bagian mana yang harus dikosongkan. k) Memeriksa dan memperbaiki prototipe tampilan sebelum digunakan secara nyata. 5. Pedoman Merancang Tampilan Layar Agar tampilan layar mudah digunakan dan dipahami, perancang harus memperhatikan hal berikut: a) Buat tampilan yang	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				sederhana dan tidak membingungkan. b) Gunakan pola, warna, dan tata letak yang seragam di semua tampilan. c) Memudahkan pengguna untuk berpindah dari satu tampilan ke tampilan lainnya. d) Buat tampilan yang menarik agar pengguna nyaman saat menggunakannya. 6. Bentuk-Bentuk Laporan a. Laporan Berbentuk Tabel 1) Laporan Pemberitahuan/ Notice Report: Laporan yang berisi hal-hal yang memerlukan perhatian segera, dibuat sesederhana dan sejelas mungkin agar masalah yang ada dapat segera ditangani. 2) Laporan Perencanaan/ Equiposed Report: Laporan yang berisi informasi yang saling berlawanan atau beragam, digunakan sebagai dasar untuk menyusun rencana dan mengambil keputusan. 3) Laporan Selisih/ Variance Report: Laporan yang membandingkan nilai standar atau rencana dengan hasil yang sebenarnya untuk melihat perbedaan yang terjadi. 4) Laporan Perbandingan/ Comparative Report: Laporan yang membandingkan dua hal atau lebih, misalnya membandingkan laporan keuangan tahun ini dengan tahun-tahun sebelumnya. b. Laporan Berbentuk Grafis 1) Bagan Garis: Menunjukkan perubahan atau perkembangan data dalam bentuk garis atau kurva, biasanya digunakan untuk melihat perubahan data sepanjang waktu. 2) Bagan Batang: Menampilkan nilai data dalam bentuk batang vertikal atau horizontal, mudah digunakan untuk membandingkan nilai antarbagian. 3) Bagan Lingkaran/ Bagan pastel (pie chart): Jenis penyajian data berupa lingkaran yang dibagi menjadi beberapa bagian, di mana luas setiap bagian menunjukkan perbandingan atau persentase masing-masing data terhadap keseluruhan data. B. PERANCANGAN INPUT Input adalah tahap awal dalam pengolahan informasi, di mana data mentah yang berasal dari berbagai transaksi atau kegiatan organisasi dimasukkan ke dalam sistem. Alat utama untuk menangkap dan mencatat data ini adalah formulir, yang sering disebut juga sebagai dokumen dasar karena menjadi sumber utama informasi dalam sistem. Tujuan	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				Perancangan Input Saat merancang sistem input, tujuan yang ingin dicapai adalah: 1) Membuat proses memasukkan data menjadi mudah, cepat, dan tidak membuang waktu. 2) Memastikan data yang dimasukkan dapat menghasilkan informasi yang sesuai dengan tujuan sistem. 3) Menjamin data yang dimasukkan akurat dan benar. 4) Membuat tampilan layar dan formulir yang menarik agar pengguna senang menggunakannya. 5) Menyusun cara memasukkan data yang sederhana dan tidak rumit. 6) Menggunakan pola dan tata letak yang seragam di semua formulir dan tampilan input agar mudah dipahami. PERANCANGAN INPUT Perancangan input merupakan tahap awal dalam proses pengolahan informasi dalam sistem informasi. Inti dari tahap ini adalah pengumpulan data mentah yang berasal dari berbagai transaksi atau kegiatan yang dilakukan oleh organisasi, yang nantinya akan diolah menjadi informasi yang berguna. Salah satu alat utama dalam perancangan input adalah formulir, yang sering juga disebut sebagai dokumen dasar. Dalam sistem informasi, dokumen dasar memegang peranan sangat penting karena berfungsi sebagai sarana utama untuk merekam dan mengalirkan data. Ada dua hal utama yang diuraikan, yaitu fungsi dokumen dasar dan petunjuk merancangnya: 1. Fungsi Dokumen Dasar Dokumen dasar memiliki peran sebagai berikut: a) Menunjukkan jenis data: Menjelaskan dengan jelas apa saja data yang perlu dicatat dan dikumpulkan. b) Mencatat data dengan baik: Data yang tercatat harus jelas, tidak membingungkan, seragam (konsisten), dan sesuai dengan kenyataan (akurat). c) Alat pendistribusian data: Menjadi sarana untuk menyebarkan atau menyampaikan data ke bagian atau orang yang membutuhkannya di dalam organisasi. d) Alat pembuktian transaksi: Menjadi bukti fisik bahwa suatu transaksi atau kegiatan benar-benar telah terjadi. e) Sebagai cadangan: Dapat disimpan sebagai arsip cadangan jika data di sistem mengalami gangguan atau	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				hilang. 2. Petunjuk Merancang Dokumen Dasar Agar dokumen dasar berfungsi dengan baik, dalam pembuatannya perlu memperhatikan unsur-unsur berikut: a) Kertas yang digunakan: Memilih jenis kertas yang sesuai dengan kebutuhan, misalnya untuk dokumen penting digunakan kertas yang lebih awet. b) Ukuran dokumen: Menentukan ukuran kertas yang baku atau sesuai dengan kebutuhan agar mudah disimpan dan diolah. c) Warna: Penggunaan warna yang tepat, misalnya membedakan warna dokumen untuk bagian yang berbeda agar mudah dikenali. d) Judul dokumen: Judul harus jelas dan sesuai dengan isi, sehingga pembaca langsung tahu tujuan dan kegunaan dokumen tersebut. e) Nomor dokumen: Pemberian kode atau nomor khusus untuk setiap jenis dokumen agar mudah dikelompokkan dan dicari. f) Nomor urut: Setiap lembar atau rangkaian dokumen diberi nomor urut untuk memudahkan pengecekan dan pengarsipan. g) Nomor dan jumlah halaman: Menuliskan nomor halaman dan jumlah keseluruhan halaman agar tidak ada bagian yang hilang atau tertukar. h) Spasi Pengaturan jarak antar baris, kolom, atau bagian dalam dokumen agar tulisan tidak berdesakan, mudah dibaca, dan nyaman diisi. i. Pembagian area Pemisahan ruang dalam dokumen menjadi beberapa bagian khusus (misal: bagian identitas, bagian rincian transaksi, bagian tanda tangan) agar susunan teratur dan data mudah ditemukan. j. Jenis Caption Keterangan atau label untuk menjelaskan bagian isian, dengan bentuk: k. Box caption: Keterangan di dalam kotak pembatas. - Yes no check off caption: Keterangan yang disertai pilihan tanda centang untuk jawaban Ya atau Tidak. - Horizontal check off caption: Keterangan dengan pilihan tanda centang yang disusun mendatar. - Blocked spaces caption: Keterangan yang disertai ruang kosong berupa kotak-kotak terpisah untuk pengisian karakter per karakter. - Scannable form	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				caption: Keterangan yang dirancang khusus agar dokumen mudah dibaca oleh alat pemindai data.	
6	303-D2	30 April 2026	1. Terminologi UML 2. Pemodelan Usecase 3. Studi Kasus Perancangan Sistem Informasi	Tanggal : 30 April 2026 Hari : Kamis Materi : Perancangan Sistem Informasi Jam : 10.00-12.30 WIB Jumlah Mahasiswa : 51 Jumlah Yang Hadir : 48 Kelas : 19.4D.01 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 6 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 303. Jika ada yang kurang jelas Mahasiswa dapat menanyakan secara langsung. Materi yang disampaikan: Studi Kasus Analisis Perancangan Sistem Informasi dan Penyelesaian Rangkuman: Dokumen ini membahas studi kasus perancangan sistem informasi penerimaan siswa baru di SMK Teladan Jakarta Selatan, sekolah yang sudah berdiri sejak 1988 namun masih menggunakan sistem manual. Masalah utamanya adalah proses yang tidak efisien, penyimpanan data yang sulit, pembuatan laporan yang memakan waktu lama, serta risiko kesalahan pencatatan. Untuk mengatasinya, direncanakan pembangunan sistem berbasis situs web dengan metode pengembangan model air terjun yang terdiri dari 5 tahap: 1. Analisis kebutuhan: Menetapkan dokumen masukan (formulir pendaftaran, akta kelahiran, kartu keluarga, ijazah, KTP orang tua) dan dokumen output (bukti pembayaran, data calon siswa). 2. Desain: Menyusun diagram system dan rancangan antarmuka. 3. Pembuatan kode program: Menggunakan bahasa pemrograman PHP, CSS, dan basis data melalui phpMyAdmin. 4. Pengujian: Dilakukan dengan metode Black Box Testing untuk memastikan fungsi sistem berjalan sesuai harapan. 5. Pemeliharaan: Perbaikan atau pengembangan sistem setelah digunakan. Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung, wawancara dengan staf, dan studi literatur. Dalam sistem yang berjalan saat ini, calon siswa harus datang langsung ke sekolah untuk mengisi formulir,	Jadwal: 10:00-12:30 Masuk: 10:10:07 Keluar: 12:16:06

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				menyerahkan berkas, dan membayar biaya pendaftaran. Setelah dinyatakan diterima, mereka kembali datang untuk melengkapi berkas tambahan dan pembayaran uang sekolah, lalu panitia menyusun laporan secara manual. Sistem baru diharapkan dapat mempermudah akses informasi dan pendaftaran bagi calon siswa, serta mempercepat pengelolaan data dan pembuatan laporan bagi pihak sekolah.	
7	303-D2	7 Mei 2026	Pengecekan dan Review Proyek	Tanggal : 7 Mei 2026 Hari : Kamis Materi : Perancangan Sistem Informasi Jam : 10.00-12.30 WIB Jumlah Mahasiswa : 52 Jumlah Yang Hadir : 46 Kelas : 19.4D.01 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 7 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 303. Jika ada yang kurang jelas Mahasiswa dapat menanyakan secara langsung. Materi yang disampaikan: Diskusi, pengecekan dan Melanjutkan penyelesaian Laporan Project.	Jadwal: 10:00-12:30 Masuk: 10:10:21 Keluar: 12:19:35
8	303-D2	21 Mei 2026	ujian Tengah Semester	Ujian Tengah Semester (UTS)	Jadwal: 10:00-12:30 Masuk: 10:00:21 Keluar: 12:30:10
9	303-D2	4 Juni 2026	Blackbox Testing Support Perancangan Sistem Informasi	Tanggal : 4 Juni 2026 Hari : Kamis Materi : Perancangan Sistem Informasi Jam : 10.00-12.30 WIB Jumlah Mahasiswa : 52 Jumlah Yang Hadir : 46 Kelas : 19.4D.01 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 9 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 303. Jika ada yang kurang jelas Mahasiswa dapat menanyakan secara langsung. Materi yang disampaikan: Diskusi dan Melanjutkan penyelesaian	Jadwal: 10:00-12:30 Masuk: 10:11:31 Keluar: 12:18:37

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				Laporan Project. Pengumpulan pada Link Google Drive terlampir.	
10	303-D2	11 Juni 2026	1.Lataar belakang masalah dan merumuskan kebutuhan sistem informasi dalam proyek akhir 2.Rancanngan sistem informasi dengan, analisis dokumen I/O, desain database, dan spesifikasi file Perancangan Sistem Informasi	Tanggal : 11 Juni 2026 Hari : Kamis Materi : Perancangan Sistem Informasi Jam : 10.00-12.30 WIB Jumlah Mahasiswa : 52 Jumlah Yang Hadir : 46 Kelas : 19.4D.01 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 10 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 303. Jika ada yang kurang jelas Mahasiswa dapat menanyakan secara langsung. Materi yang disampaikan: Diskusi, Pengecekan Laporan Project Keseluruhan dan persiapan presentasi	Jadwal: 10:00-12:30 Masuk: 10:09:20 Keluar: 12:16:14
11	303-D2	18 Juni 2026	1.Lataar belakang masalah dan merumuskan kebutuhan sistem informasi dalam proyek akhir 2.Rancanngan sistem informasi dengan, analisis dokumen I/O, desain database, dan spesifikasi file Perancangan Sistem Informasi	Tanggal : 18 Juni 2026 Hari : Kamis Materi : Perancangan Sistem Informasi Jam : 10.00-12.30 WIB Jumlah Mahasiswa : 52 Jumlah Yang Hadir : 44 Kelas : 19.4D.01 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 11 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 303. Jika ada yang kurang jelas Mahasiswa dapat menanyakan secara langsung. Materi yang disampaikan: Presentasi Proyek mahasiswa sekaligus review dan tanya jawab. Judul 2 Kelompok yang maju: 1. Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web dengan Fitur Leaderboard Pemain Menggunakan Metode Waterfall 2. Implementasi Metode Rapid Application Development (RAD) dalam Perancangan Sistem Inf	Jadwal: 10:00-12:30 Masuk: 10:05:29 Keluar: 12:15:35
12	303-D2	25 Juni 2026	Presentasi Proyek Akhir dilakukan secara berkelompok Perancangan Sistem Informasi	Tanggal : 25 Juni 2026 Hari : Kamis Materi : Perancangan Sistem Informasi Jam : 10.00-12.30 WIB Jumlah Mahasiswa : 51 Jumlah Yang Hadir : 41 Kelas : 19.4D.01 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 12 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan	Jadwal: 10:00-12:30 Masuk: 10:07:02 Keluar: 12:15:28

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 303. Jika ada yang kurang jelas Mahasiswa dapat menanyakan secara langsung. Materi yang disampaikan: Presentasi Projek mahasiswa sekaligus review dan tanya jawab. Judul 2 Kelompok yang maju: 1. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Toko Fashion Online “Republik Casual” Berbasis Web Menggunakan Metodologi Agile 2. Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kost pada Gullati Resident Kost Berbasis Aplikasi Menggunakan Metode Prototype	
13	303-D2	2 Juli 2026	Presentasi Proyek Akhir dilakukan secara berkelompok Perancangan Sistem Informasi	Tanggal : 2 Juli 2026 Hari : Kamis Materi : Perancangan Sistem Informasi Jam : 10.00-12.30 WIB Jumlah Mahasiswa : 52 Jumlah Yang Hadir : 45 Kelas : 19.4D.01 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 13 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 303. Jika ada yang kurang jelas Mahasiswa dapat menanyakan secara langsung. Materi yang disampaikan: Presentasi Projek mahasiswa sekaligus review dan tanya jawab. Judul 2 Kelompok yang maju: 1. Perancangan Sistem Informasi Dan Manajemen Data Pada Jasa Nail Art Berbasis Web Dengan Metode RAD 2. Himart: Transformasi Digital Toko Kelontong Melalui Pengembangan Metodologi Prototipe	Jadwal: 10:00-12:30 Masuk: 10:01:54 Keluar: 12:15:48
14	303-D2	9 Juli 2026	Presentasi Proyek Akhir dilakukan secara berkelompok Perancangan Sistem Informasi	Tanggal : 9 Juli 2026 Hari : Kamis Materi : Perancangan Sistem Informasi Jam : 10.00-12.30 WIB Jumlah Mahasiswa : 52 Jumlah Yang Hadir : 35 Kelas : 19.4D.01 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 14 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 303. Jika ada yang kurang jelas Mahasiswa dapat menanyakan secara langsung. Materi yang disampaikan: Presentasi Projek mahasiswa sekaligus	Jadwal: 10:00-12:30 Masuk: 10:10:35 Keluar: 12:17:41

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				review dan tanya jawab. Judul 2 Kelompok yang maju: 1. Perancangan Sistem Informasi Bekasin Sebagai Web Marketplace Elektronik Bekas 2. Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Bus Berbasis Web Dengan Metode Spiral	
15	303-D2	11 Juli 2026	Presentasi Proyek Akhir mahasiswa susulan dilakukan secara berkelompok Perancangan Sistem Informasi	Tanggal : 11 Juli 2026 Hari : Kamis Materi : Perancangan Sistem Informasi Jam : 07.30-10.00 WIB Jumlah Mahasiswa : 52 Jumlah Yang Hadir : 37 Kelas : 19.4D.01 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 14 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 303. Jika ada yang kurang jelas Mahasiswa dapat menanyakan secara langsung. Materi yang disampaikan: Presentasi Proyek mahasiswa sekaligus review dan tanya jawab.	Jadwal: 07.30-10:00 Masuk: 07:30:35 Keluar: 09:55:41
16	303-D2	16 Juli 2026	Ujian Akhir Semester	Ujian Akhir Semester (UAS)	Jadwal: 10:00-12:30 Masuk: 10:00:21 Keluar: 12:30:10

PRESENSI KEHADIRAN

Dosen : Dewi Laraswati, M.Kom
Mata Kuliah : Perancangan Sistem Informasi - 0686
Sks : 3 Sks
Kelas : 19.4D.01

[illegible]

No.	Nim	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Total
17	19242390	MUHAMMAD RAFLY FADILLAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
18	19242431	PRITA CONCETTA PRAMONO	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	12
19	19242436	HAIKAL HASABI	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13
20	19242458	MUHAMAD HILMI SABIL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
21	19242577	MAULANA AHMAD BUKHORI	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
22	19242581	DEANENDRA FAVIAN ARDIPUTRA	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	13

Pertemuan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Total Kehadiran Harian	20	18	18	14	15	19	21	21	13	20	16	15	19	12	21	21

PENILAIAN

DOSEN : DEWI LARASWATI, M.KOM
MATA KULIAH : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI - 068
SKS : 3 SKS
KELAS : 19.4D.01

NO	NIM	NAMA	NILAI
1	19240047	Okky Satrio Anggoro	A
2	19240442	Deren Rayn Cahya Reke	A
3	19242188	Fikri Rahman Al-Ghifari	A
4	19242190	Ina Syahnia	A
5	19242200	Farhan Hakim	A
6	19242201	Nur Afil Lillah	A
7	19242211	Muhammad Zaidan Aliyuddin	A
8	19242244	Suci Al Desti Febriyani	A
9	19242251	Sofie Handayani	B
10	19242283	Agung Pratama	E
11	19242294	Rif'an Chamidi	A
12	19242315	Dasya Berly Supriadi	A
13	19242317	Satria Akbar Ramadhan	E

NO	NIM	NAMA	NILAI
14	19242353	Muhamad Akbar Ardiansyah	A
15	19242362	Ratu Segara Octafi Putri	A
16	19242387	Siti Nur Alizah	A
17	19242390	Muhammad Rafly Fadillah	A
18	19242431	Prita Concetta Pramono	A
19	19242436	Haikal Hasabi	A
20	19242458	Muhamad Hilmi Sabil	A
21	19242577	Maulana Ahmad Bukhori	A
22	19242581	Deanendra Favian Ardiputra	A