

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN  
PROGRAM PASCA SARJANA  
UNIVERSITAS GUNADARMA**

Tanggal Penyusunan	15 September 2022	Tanggal revisi	-
--------------------	-------------------	----------------	---

<b>Kode dan Nama MK</b>	MUB25	Sistem Informasi dan Teknologi
<b>SKS dan Semester</b>	SKS 2	Semester 1 (satu)
<b>Prasyarat</b>	.....	
<b>Status Mata Kuliah</b>	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Wajib [ ... ] Pilihan	
<b>Dosen Pengampu</b>		
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah</b>	Sikap	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.</li> <li>2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.</li> <li>3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila.</li> <li>4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa.</li> <li>5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.</li> <li>6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.</li> <li>7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.</li> <li>8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.</li> <li>9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.</li> <li>10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.</li> </ol>
	Ketrampilan Umum	Mahasiswa mampu Memahami konsep sistem informasi dan teknologi terkomputerisasi sebagai satu kesatuan dan bentuk implementasinya dan mampu mengidentifikasi jenis Sistem Informasi dan Teknologi, proses bisnis yang didukung, level manajemen yang terlibat, serta model prosesnya, menjelaskan problem, opportunity dan direction suatu kasus Sistem Informasi dan Teknologi, mengidentifikasi masalah / munculnya peluang kasus dalam organisasi dengan membuat project charter dan proposal pengembangan Sistem Informasi dan Teknologi
	Pengetahuan	Mahasiswa menguasai pengetahuan tentang : memahami aktivitas dalam sistem informasi, 2. peran Sistem Informasi dan Teknologi dalam proses pengambilan keputusan dan penggunaan Sistem Informasi yang mendukung tiap level manajemen, 3. menjelaskan Sistem informasi dan Teknologi sebagai Building Block dalam pembangunan Sistem Informasi, 4. aktivitas berkaitan dengan analisis sebuah sistem informasi dan teknologi, 5. menjelaskan tahapan dalam mengimplementasikan Design Thinking, 6. mendeskripsikan kebutuhan, pemahaman masalah, modeling, perancangan struktur data, evaluasi performansi dari Sistem Informasi, 7. mendefinisikan kesalahan dalam mengidentifikasi kebutuhan Sistem Informasi mencakup

	Ketrampilan Khusus	<p>proses requirement discovery dan teknik-teknik fact finding,8. menerapkan prinsip management dalam melaksanakan pekerjaan terkait dengan solusi untuk permasalahan yang dihadapi oleh pengguna, 8. memiliki kemampuan merancang kasus in house dan kasus procurement Teknologi Informasi</p> <p>Mahasiswa mampu menjelaskan problem, opportunity dan direction suatu kasus Sistem Informasi dan Teknologi, memahami business driver dalam pengembangan Sistem Informasi, problems, memiliki kemampuan menjelaskan tahapan pengembangan Sistem Informasi, masukan, keluaran dan stakeholder yang terlibat, Memahami tahapan Design Thingking misalkan dalam mengumpulkan brief terkait project atau produk yang akan kita buat dari para stakeholders), user research, tergantung dari kebutuhan projectnya.</p>		
<b>Deskripsi Umum (Silabus)</b>	Mata kuliah Sistem Informasi dan Teknologi berisi tentang konsep sistem informasi, peran sistem informasi dan teknologi, karakteristik informasi, sistem informasi building block, siklus hidup sistem informasi, analisis kebutuhan dalam sistem informasi, siklus pengembangan sistem, sistem analisis, design thinking, requirement discovery dan desain sistem			
<b>Metode Pembelajaran</b>	1. Ceramah/Kuliah Pakar	√	4. Praktik Laboratorium	....
	2. Problem Based Learning/FGD	√	5. Self-Learning (V-Class)	....
	3. Project Based Learning	....	6. Lainnya: .....	....
<b>Pengalaman Belajar/Tugas</b>	a. Tayangan Presentasi	√	c. Online exercise/kuiz (V-class)	....
	b. Review textbook/Jurnal	√	d. Laporan	....
	e. Lainnya: .....			
<b>Referensi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. R. Kelly Rainer, Brad Prince. (2021). Introduction to Information Systems. Wiley Publisher</li> <li>2. Rainer &amp; Cegielski. (2019). Introduction to Information System : Supporting and Transforming Business 3rd Edition. Wiley Publisher.</li> <li>3. V. Rajaraman.(2018). Introduction to Information Technology Third Edition, PHI Learning Private Limited Publisher.</li> <li>4. Rainer, Turban, Kelly Rainer. (2007). Introduction to Information Systems Supporting and Transforming Businessd. John Wiley &amp; Sons, Incorporated</li> <li>5. Tony Morgan, Lena J. Jaspersen. (2022). Design Thinking for Student Projects. SAGE Publications</li> <li>6. Ananda Sabil Hussein. (2018). Metode Design Thinking untuk Inovasi Bisnis. Universitas Brawijaya Press</li> <li>7. Robert Curedale. (2013). Design Thinking Process and Methods Manual. Createspace Independent Publisher</li> <li>8. Rainer, Turban, Kelly Rainer. (2007). Introduction to Information Systems Supporting and Transforming Business. John Wiley &amp; Sons, Incorporated</li> </ol>			

Minggu ke	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian	Bobot Nilai (%)	Sumber Belajar
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mahasiswa dapat mengetahui perbedaan antara sistem, sistem informasi, informasi dan data</li> <li>▪ Mahasiswa dapat memahami aktivitas dalam sistem informasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengantar Sistem Informasi dan Teknologi</li> <li>▪ Konsep Sistem dan Sistem Informasi</li> <li>▪ Data vs. Informasi</li> <li>▪ Aktivitas dalam Sistem Informasi : input, process, output, feedback.</li> </ul>	Ceramah, diskusi (FGD)	2 x 50 menit	- Partisipasi mahasiswa	10%	1,2,3,4
2,3	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mahasiswa dapat menjelaskan berbagai peran Sistem Informasi dan Teknologi dalam proses pengambilan keputusan</li> <li>▪ Mahasiswa dapat menjelaskan level manajemen dalam organisasi</li> <li>▪ Mahasiswa dapat memahami penggunaan Sistem Informasi yang mendukung tiap level manajemen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peran Sistem Informasi dan Teknologi dalam proses pengambilan keputusan</li> <li>▪ Level manajemen dalam organisasi: operasional, taktis, strategis</li> <li>▪ Sistem Informasi yang mendukung tiap level manajemen: TPS, KWS, MIS, DSS, ESS</li> </ul>	Ceramah, diskusi (FGD)	2 x 50 menit	- Partisipasi mahasiswa	20%	1,2,3,4
4,5	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mahasiswa dapat mengetahui karakteristik informasi</li> <li>▪ Mahasiswa mampu mengidentifikasi jenis Sistem Informasi</li> <li>▪ Mahasiswa dapat menjelaskan proses bisnis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Karakteristik informasi</li> <li>▪ Kemampuan mengidentifikasi jenis Sistem Informasi</li> <li>▪ Proses bisnis yang didukung, level manajemen yang terlibat, serta model prosesnya</li> </ul>	Ceramah, diskusi (FGD)	2 x 50 menit	- Partisipasi mahasiswa	15%	1,2,3,4

Minggu ke	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian	Bobot Nilai (%)	Sumber Belajar
	yang didukung level manajemen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sistem Informasi dan Teknologi serta relevansinya dengan informasi yang dibutuhkan tiap level manajemen.</li> </ul>					
6,7	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa dapat menjelaskan Sistem informasi dan Teknologi sebagai Building Block dalam pembangunan Sistem Informasi</li> <li>Mahasiswa dapat memahami Business Driver pengembangan Sistem Informasi serta peran personil yang terlibat didalamnya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sistem informasi sebagai building block</li> <li>Stakeholder yang terlibat dalam pembangunan Sistem Informasi dan Teknologi</li> <li>Peran dan skill system analyst.</li> <li>Business driver pengembangan Sistem Informasi: problems, opportunity, directions</li> </ul>	Ceramah, diskusi (FGD)	2 x 50 menit	Partisipasi mahasiswa	20%	1,2,3,4
<b>UJIAN TENGAH SEMESTER</b>							
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa dapat menjelaskan tahapan pengembangan Sistem Informasi</li> <li>Mahasiswa memahami metodologi pengembangan sistem dan prinsip-prinsip dalam mengembangkan sistem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siklus hidup Sistem Informasi (system life cycle) : Pengembangan sistem dan operasional Sistem</li> <li>Metodologi pengembangan sistem</li> <li>Tahap pengembangan sistem (inisiasi, analisa, desain) dan stakeholder yang terlibat.</li> <li>Prinsip-prinsip dalam pengembangan Sistem Informasi</li> </ul>	Ceramah, diskusi (FGD)	2 x 50 menit	Partisipasi mahasiswa	20%	1,2,3,4

Minggu ke	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian	Bobot Nilai (%)	Sumber Belajar
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mahasiswa dapat menjelaskan scope, problem dan mendeskripsikan analisis kebutuhan dalam sebuah Sistem Informasi</li> <li>▪ Mahasiswa mengetahui segala aktivitas berkaitan dengan analisis sebuah sistem informasi dan teknologi</li> <li>▪ Mahasiswa dapat menjelaskan stakeholder yang terlibat dalam analisis Sistem Informasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ System analysis: Definisi scope, problem analysis, requirements analysis, logical design, and decision analysis phases.</li> <li>▪ Aktivitas-aktivitas pada tahap inisiasi.</li> <li>▪ Aktivitas-aktivitas pada tahap analisis: problem analysis, requirement analysis, logical design and decision analysis.</li> <li>▪ Stakeholder yang terlibat.</li> <li>▪ Input dan output dari tahap</li> <li>▪ Beberapa pendekatan dalam analisis sistem Informasi</li> </ul>	Ceramah, diskusi (FGD)	2 x 50 menit	Partisipasi mahasiswa	10%	1,2,3,4
11-12	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mahasiswa dapat menjelaskan tahapan dalam mengimplementasikan Design Thinking</li> <li>▪ Mahasiswa memahami penggunaan Tools Miro untuk mempermudah mengerjakan tahapan Design Thingking dalam mengembangkan produk/projectnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya.</li> <li>▪ Tahapan dalam mengimplementasikan Design Thinking</li> <li>▪ Tahapan implementasi Design Thinking terkait produk yang akan dibuat, user research method (misal menggunakan : card sorting /deep</li> </ul>	Ceramah, diskusi (FGD)	2 x 50 menit	Partisipasi mahasiswa	20%	5,6,7,8

Minggu ke	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian	Bobot Nilai (%)	Sumber Belajar
		<p>interview/survey) tergantung dari kebutuhan projectnya, analysis competitor (misal : Mencatat konsep design, flow, dan kontennya)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penerapan Design Thingking dalam Digital Business menggunakan Teknologi</li> <li>▪ Menggunakan Tools design dalam pengembangan produk berbasis Design Thinking</li> </ul>					
13	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mahasiswa dapat mendeskripsikan kebutuhan, pemahaman masalah, modeling, perancangan struktur data, evaluasi performansi dari Sistem Informasi</li> <li>▪ Mahasiswa dapat mendefinisikan kesalahan dalam mengidentifikasi kebutuhan Sistem Informasi mencakup proses requirement discovery dan teknik-teknik fact finding</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Requirement discovery: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Definisi requirement</li> <li>- Discovery dan alasan mengapa requirement discovery menjadi penting</li> <li>- Functional dan non functional requirement.</li> <li>- Beberapa kesalahan akibat salah mengidentifikasi kebutuhan.</li> <li>-Proses requirement discovery.</li> <li>-Teknik-teknik fact finding</li> </ul> </li> </ul>	Ceramah, diskusi (FGD)	2 x 50 menit	Partisipasi mahasiswa	20%	1,2,5,6

Minggu ke	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian	Bobot Nilai (%)	Sumber Belajar
		- Dokumen software requirement specification (SRS).					
14-15	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mahasiswa dapat menerapkan prinsip management dalam melaksanakan pekerjaan terkait dengan solusi untuk permasalahan yang dihadapi oleh pengguna</li> <li>▪ Mahasiswa memiliki kemampuan merancang kasus in house dan kasus procurement Teknologi Informasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ System design: Perancangan sistem: input, proses, output dan stakeholder yang terlibat</li> <li>▪ Strategi perancangan sistem.</li> <li>▪ Tahapan perancangan sistem untuk kasus in-house development project</li> <li>▪ Tahapan perancangan sistem untuk kasus procurement of a commercial systems software solution.</li> </ul>	Ceramah, diskusi (FGD)	2 x 50 menit	Partisipasi mahasiswa	15%	1,2,5,6

**UJIAN AKHIR SEMESTER**

**DESKRIPSI TUGAS (DT) MATA KULIAH SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI  
PROGRAM PASCA SARJANA – MAGISTER MANAJEMEN UNIVERSITAS GUNADARMA**

<b>Mata Kuliah</b>	TI dan Aplikasi Bisnis pada Industri Asuransi	<b>Kode MK</b>	MUB25	<b>Dosen Pengampu</b>	Dr. Rodiah
<b>Tatap Muka (TM)</b>	TM-6, TM-7, TM-10, TM-11, TM-12	<b>Tugas ke</b>	1	<b>Metode Tugas</b>	Tugas studi kasus, review jurnal dan Presentasi Individu/Kelompok

**DESKRIPSI TUGAS KE-1**

<b>Mata Kuliah</b>	<b>IT dan Aplikasi Bisnis pada Industri Asuransi</b>	<b>Kode MK</b>	<b>MUB25</b>
<b>Tatap Muka</b>	<b>TM-6, TM-7</b>	<b>Tugas ke</b>	<b>1 (Satu) Studi Kasus</b>
<b>Tujuan Tugas</b>	Tujuan tugas adalah agar mahasiswa memiliki kemampuan : <ul style="list-style-type: none"><li>• Menjelaskan problem, opportunity dan direction suatu kasus Sistem Informasi dan Teknologi</li><li>• Mengidentifikasi masalah / munculnya peluang kasus dalam organisasi dengan membuat project charter dan proposal pengembangan Sistem Informasi dan Teknologi</li></ul>		
<b>Uraian Tugas</b>	Objek : Referensi implementasi Pengembangan Sistem Informasi dapat melihat dari literature review Jurnal Internasional/Nasional		
	Tugas Mahasiswa: membaca, mempelajari dan melakukan analisis studi kasus dengan topik pengembangan sistem informasi dan teknologi		
	Metode/cara pengerjaan tugas: sesuai arahan yang diberikan dosen pengampu		
	Deskripsi luaran tugas: Hasil akhir adalah uraian/laporan hasil analisis studi kasus disampaikan melalui presentasi kelompok/diskusi kelompok		



**DESKRIPSI TUGAS KE-2**

<b>Mata Kuliah</b>	<b>IT dan Aplikasi Bisnis pada Industri Asuransi</b>	<b>Kode MK</b>	<b>MUB25</b>
<b>Tatap Muka</b>	<b>TM-10, TM-11, TM-12</b>	<b>Tugas ke</b>	<b>3-5 Review Jurnal Ilmiah</b>
<b>Tujuan Tugas</b>	Tujuan tugas adalah: <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Mahasiswa dapat mengimplementasikan konsep Design Thinking pada Digital Business</li><li>▪ Mahasiswa dapat mencari manfaat dari penerapan Design thinking berdasarkan contoh kasus yang diberikan. Contoh kasus mencakup : susunan ide, customer journey, user story map, dan wireframe.</li></ul>		
<b>Uraian Tugas</b>	Objek : Artikel jurnal diambil dari jurnal tertentu terkait penerapan Design Thinking pada Sistem Informasi		

	Tugas Mahasiswa: memahami penggunaan Tools Miro untuk mempermudah anda dalam mengerjakan tahapan Design Thinking (misal : mengumpulkan brief terkait project atau produk yang akan kita buat dari para stakeholders), user research (boleh menggunakan : card sorting /deep interview/survey) tergantung dari kebutuhan projectnya.
	Metode/cara pengerjaan tugas: sesuai arahan yang diberikan dosen pengampu
	Deskripsi luaran tugas: Hasil akhir adalah tahapan design thinking yang diimplementasikan pada contoh kasus dengan menyesuaikan kebutuhan project dari kasus yang diangkat.