

BAP, PRESENSI, DAN PENILAIAN PROYEK SISTEM INFORMASI

Dosen : Dewi Laraswati, M.Kom
Mata Kuliah : Proyek Sistem Informasi - 0831
Sks : 3 Sks
Kelas : 19.6B.01

BERITA ACARA PENGAJARAN

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
1	201-D2	1 April 2026	Penjelasan Capstone Project, aturan umum, pembentukan kelompok, dan pemilihan konsentrasi.	Tanggal : 1 April 2026 Hari : Rabu Materi : Proyek Sistem Informasi Jam : 10.50-13.20 WIB Jumlah Mahasiswa : 40 Jumlah Yang Hadir : 38 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 1 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 201. Jika ada yang kurang jelas Mahasiswa dapat menanyakan secara langsung. Materi yang disampaikan: Penjelasan Silabus mata kuliah dan proyek sistem informasi, Penjelasan Capstone Project, aturan umum, pembentukan kelompok, dan pemilihan konsentrasi. Rangkuman: ? Laporan Fokus pada Pengembangan	Jadwal: 10:50-13:20 Masuk: 10:53:59 Keluar: 13.19.20

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				Sistem: Utamanya menjelaskan bagaimana sistem dibangun (proses desain, implementasi, pengujian). ? Laporan Fokus Analisis Data: Utamanya menjelaskan apa yang ditemukan dari data (insight/kesimpulan yang diperoleh) dan bagaimana data itu diolah. ? Seringkali, laporan pengembangan sistem menggunakan hasil analisis data sebagai dasar dan memicu pengembangan sistem yang baru. CONTOH FOKUS ANALIS DATA: • Tim menganalisis data (Laporan Analisis Data) dan menemukan bahwa fitur wishlist dan notifikasi diskon sangat efektif, tetapi ada masalah dengan biaya pengiriman dan retensi. • Berdasarkan temuan ini, tim produk/pengembangan memutuskan untuk membangun fitur baru (Laporan Pengembangan Sistem) yang memanfaatkan kekuatan wishlist dengan notifikasi cerdas, mengatasi masalah pengiriman, dan menambahkan program loyalitas untuk meningkatkan retensi. a. Business Understanding adalah proses memahami dengan jelas tujuan bisnis, kebutuhannya, apa masalah yang dihadapi. Contoh penggunaan dalam pengembangan sistem, analisis data atau	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				perbaiki proses. ? Perusahaan ritel (toko yang menjual barang dan jasa kepada konsumen akhir spt: toko kelontong, toserba, minimarket dll) memiliki masalah dalam pencatatan penjualan dan stok barang yang masih dilakukan secara manual. Hal ini menyebabkan kesalahan dalam perhitungan stok, stok yang tidak terkendali dan kesulitan dalam melacak penjualan harian. ? Kebutuhan Utamanya : Sistem informasi yang bisa mencatat penjualan secara otomatis dan langsung bisa mengupdate stok secara real time. Serta menghasilkan laporan penjualan harian/ mingguan dengan mudah b. Analisis Kebutuhan Berdasarkan pemahaman bisnis ritel analisis kebutuhan sbb: ? Kebutuhan Fungsional 1. Dapat mencatat data transaksi penjualan (data barang, harga barang, waktu transaksi dll) 2. Otomatis mengurangi stok barang setiap ada penjualan dan muncul notifikasi jika stok minimal 3. Dapat menghasilkan laporan penjualan 4. Memungkinkan menambah, mengubah, menghapus data produk ? Kebutuhan Non Fungsional 1. GUI/Antarmuka yang sederhana dan	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				mudah dipahami 2. Sistem dapat diakses dari PC took 3. Data tersimpan dengan aman dan tidak hilang saat ada gangguan listrik MODUL PROYEK SISFO PERTEMUAN 1 - Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), proyek didefinisikan sebagai rencana pekerjaan dengan sasaran khusus dan dengan saat penyelesaian yang tegas - Proyek : Rencana Pekerjaan ada hasilnya dan ada batas waktunya. Berprogres (Maju, berkembang secara bertahap, adanya perubahan yang lebih baik) - SDLC muncul sebagai respons terhadap kebutuhan untuk mengelola kompleksitas pengembangan perangkat lunak secara lebih terstruktur. Dulu, pengembangan sistem cenderung dilakukan secara asal-asalan, seringkali menyebabkan proyek gagal, terlambat, atau tidak sesuai harapan. SDLC hadir sebagai cara untuk membuat proses pengembangan lebih terorganisir, dapat diprediksi, dan terkontrol. - Tujuan (Singkat): Tujuan utama SDLC adalah untuk menghasilkan sistem informasi berkualitas tinggi yang memenuhi atau melampaui harapan pelanggan, tepat waktu, dan sesuai dengan anggaran. SDLC dicapai dengan	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				gambaran: a. Memecah proses pengembangan menjadi tahapan-tahapan yang jelas. b. Memberikan kerangka kerja yang terstruktur untuk setiap tahapan. c. Memastikan semua kebutuhan tercakup dan masalah teridentifikasi sejak dini. d. Meningkatkan komunikasi dan kolaborasi antar tim. e. Mengurangi risiko kegagalan proyek. Tahapan SDLC: 1. Perencanaan: Menentukan apa yang ingin dibuat, mengapa, kapan selesai, dan berapa biayanya. (Tujuan, ruang lingkup, jadwal, biaya, sumber daya) 2. Analisis: Memahami kebutuhan pengguna dan bisnis secara detail. (Identifikasi Input, proses bisnis, output, analisis data, analisis kebutuhan teknologi) 3. Desain: Merancang bagaimana sistem akan bekerja. (Basis data, antarmuka, proses, arsitektur, pemilihan teknologi yang digunakan) 4. Implementasi: Menerapkan sistem yang sudah dibuat ke dalam lingkungan nyata. (Pergantian sistem, migrasi data, aturan, pelatihan pengguna) 5. Pemeliharaan: Memastikan sistem tetap berjalan dengan baik dan terus relevan. (Perbaikan, peningkatan, modifikasi, evaluasi) NB. Tidak melakukan absen keluar dikarenakan	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				terlupa atau terlewat sedang dskusi dengan mahasiswa terkait proyek sistem informasi, mohon dimaklumi	
2	201-D2	8 April 2026	Bimbingan 1: BAB I (Pendahuluan) & BAB II (Analisis Kebutuhan) atau (Business Understanding)	Tanggal : 8 April 2026 Hari : Rabu Materi : Proyek Sistem Informasi Jam : 10.50-13.20 WIB Jumlah Mahasiswa : 40 Jumlah Yang Hadir : 39 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 2 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 201. Jika ada yang kurang jelas Mahasiswa dapat menanyakan secara langsung. Materi yang disampaikan: Penjelasan Manajemen Proyek Sistem Informasi, Bimbingan 1: BAB I (Pendahuluan) & BAB II (Analisis Kebutuhan) atau (Business Understanding) Rangkuman: Manajemen proyek IT adalah proses penting untuk merencanakan, mengkoordinasi, dan mengawasi berbagai proyek IT (seperti pengembangan software, instalasi hardware, dll.) dari awal hingga akhir, dengan tujuan memenuhi kebutuhan pemangku kepentingan dan pasar. Manajer proyek IT berperan penting	Jadwal: 10:50-13:20 Masuk: 10:52:10 Keluar: 13:11:01

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				dalam mengawasi desain, implementasi, dan operasional harian proyek tersebut. Tahapan Manajemen Proyek: 1. Identifikasi atau inisiasi proyek adalah tahap awal dalam manajemen proyek di mana ide proyek diidentifikasi, dievaluasi kelayakannya, dan ditentukan apakah proyek tersebut layak untuk dilanjutkan. Tahap ini melibatkan pendefinisian tujuan proyek secara umum, mengidentifikasi pemangku kepentingan utama, dan menetapkan ruang lingkup awal. Pemangku kepentingan dalam manajemen proyek adalah individu, kelompok, atau organisasi yang memiliki kepentingan atau pengaruh terhadap proyek, dapat dikategorikan sebagai berikut: • Pemangku Kepentingan Internal Pihak-pihak yang berada di dalam organisasi, seperti: Anggota tim proyek, Manajer proyek, Manajer portofolio proyek, Sponsor proyek, Pimpinan eksekutif • Pemangku Kepentingan Eksternal Pihak-pihak di luar organisasi, seperti Pelanggan, Kontraktor, Investor, Pemasok, Pemerintah dan regulator, Media dan publik Setiap pemangku kepentingan memiliki peran, tingkat pengaruh, dan	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				kepentingan yang berbeda terhadap proyek, sehingga penting untuk diidentifikasi dan dikelola dengan baik. 2. Tahap perencanaan proyek sangat krusial karena manajer proyek menyusun roadmap yang berisi timeline, alokasi sumber daya, anggaran, metrik kinerja, strategi mitigasi risiko, dan rencana komunikasi tim. Perencanaan yang matang dengan analisis data yang detail akan memastikan proyek selesai tepat waktu, dengan kualitas yang baik, dan menjadi dasar penting untuk tahap selanjutnya. 3. Tahap eksekusi adalah tahap pengerjaan proyek di mana anggota tim menjalankan tugas yang telah didelegasikan sesuai dengan rencana (roadmap). Sistem manajemen IT yang baik memungkinkan pemantauan tugas secara real-time oleh setiap anggota tim. 4. Monitor Proyek, Selama eksekusi proyek, manajer proyek melakukan pemantauan menyeluruh untuk mengidentifikasi dan menanggulangi penyimpangan dari rencana sejak dini, sehingga mencegah masalah yang lebih besar. 5. Tahap penutupan proyek adalah fase formal di mana manajer proyek mengevaluasi keberhasilan atau	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				kegagalan proyek, mengidentifikasi area untuk perbaikan, dan secara resmi mengakhiri proyek. Evaluasi ini penting untuk meningkatkan kualitas proyek di masa mendatang. Baik insinyur proyek, manajer, klien, dan seluruh anggota tim yang mengerjakan suatu proyek IT dapat memperoleh manfaat dari manajemen proyek IT yang dijalankan dengan baik. Berikut ini adalah beberapa kelebihan manajemen proyek IT: 1. Manajemen proyek IT meningkatkan produktivitas dengan strategi yang tepat, delegasi tugas yang efisien, dan penyelesaian pekerjaan sesuai tenggat waktu. 2. Manajemen proyek IT meningkatkan daya saing perusahaan dengan meningkatkan kinerja tim, membangun reputasi baik, dan meningkatkan loyalitas konsumen. 3. Manajemen proyek IT meningkatkan kepuasan konsumen dengan menghasilkan produk/layanan sesuai ekspektasi, tepat waktu, dan sesuai anggaran. 4. Manajemen proyek IT meningkatkan kemampuan beradaptasi terhadap perubahan teknologi dan berbagai jenis proyek. 5. Manajemen proyek IT memungkinkan ekspansi layanan dengan strategi yang terencana	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				dan sistematis. 6. Manajemen proyek IT meningkatkan kemampuan menilai dan memitigasi risiko proyek. Memitigasi proyek artinya dengan sistem manajemen proyek IT yang baik, upaya untuk mengurangi atau mengatasi potensi masalah (risiko) dapat dilakukan secara lebih terstruktur dan efektif. Hal ini dicapai melalui beberapa cara: • Membuat gol proyek yang realistis: Menetapkan tujuan yang dapat dicapai akan mengurangi kemungkinan proyek gagal karena ekspektasi yang terlalu tinggi. • Membuat prediksi risiko yang realistis: Mengidentifikasi potensi masalah secara akurat dan memperkirakan dampaknya, sehingga persiapan untuk menghadapinya menjadi lebih tepat sasaran. • Memperbarui proyek secara berkala: Melakukan penyesuaian terhadap jadwal dan mengintegrasikan perkembangan teknologi terbaru memastikan proyek tetap relevan dan dapat mengatasi tantangan yang muncul seiring waktu. Proyek TI beragam, salah satunya proyek digital. Manajemen Proyek TI krusial untuk keberhasilan proyek digital. Manajemen yang efektif memastikan	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				proyek selesai tepat waktu, sesuai anggaran, dan memenuhi kualitas. Manajemen yang buruk dapat menyebabkan kegagalan proyek yang merugikan. 1. Ruang lingkup proyek mendefinisikan batasan, tujuan, dan deliverables proyek TI. Definisi yang jelas mencegah scope creep (perluasan ruang lingkup tak terkendali). 2. Work Breakdown Structure (WBS) adalah alat penting dalam manajemen proyek yang berfungsi untuk memecah keseluruhan pekerjaan proyek menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan lebih mudah dikelola. Ini adalah sebuah dekomposisi hierarkis, yang berarti proyek diuraikan dari gambaran besar hingga tugas-tugas yang lebih spesifik dalam tingkatan-tingkatan yang terstruktur Contoh Work Breakdown Structure (WBS) untuk proyek TI, dipecah berdasarkan jenis proyek: Pengembangan Aplikasi Mobile (Contoh Umum) 1.0 Pengembangan Aplikasi Mobile 1.1 Manajemen Proyek 1.1.1 Perencanaan Awal 1.1.2 Rapat Tim Reguler 1.1.3 Pelaporan Kemajuan 1.1.4 Penutupan Proyek 1.2 Desain UI/UX 1.2.1 Riset Pengguna 1.2.2 Pembuatan Wireframe 1.2.3 Desain Mockup 1.2.4	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				Prototipe Interaktif 1.3 Pengembangan Backend 1.3.1 Desain Database 1.3.2 Pengembangan API 1.3.3 Logika Bisnis Aplikasi 1.3.4 Integrasi Layanan Pihak Ketiga 1.4 Pengembangan Frontend (iOS) 1.4.1 Implementasi Layar Pengguna 1.4.2 Integrasi API Backend 1.4.3 Pengujian Unit iOS 1.5 Pengembangan Frontend (Android) 1.5.1 Implementasi Layar Pengguna 1.5.2 Integrasi API Backend 1.5.3 Pengujian Unit Android 1.6 Pengujian 1.6.1 Pengujian Fungsional 1.6.2 Pengujian Kinerja 1.6.3 Pengujian Keamanan 1.6.4 Pengujian Penerimaan Pengguna (UAT) 1.7 Deployment 1.7.1 Persiapan App Store/Play Store 1.7.2 Rilis Aplikasi 1.7.3 Pemantauan Pasca-Rilis 3. Scope creep adalah penambahan atau perubahan persyaratan proyek yang terjadi di luar rencana awal, yang tidak disepakati bersama oleh semua pihak yang terlibat, dan tidak dikelola dengan baik. Fenomena ini sering kali menjadi penyebab utama kegagalan proyek TI karena dapat menyebabkan penundaan, pembengkakan anggaran, dan penurunan kualitas produk akhir Dampak negatif dari scope creep meliputi: • Penundaan	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				Proyek: Penambahan pekerjaan memerlukan waktu ekstra, yang sering kali menyebabkan proyek selesai melewati tenggat waktu yang telah ditetapkan⁵. • Pembengkakan Anggaran: Kebutuhan akan sumber daya, bahan, dan waktu tambahan untuk mengakomodasi ruang lingkup yang diperluas dapat menyebabkan kekurangan dana¹. • Penurunan Kualitas: Kurangnya waktu untuk pengujian dan validasi setiap perubahan dapat menghasilkan produk akhir yang tidak stabil atau memiliki banyak bug³. • Ketidakpuasan Pemangku Kepentingan: Deviasi produk akhir dari ekspektasi awal dapat menyebabkan ketidakpuasan dan hilangnya kepercayaan⁵. Alat bantu perencanaan waktu dalam manajemen proyek TI, yang membantu tim untuk memahami jadwal, mengelola ketidakpastian, dan mengidentifikasi tugas-tugas krusial. Alat-alat ini adalah: 1. Gantt Chart: o Fungsi: Ini adalah alat visual yang menampilkan jadwal proyek dalam bentuk diagram batang horizontal. Setiap batang mewakili tugas atau aktivitas proyek, dengan panjang batang menunjukkan durasi tugas tersebut.	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				Batang-batang diatur berdasarkan tanggal mulai dan selesai. 2. PERT (Program Evaluation and Review Technique): Fungsi PERT digunakan untuk mengelola ketidakpastian dalam estimasi durasi tugas. Karena dalam proyek TI seringkali sulit untuk memprediksi durasi tugas secara pasti (misalnya, karena kompleksitas teknis atau faktor eksternal). PERT menggunakan tiga estimasi durasi untuk setiap tugas: a) Optimis: Durasi terpendek yang mungkin jika semuanya berjalan lancar. b) Pesimis: Durasi terpanjang yang mungkin jika ada kendala. c) Paling Mungkin: Estimasi durasi yang paling realistis. Dengan menggabungkan ketiga estimasi ini, PERT menghasilkan estimasi durasi yang lebih realistis dan memperhitungkan risiko ketidakpastian. Ini membantu dalam perencanaan yang lebih baik ketika ada banyak variabel yang tidak pasti. https://asana.com/id/resources/pert-chart Contoh : Diagram PERT (Program Evaluation and Review Technique) digunakan dalam manajemen proyek untuk memvisualisasikan urutan tugas, ketergantungan antar tugas, dan jalur kritis proyek. Setiap kotak (node)	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				mewakili sebuah tugas dalam proyek, dan panah yang menghubungkan antar kotak menunjukkan urutan atau ketergantungan antar tugas tersebut. Tanda panah solid menunjukkan ketergantungan biasa, sedangkan tanda panah putus-putus menunjukkan ketergantungan tanpa sumber daya. Diagram ini membantu tim memahami alur kerja proyek dan mengidentifikasi tugas-tugas yang paling penting untuk diselesaikan tepat waktu. 3. CPM (Critical Path Method): - o Fungsi: CPM adalah metode untuk mengidentifikasi "jalur kritis" dalam sebuah proyek. Jalur kritis adalah rangkaian tugas yang, jika tertunda, akan menunda keseluruhan proyek. - o Manfaat: Membantu manajer proyek untuk fokus pada tugas-tugas yang paling penting dan memiliki dampak langsung pada tanggal penyelesaian proyek. Secara keseluruhan, ketiga alat ini saling melengkapi: • Gantt Chart memberikan gambaran visual jadwal. • PERT membantu mengestimasi durasi tugas dengan lebih akurat ketika ada ketidakpastian. • CPM mengidentifikasi tugas-tugas paling	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				krusial yang harus diselesaikan tepat waktu agar proyek tidak tertunda.	
3	201-D2	15 April 2026	Bimbingan 2: BAB III Pembahasan Proyek Akhir	Tanggal : 15 April 2026 Hari : Rabu Materi : Proyek Sistem Informasi Jam : 10.50-13.20 WIB Jumlah Mahasiswa : 40 Jumlah Yang Hadir : 37 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 3 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 201. Jika ada yang kurang jelas Mahasiswa dapat menanyakan secara langsung. Materi yang disampaikan: Pengecekan Progress BAB I dari setiap kelompok, Bimbingan 2: BAB III Pembahasan Proyek Akhir. Bagaimana membuat Analisis Kebutuhan, II.1 Analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional, II.2 Stakeholder yang terlibat, II.3 Identifikasi masalah dan solusi yang diusulkan	Jadwal: 10:50-13:20 Masuk: 10:58:28 Keluar: 13:13:29
4	201-D2	22 April 2026	Bimbingan 3: BAB IV Perancangan Sistem	Tanggal : 22 April 2026 Hari : Rabu Materi : Proyek Sistem Informasi Jam : 10.50-13.20 WIB Jumlah Mahasiswa : 40 Jumlah Yang Hadir : 39 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 4 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan	Jadwal: 10:50-13:20 Masuk: 10:52:31 Keluar: 13:16:36

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 201. Jika ada yang kurang jelas Mahasiswa dapat menanyakan secara langsung. Materi yang disampaikan: Penjelasan Kembali terkait pengisian laporan project dari setiap bab dan sub babnya, Pengecekan Progress Laporan Project dari setiap kelompok, Bimbingan BAB III dan mulai gambaran IV Perancangan Sistem	
5	201-D2	29 April 2026	Bimbingan 4: BAB V Pengembangan Sistem	Tanggal : 29 April 2026 Hari : Rabu Materi : Proyek Sistem Informasi Jam : 10.50-13.20 WIB Jumlah Mahasiswa : 40 Jumlah Yang Hadir : 37 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 5 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 201. Jika ada yang kurang jelas Mahasiswa dapat menanyakan secara langsung. Materi yang disampaikan: Penjelasan Kembali terkait pengisian laporan project dari setiap bab dan sub babnya, Pengecekan Progress Laporan Project dari setiap kelompok, Bimbingan BAB IV Perancangan Sistem. BAB IV: Perancangan Sistem Bab ini berfokus	Jadwal: 10:50-13:20 Masuk: 10:58:06 Keluar: 13:17:26

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				pada proses perancangan sistem informasi yang akan dikembangkan, berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Perancangan sistem bertujuan untuk memvisualisasikan bagaimana sistem akan dibangun, bagaimana komponen-komponennya berinteraksi, dan teknologi apa yang akan digunakan. Tahap ini krusial karena menjadi acuan utama untuk implementasi dan pengujian sistem. IV.1 Desain Arsitektur Sistem 1. Menjelaskan struktur umum sistem informasi yang dikembangkan. 2. Mencakup komponen utama dan hubungan antar komponen (sisi pengguna/client, sisi server, basis data, layanan pendukung). 3. Mahasiswa perlu menjelaskan alur kerja sistem secara keseluruhan, mulai dari input data, proses pengolahan, hingga output. 4. Mahasiswa membuat visual desain arsitektur IV.2 Diagram Sistem (UML, ERD, DFD) 1. Diagram sistem digunakan untuk memvisualisasikan rancangan secara detail dan terstruktur. 2. Membantu pengembang dan pengguna memahami fungsi, alur data, dan struktur sistem. o Diagram UML: Menggambarkan	

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				interaksi aktor-sistem, struktur kelas, dan alur proses. o ERD (Entity Relationship Diagram): Memodelkan struktur basis data (entitas, atribut, hubungan). 3. Tujuan penggunaan diagram adalah meminimalkan kesalahpahaman dan menjadi pedoman teknis dalam implementasi siste informasi. IV.3 Teknologi yang Digunakan 1. Menjelaskan teknologi yang dipakai dalam pengembangan sistem informasi. 2. Cakupannya meliputi bahasa pemrograman, framework, basis data, sistem operasi, dan tools pendukung lainnya. 3. Mahasiswa harus menjelaskan alasan pemilihan teknologi, seperti kemudahan penggunaan, kesesuaian kebutuhan, ketersediaan sumber daya, atau dukungan komunitas. 4. Pemilihan teknologi yang tepat mendukung kinerja sistem, keamanan data, dan keberhasilan proyek.	
6	201-D2	6 Mei 2026	Penjelasan Kembali terkait pengisian laporan project dari setiap bab dan sub babnya, Pengecekan Progress Laporan Project dari setiap kelompok, BAB VI Pengujian Sistem.	Tanggal : 6 Mei 2026 Hari : Rabu Materi : Proyek Sistem Informasi Jam : 10.50-13.20 WIB Jumlah Mahasiswa : 40 Jumlah Yang Hadir : 38 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 6	Jadwal: 10:50-13:20 Masuk: 10:57:38 Keluar: 13.20.29

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 201. Jika ada yang kurang jelas Mahasiswa dapat menanyakan secara langsung. Materi yang disampaikan: Penjelasan Kembali terkait pengisian laporan project dari setiap bab dan sub babnya, Pengecekan Progress Laporan Project dari setiap kelompok, BAB VI Pengujian Sistem.	
7	201-D2	13 Mei 2026	Diskusi projek dengan sub BAB VII (Evaluasi dan Dokumentasi).	Tanggal : 13 Mei 2026 Hari : Rabu Materi : Proyek Sistem Informasi Jam : 10.50-13.20 WIB Jumlah Mahasiswa : 40 Jumlah Yang Hadir : 38 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 7 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 201. Agenda mahasiswa diskusi projek dengan sub BAB VII (Evaluasi dan Dokumentasi).	Jadwal: 10:50-13:20 Masuk: 10:51:28 Keluar: 13:22:22
8	201-D2	20 Mei 2026	Ujian Tengah Semester	Ujian Tengah Semester (UTS)	Jadwal: 10:50-13:20 Masuk: 10:50:28 Keluar: 13:20:22

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
9	201-D2	3 Juni 2026	Diskusi dan penyelesaian proyek BAB VII (Evaluasi dan Dokumentasi), VIII (Manajemen Tim), IX (Penutup)	Tanggal : 3 Juni 2026 Hari : Rabu Materi : Proyek Sistem Informasi Jam : 10.50-13.20 WIB Jumlah Mahasiswa : 40 Jumlah Yang Hadir : 37 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 9 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 201. Agenda mahasiswa diskusi penyelesaian proyek BAB VII (Evaluasi dan Dokumentasi), VIII (Manajemen Tim), IX (Penutup)	Jadwal: 10:50-13:20 Masuk: 10:51:05 Keluar: 13:18:15
10	201-D2	10 Juni 2026	Agenda mahasiswa diskusi penyelesaian proyek dan persiapan presentasi.	Tanggal : 10 Juni 2026 Hari : Rabu Materi : Proyek Sistem Informasi Jam : 10.50-13.20 WIB Jumlah Mahasiswa : 40 Jumlah Yang Hadir : 38 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 10 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 201. Agenda mahasiswa diskusi penyelesaian proyek dan persiapan presentasi.	Jadwal: 10:50-13:20 Masuk: 10:51:20 Keluar: 13:14:47
11	201-D2	17 Juni 2026	Presentasi Proyek. Judul Proyek mahasiswa yang maju antara lain: 1. Sistem Informasi Penyewaan Alat Outdoor Berbasis Web Untuk	Tanggal : 17 Juni 2026 Hari : Rabu Materi : Proyek Sistem Informasi Jam : 10.50-13.20 WIB Jumlah Mahasiswa : 40 Jumlah Yang Hadir : 37 Berita Mengajar:	Jadwal: 10:50-13:20 Masuk: 10:57:09 Keluar: 13:14:09

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
			Mendukung Pengambilan Keputusan Penentuan Alat Paling Sering Disewa 2. Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keanggotaan HIMSI Berbasis Web Untuk Mendukung Evaluasi Dan Pemilihan Anggota Terbaik	Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 12 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 201. Agenda mahasiswa presentasi, tanya jawab dan evaluasi Proyek yang dibuat. Judul Proyek mahasiswa yang maju antara lain: 1. Sistem Informasi Penyewaan Alat Outdoor Berbasis Web Untuk Mendukung Pengambilan Keputusan Penentuan Alat Paling Sering Disewa 2. Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keanggotaan HIMSI Berbasis Web Untuk Mendukung Evaluasi Dan Pemilihan Anggota Terbaik	
12	201-D2	24 Juni 2026	Presentasi proyek, dengan judul 1. Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Penentuan Rekomendasi Bouquet Bunga Terbaik Pada Toko Sunflorist Berbasis Web 2. Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Nilai Siswa Dan Pemilihan Siswa Terbaik Pada SMK Polimedik 3. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Motor Bekas Dengan Analisis Produk Terbaik Pada Showroom Menteng Motor	Tanggal : 24 Juni 2026 Hari : Rabu Materi : Proyek Sistem Informasi Jam : 10.50-13.20 WIB Jumlah Mahasiswa : 40 Jumlah Yang Hadir : 33 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 12 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 201. Agenda mahasiswa presentasi, tanya jawab dan evaluasi Proyek yang dibuat. Judul Proyek mahasiswa yang maju antara lain: 1. Perancangan Sistem Informasi Penjualan	Jadwal: 10:50-13:20 Masuk: 11:04:00 Keluar: 13:17:43

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				dan Penentuan Rekomendasi Bouquet Bunga Terbaik Pada Toko Sunflorist Berbasis Web 2. Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Nilai Siswa Dan Pemilihan Siswa Terbaik Pada SMK Polimedik 3. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Motor Bekas Dengan Analisis Produk Terbaik Pada Showroom Menteng Motor	
13	201-D2	1 Juli 2026	Presentasi projek. Judul Projek mahasiswa yang maju antara lain: 1. Perancangan Sistem Penjualan Dan Penentuan Menu Terbaik Pada Coffee Shop Serendipity Berbasis Web 2. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Laporan Produk Pakaian Pada Toko Vania Collection Berbasis Web 3. Implementasi Sistem Informasi Penjualan Dan Inventaris Bisnis Cookies Rumahan Nyonya Crumb Berbasis Website	Tanggal : 1 Juli 2026 Hari : Rabu Materi : Proyek Sistem Informasi Jam : 10.50-13.20 WIB Jumlah Mahasiswa : 40 Jumlah Yang Hadir : 32 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 13 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 201. Agenda mahasiswa presentasi, tanya jawab dan evaluasi Proyek yang dibuat. Judul Projek mahasiswa yang maju antara lain: 1. Perancangan Sistem Penjualan Dan Penentuan Menu Terbaik Pada Coffee Shop Serendipity Berbasis Web 2. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Laporan Produk Pakaian Pada Toko Vania Collection Berbasis Web 3. Implementasi Sistem Informasi Penjualan	Jadwal: 10:50-13:20 Masuk: 11:09:00 Keluar: 13:21:43

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
				Dan Inventaris Bisnis Cookies Rumahan Nyonya Crumb Berbasis Website	
14	201-D2	8 Juli 2026	Presentasi Mahasiswa. Judul Proyek mahasiswa yang maju antara lain: 1. Implementasi Sistem E-Commerce dan Penunjang Keputusan Pemilihan Laptop Pada Toko Planet Laptop Berbasis Website Dengan Metode RAD 2. Implementasi Layanan Booking dan Pengambilan Keputusan Rekomendasi Treatment Terbaik Pada Salon Kecantikan Berbasis Web 3. Implementasi Sistem Informasi Rawat Jalan dan Rekomendasi Obat Batuk Anak Pada Klinik Dr. Frans Berbasis Web	Tanggal : 8 Juli 2026 Hari : Rabu Materi : Proyek Sistem Informasi Jam : 10.50-13.20 WIB Jumlah Mahasiswa : 40 Jumlah Yang Hadir : 32 Berita Mengajar: Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 14 berjalan dengan lancar. KBM Dilakukan dengan tatap muka pada kampus BSI Margonda/D2 Ruang 201. Agenda mahasiswa presentasi, tanya jawab dan evaluasi Proyek yang dibuat. Judul Proyek mahasiswa yang maju antara lain: 1. Implementasi Sistem E-Commerce dan Penunjang Keputusan Pemilihan Laptop Pada Toko Planet Laptop Berbasis Website Dengan Metode RAD 2. Implementasi Layanan Booking dan Pengambilan Keputusan Rekomendasi Treatment Terbaik Pada Salon Kecantikan Berbasis Web 3. Implementasi Sistem Informasi Rawat Jalan dan Rekomendasi Obat Batuk Anak Pada Klinik Dr. Frans Berbasis Web	Jadwal: 10:50-13:20 Masuk: 11:01:32 Keluar: 13:22:47

PERTEMUAN	RUANG	TANGGAL	BAHAN KAJIAN	BERITA ACARA PENGAJARAN	KEHADIRAN
15	201-D2	11 Juli 2026	Presentasi Projek sekaligus tanya jawab	Tanggal : 11 Juli 2026 Hari : Sabtu Materi : Proyek Sistem Informasi Jam : 07.30-10.00 WIB Jumlah Mahasiswa : 40 Jumlah Yang Hadir : 35 Berita Mengajar: Kelas Pengganti diisi dengan agenda Presentasi proyek Kelompok dan Tanya Jawab	Jadwal: 10:50-13:20 Masuk: 10:51:28 Keluar: 13:22:22
16	201-D2	15 Juli 2026	Ujian Akhir Semester	Ujian Akhir Semester (UAS)	Jadwal: 10:50-13:20 Masuk: 10:50:28 Keluar: 13:20:22

PRESENSI KEHADIRAN

DOSEN : DEWI LARASWATI, M.KOM
MATA KULIAH : PROYEK SISTEM INFORMASI - 0831
SKS : 3 SKS
KELAS : 19.6B.01

[illegible]

No.	Nim	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Total
21	19230893	RIO SUBARKAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
22	19230894	MUHAMMAD RIZA SUKMIRAT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
23	19230906	KEFAS OKTAVIANUS KAREPOWAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
24	19230921	ARIO KRESNA PUTRA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
25	19230927	OKTA PERMATA SARI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
26	19230934	AKBAR ACHMAD BUDIMAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
27	19230936	NADYA MAHARANI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
28	19230971	SALMA ELVINA AMBARWATI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
29	19230996	REVALINA PRATIWI MAWARDI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
30	19231000	LAILATUL JAMILAH FITRIYANI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	11
31	19231012	DINDA AULIA YOEANDA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	11
32	19231027	RIVNAL DWIKA RAMADHAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
33	19231074	RINDIANI LUTFIA ROMIL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
34	19231077	ELINDA AULIYA RAHMAWATI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
35	19231091	DZULFIKAR TRIYADI KUSUMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
36	19231099	HIKARI AYUDYA HANDINI SAFITRI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
37	19231100	ANGGI CALVIN HUTAGALUNG	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	10
38	19231110	SUTAN RAFLY TOBARI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
39	19231114	MUHAMMAD ILHI HABIBIE	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	9
40	19231121	FIKRI ALIF	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11

Pertemuan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Total Kehadiran Harian	38	39	37	39	37	38	38	39	37	38	37	33	32	30	39	39

PENILAIAN

DOSEN : DEWI LARASWATI, M.KOM
MATA KULIAH : PROYEK SISTEM INFORMASI - 0831
SKS : 3 SKS
KELAS : 19.6B.01

NO.	NIM	NAMA	NILAI
1	19230647	ALDI RAMADHAN	A
2	19230676	CESAR INDRA PUTRA	A
3	19230688	SASKIADI AL ALBAR	A
4	19230703	MUHAMMAD IMRON SUPARNA	A
5	19230737	NASHWA AGUSTIANA PUTRI	A
6	19230757	BIMA MAULANA	A
7	19230766	SALWA SAHARANI	E
8	19230767	RADEVA INDY PUTRA	A
9	19230776	NOVITA BERLIANATA SARI	A
10	19230800	PADZIKKRI WANNANDI	A
11	19230811	RAFAEL HANSEL DELAKTO PRASETYO	A
12	19230812	MATHEU ADVENTO PANGGALO MISI	A
13	19230826	RYU PUTRA YONATA	A
14	19230834	MUHAMMAD FADLI	A
15	19230835	MUDZAKIR FIE AHSAN	A

NO.	NIM	NAMA	NILAI
16	19230839	ADHITYA RAHMAT DANI	A
17	19230842	ALDI ARIF PRIYONO	A
18	19230855	MOCHAMMAD SHAKA ROIS ABIDIN GUSTAMA	A
19	19230874	FAHRI PRASETYA UTAMA	A
20	19230890	SHOFANISA ALIFIA	A
21	19230893	RIO SUBARCAH	A
22	19230894	MUHAMMAD RIZA SUKMIRAT	A
23	19230906	KEFAS OKTAVIANUS KAREPOWAN	A
24	19230921	ARIO KRESNA PUTRA	A
25	19230927	OKTA PERMATA SARI	A
26	19230934	AKBAR ACHMAD BUDIMAN	A
27	19230936	NADYA MAHARANI	A
28	19230971	SALMA ELVINA AMBARWATI	A
29	19230996	REVALINA PRATIWI MAWARDI	A
30	19231000	LAILATUL JAMILAH FITRIYANI	A
31	19231012	DINDA AULIA YOEANDA	A
32	19231027	RIVNAL DWIKA RAMADHAN	A
33	19231074	RINDIANI LUTFIA ROMIL	A
34	19231077	ELINDA AULIYA RAHMAWATI	A
35	19231091	DZULFIKAR TRIYADI KUSUMA	A

NO.	NIM	NAMA	NILAI
36	19231099	HIKARI AYUDYA HANDINI SAFITRI	A
37	19231100	ANGGI CALVIN HUTAGALUNG	A
38	19231110	SUTAN RAFLY TOBARI	A
39	19231114	MUHAMMAD ILHI HABIBIE	A
40	19231121	FIKRI ALIF	A