



UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Kampus I : Jl. Harsono RM No. 67, Ragunan, Pasar Minggu,
Jakarta Selatan, 12550 Telp. (021) 27808882
Kampus II : Jl Perjuangan Raya Bekasi Utara Telp: 021. 88955882
www.ubharajaya.ac.id, www.fasilkom.ubharajaya.ac.id

SURATTUGAS

Nomor: B/ST/117/VII/2021/D-FASILKOM-UBJ

Tentang
PENUGASAN DOSEN SEBAGAI NARASUMBER DALAM KEGIATAN PRAKTIKUM
2020-2

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

Menimbang : Bahwa dalam rangka pengembangan Dosen Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, maka dipandang perlu mengeluarkan Surat Tugas.

Mengingat : 1. Undang-undang No. 20 Tahun 2000 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
2. Undang-undang No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen
3. Undang-undang No. 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi
4. Permendikbud No. 3 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
5. Kalender Akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bhayangkara Jakarta Raya T.A 2020/2021, mengenai Pengembangan Dosen.
6. Kalender Akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Tahun Akedemik 2020-2021

DITUGASKAN :

Kepada : **R.WisnuPrioPamungkas,S.Kom.,M.Kom**
NIDN: 0321127201

Untuk : 1. Melaksanakan tugas sebagai narasumber "Analisa Perancangan System Informasi (APSI)".
2. Yang dilaksanakan pada :
Hari/Tanggal : Jumat - Minggu, 09 – 11 Juli 2021
Melalui : Zoom Meeting
Penyelenggara : Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
3. Melaporkan hasil pelaksanaan kepada Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Melaksanakan tugas ini dengan penuh tanggung jawab.

Selesai.

Ditetapkan di : Bekasi
Pada tanggal : 02 Juli 2021
Dekan Fakultas Ilmu Komputer





Praktikum 2020-2

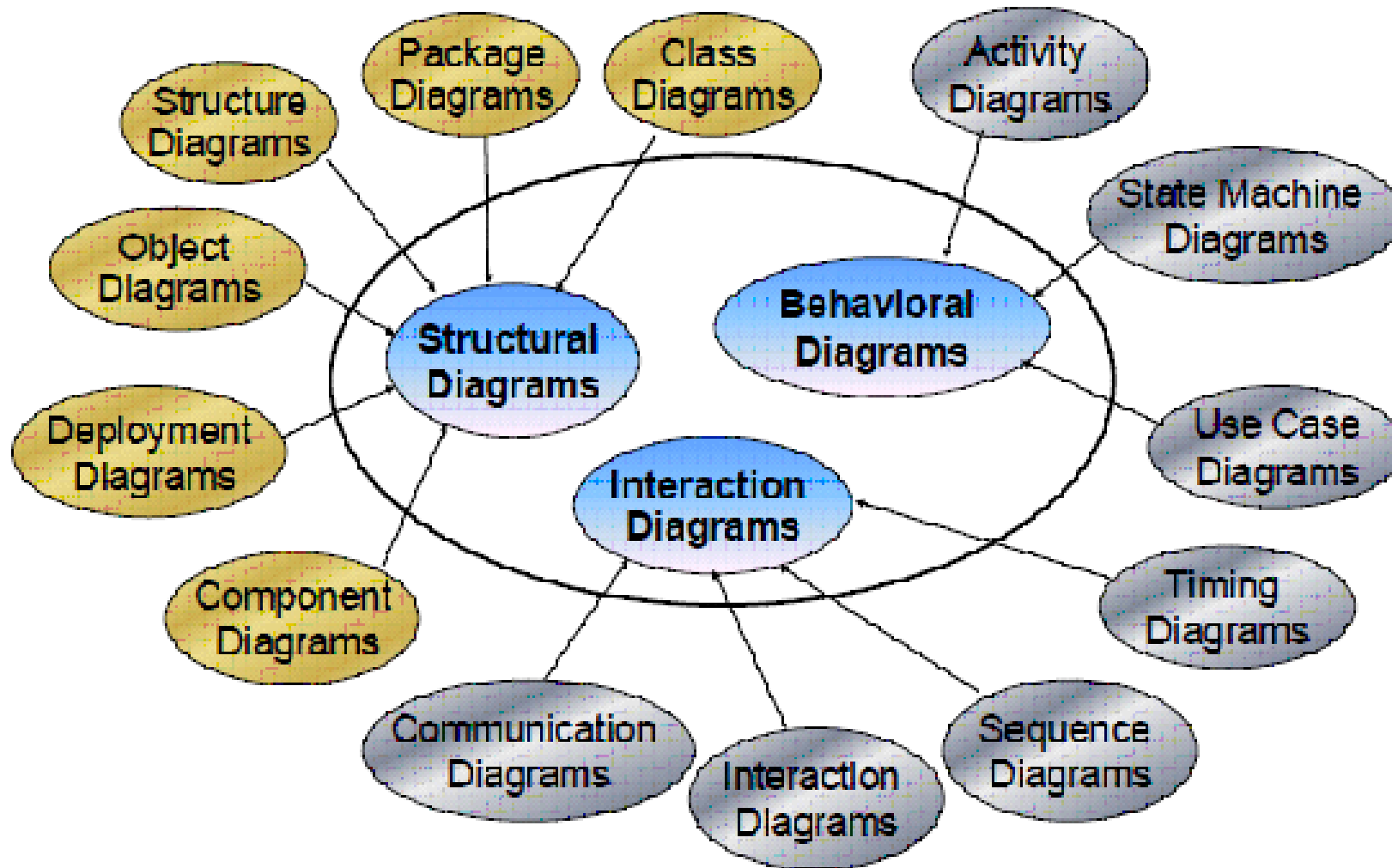
Jumat, 9 Juli 2021
Sabtu, 10 Juli 2021
Minggu, 11 Juli 2021

**ANALISA PERANCANGAN
SYSTEM INFORMASI
(APSI)**

Agenda Praktikum

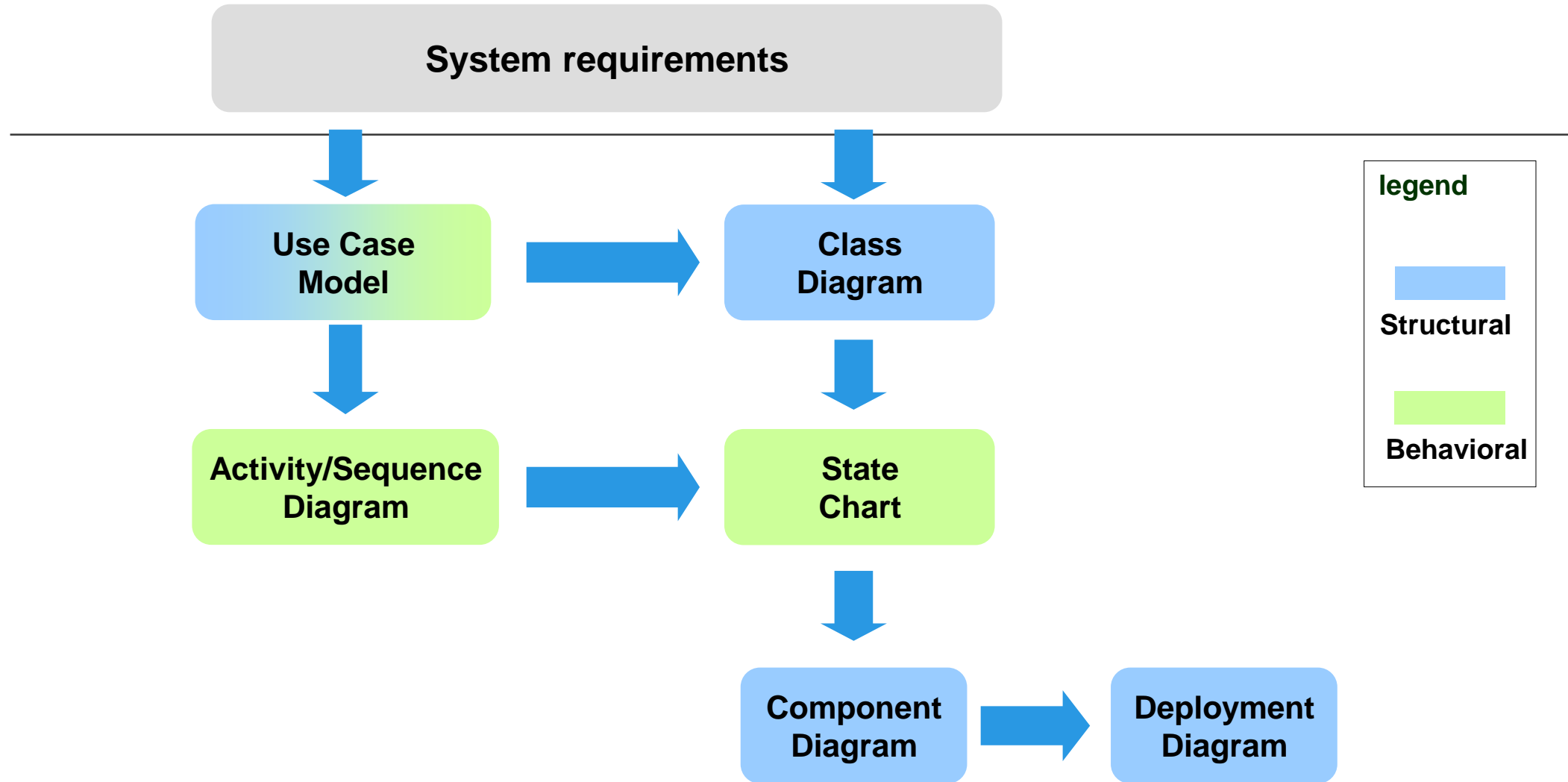
P1	P2	P3
Reviewing Material / Pembahasan Materi	Activity Diagram	Sequence Diagram
UML Use Case Diagram		Class Diagram
Use Case Diagram	Sequence Diagram	

UML 2.0 Diagrams

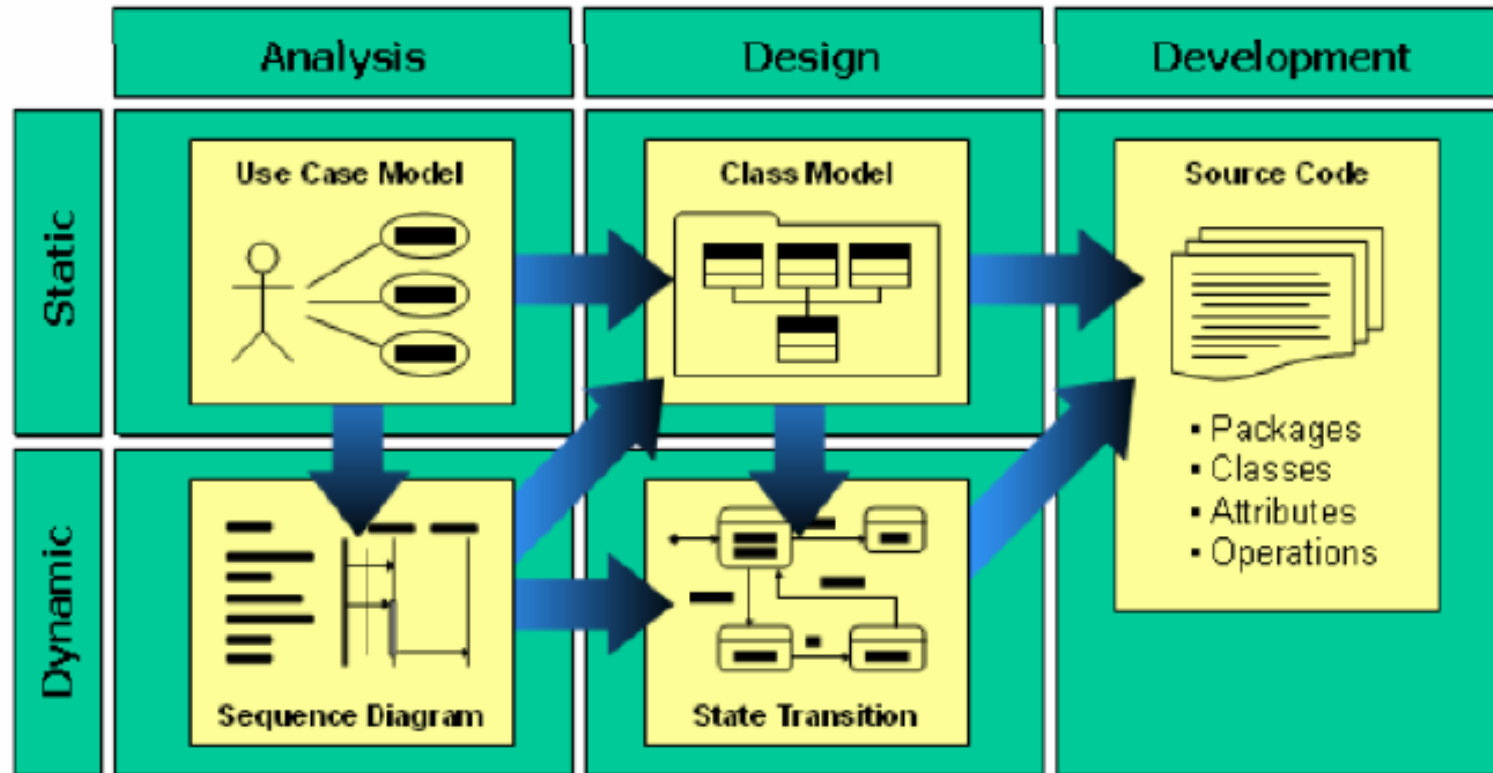


Analysis and Design Process

Zachman Framework



System Development



UML (*Unified Modelling Language*)

Apa itu UML? Untuk membuat suatu aplikasi, kamu memerlukan suatu pemodelan. Pemodelan sama halnya dengan perancangan, bedanya pemodelan sendiri merupakan bentuk implementasi sistem bagaimana meletakkan suatu rancang bangun ke dalam sebuah gambar (visual) yang berbentuk diagram.

Seorang programmer dapat dengan mudah memahami, menganalisa dan, mempermudah pembuatan suatu program menggunakan UML (*Unified Modelling Language*). Sebuah program aplikasi biasanya berupa sistem yang digunakan dan diimplementasikan dalam jangka waktu yang cukup panjang. Program aplikasi bukan hanya digunakan pada saat itu saja, melainkan terus *continue* atau berlanjut.

Karena program aplikasi digunakan pada waktu yang panjang, maka perlu adanya suatu analisis perencanaan, perancangan, dan pemodelan yang baik dan jelas, seperti *flow* untuk program aplikasi.

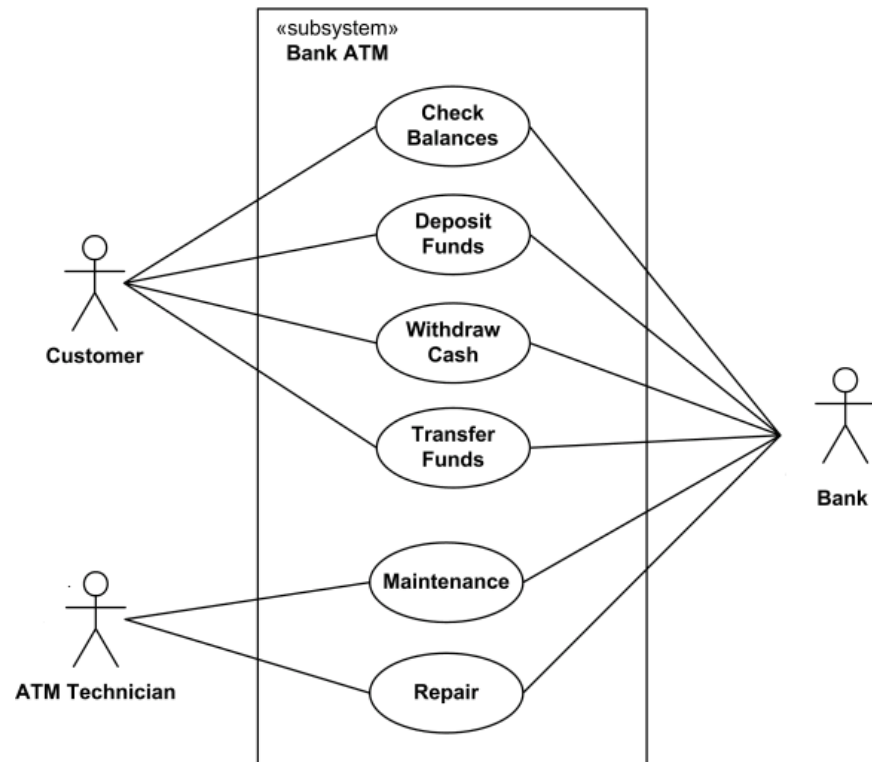
<https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>

Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah satu jenis dari diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. *Use Case* dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya. *Use Case* merupakan sesuatu yang mudah dipelajari. Langkah awal untuk melakukan pemodelan perlu adanya suatu diagram yang mampu menjabarkan aksi aktor dengan aksi dalam sistem itu sendiri, seperti yang terdapat pada *Use Case*.

<https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>

Use Case Diagram



<https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>

Tugas Individu Use Case

Buatkan pemodelan menggunakan Use Case yang memiliki aktor 2-3. Menggunakan Draw.io dan save sebagai image.

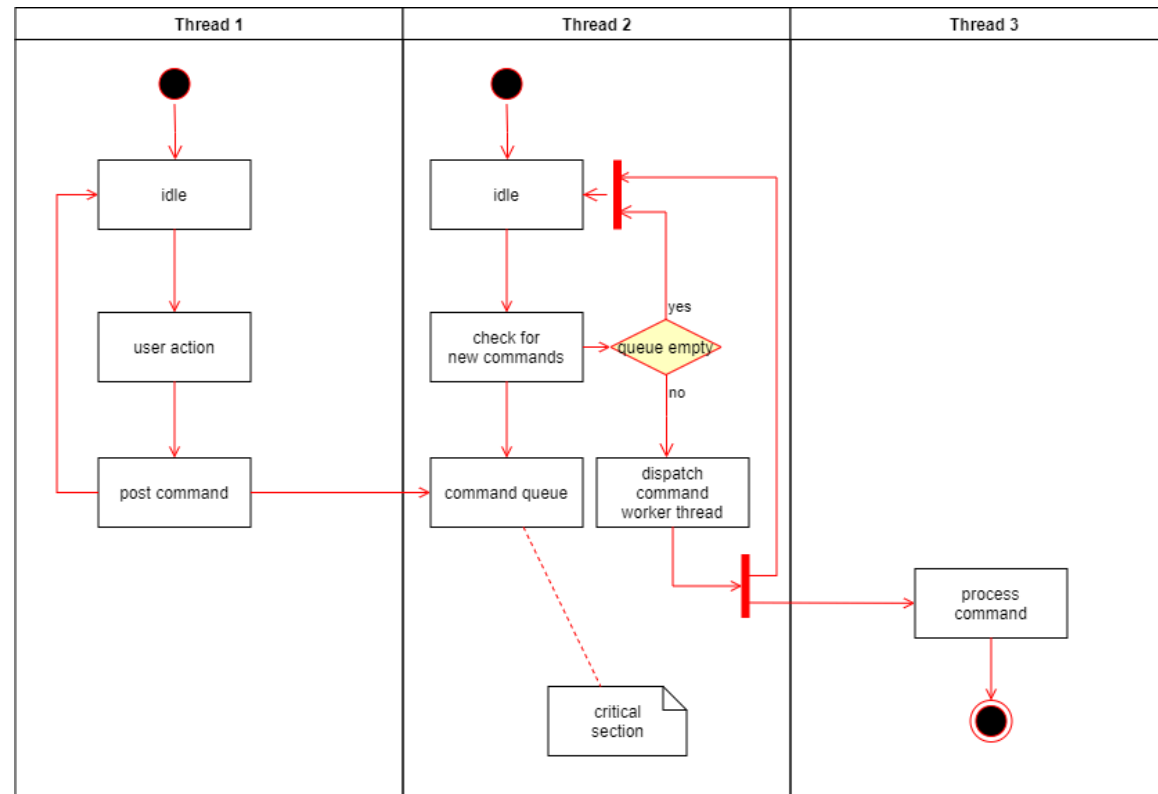
Tampilkan menggunakan image dan kumpulkan di ruang tugas sesi 1 hingga batas akhir praktikum hari ini berakhir. Yang telat tidak akan dapat nilai praktikum sesi 1

Activity Diagram

Activity diagram atau dalam bahasa Indonesia berarti diagram aktivitas, merupakan sebuah diagram yang dapat memodelkan berbagai proses yang terjadi pada sistem. Seperti layaknya runtutan proses berjalannya suatu sistem dan digambarkan secara vertikal. *Activity* diagram adalah salah satu contoh diagram dari UML dalam pengembangan dari *Use Case*.

<https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>

Activity Diagram



<https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>

Tugas Individu Activity Diagram

Buatkan pemodelan menggunakan Use Case yang memiliki aktor 2-3. Menggunakan Draw.io dan save sebagai image.

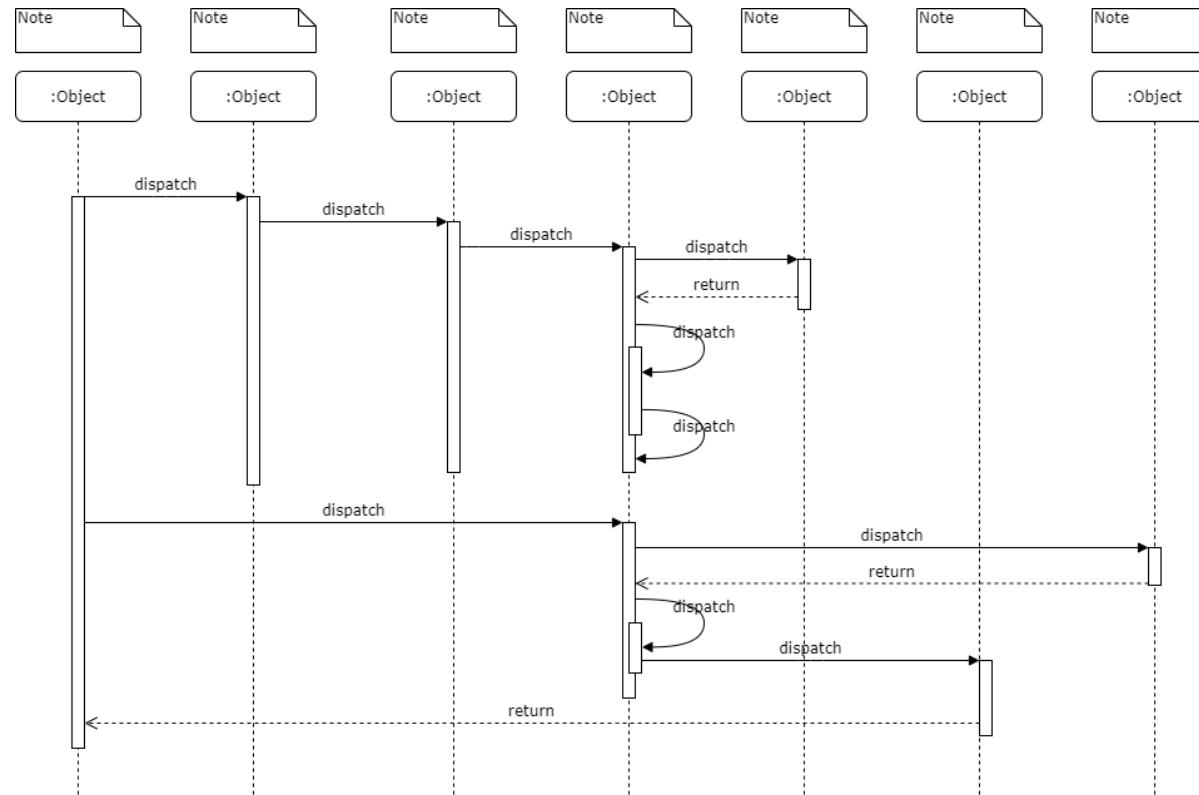
Tampilkan menggunakan image dan kumpulkan di ruang tugas sesi 2 hingga batas akhir praktikum hari ini berakhir. Yang telat tidak akan dapat nilai praktikum sesi 2

Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan diagram yang menjelaskan interaksi objek berdasarkan urutan waktu. *Sequence* dapat menggambarkan urutan atau tahapan yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan sesuatu, seperti yang tertera pada Use Case diagram.

<https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>

Sequence Diagram



<https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>

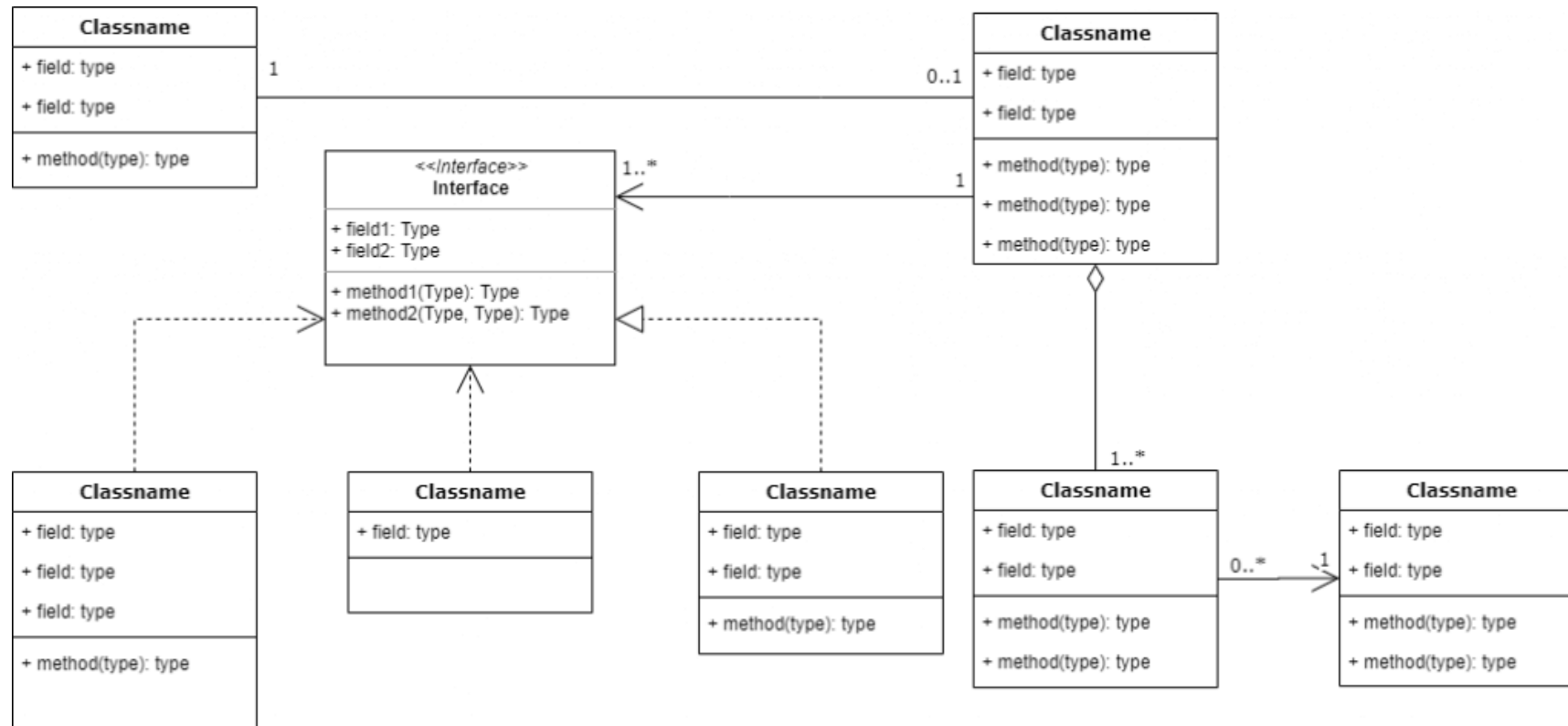
Class Diagram

Class diagram atau diagram kelas merupakan suatu diagram yang digunakan untuk menampilkan kelas-kelas berupa pake-paket untuk memenuhi salah satu kebutuhan paket yang akan digunakan nantinya.

Namun, pada Class diagram desain modelnya dibagi menjadi 2 bagian. Class diagram yang pertama merupakan penjabaran dari domain model yang merupakan abstraksi dari basis data. Class diagram yang kedua merupakan bagian dari modul program MVC pattern (Model View Controller), di mana terdapat class boundary sebagai class *interface*, class *control* sebagai tempat ditemukannya algoritma, dan class *entity* sebagai tabel dalam basis data dan *query* program.

<https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>

Class Diagram



<https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>

Tugas Individu Sequence dan Class Diagram

Buatkan pemodelan menggunakan Use Case yang memiliki aktor 2-3. Menggunakan Draw.io dan save sebagai image.

Tampilkan menggunakan image dan kumpulkan di ruang tugas sesi 3 hingga batas akhir praktikum hari ini berakhir. Yang telat tidak akan dapat nilai praktikum sesi 3



Praktikum 2020-2

Jumat, 9 Juli 2021
Sabtu, 10 Juli 2021
Minggu, 11 Juli 2021

Terima Kasih

ANALISA PERANCANGAN
SYSTEM INFORMASI
(APSI)