



PANDUAN PELAKSANAAN MATA KULIAH BERBASIS PROYEK

JURUSAN SISTEM INFORMASI

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2021

 Indralaya, Sumatera Selatan

 +620711379249

 si.ilkom.unsri.ac.id

LEMBAR PENGAJUAN

Panduan Pelaksanaan Mata Kuliah berbasis Proyek pada Jurusan Sistem Informasi program studi Sistem Informasi program Sarjana S1, disusun oleh tim yang beranggotakan dosen-dosen Jurusan/Program Studi Sistem Informasi. Tim terdiri dari dosen-dosen yang berasal dari 3 kelompok Bidang Keahlian yaitu : IS Development (Pengembangan Sistem Informasi), & Human Computer Interactif (Interaksi Manusia dan Komputer) ; IT Governance (Tata Kelola IT).

Panduan ini di pergunakan sebagai pedoman pelaksanaan Mata Kuliah berbasis Proyek sebagai tindak lanjut implementasi kurikulum 2021, pada Program Studi Sarjana S1 Sistem Informasi – Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Indralaya, Agustus 2021
Mengajukan,
Kaprod S1 Sistem Informasi

Endang Lestari Ruskan
NIP. 197811172006042001

Daftar isi

BAB I. PENDAHULUAN	5
1.1. Latar Belakang.....	5
1.2. Tujuan Dan Manfaat	5
1.3. Definisi.....	6
BAB II. PROYEK LEVEL I	8
2.1. Definisi Proyek Level I.....	8
2.2. Sasaran Kompetensi.....	8
2.3. Komposisi Mata Kuliah berbasis proyek Level I.....	8
2.4. Targetan Proyek Level I	9
2.5. Mata Kuliah Pendukung	10
2.6. Contoh bentuk proyek level I.....	10
2.7. Tools Proyek Level I.....	10
BAB III PROYEK LEVEL II.....	11
3.1. Definisi.....	11
3.2. Sasaran Kompetensi.....	11
3.3. Komposisi Mata Kuliah Level II.....	11
3.4. Targetan Proyek Level II.....	12
3.5. Mata Kuliah Pendukung.....	13
3.5. Contoh bentuk proyek level II :.....	13
3.6. Tools Proyek Level II :.....	14
BAB IV PROYEK LEVEL III	14
4.1. Definisi	14
4.2. Sasaran Kompetensi.....	14
4.3. Komposisi Mata Kuliah Level III	14
4.4. Targetan Proyek Level III.....	15
4.5. Mata Kuliah Pendukung	15
4.6. Contoh bentuk proyek level III :.....	16

4.7. Tools Proyek Level III :	16
Bab V. Teknis Pelaksanaan	17
5.1. Perencanaan Pembelajaran.....	17
5.2. Metode dan Bentuk Pembelajaran.....	17
5.3 Pelaksanaan Pembelajaran.....	17
5.4. Presentasi hasil analisis.....	18
5.5. Presentasi Laporan Akhir.....	18
5.6 Dokumentasi	18

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kurikulum 2021 program studi S1 Sistem Informasi di rancang untuk menjadi kurikulum berbasis KKNI. Kurikulum 2021 di hasilkan harus mampu membentuk pribadi manusia yang tidak hanya cerdas dalam bidang hardskill tapi juga softskill, memiliki iman dan takwa kepada Tuhan YME. Ketetapan menjadi Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) tersebut membawa dampak yang sangat signifikan pada pelaksanaan sistem pendidikan dan atau pelatihan di program studi, yaitu kompetensi mahasiswa yang mejadi focus utama dalam proses pembelajaran. Standar Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (SKKNI) yang telah di tetapkan oleh pemerintah melalui Dirjen Dikti menjembatani kompetensi Lulusan berdasarkan capaian pembelajaran dengan kebutuhan pasar atau kewenangan dalam dunia kerja. KKNI merupakan perwujudan mutu dan jati diri bangsa Indonesia terkait dengan sistem pendidikan nasional, sistem pelatihan kerja nasional serta sistem penilaian kesetaraan capaian pembelajaran nasional.

Untuk prodi S1, kualifikasi yang menjadi acuan dalam penetapan kompetensi yang ada pada kurikulum 2021 adalah level 6. Dimana yang menjadi kualifikasi dan kompetensi dari learning outcome S1 prodi Sistem Informasi adalah sebagai berikut:

1. Mampu **mengimplementasikan** manajemen layanan sistem dan teknologi informasi yg komprehensif termasuk penanganan resiko, keamanan dan audit sistem informasi.
2. Mampu **menggunakan** teknologi terkini sebagai solusi bisnis.
3. Mampu **membuat** program komputer.
4. Mampu **membangun** komunikasi, mempengaruhi antar personal.
5. Mampu **merancang** pemodelan data dan menganalisis hasilnya dalam pendukung pengambilan keputusan.
6. Mampu **menerapkan** konsep pengembangan sistem informasi.
7. Mampu **menganalisis** kebutuhan bisnis.
8. Mampu **membandingkan** tren bisnis model.
9. Mampu **menggunakan** kerangka kerja pemodelan bisnis.

1.2. Tujuan Dan Manfaat

Mata kuliah berbasis Proyek di sebut proyek **bertujuan** agar kompetensi yang

dimiliki mahasiswa dalam pembelajaran memiliki kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya melalui proses yang terstruktur, menghasilkan suatu konsep atau produk. Proyek didistribusikan di 3 tingkatan yang di sebut level. Pada Level 1 di mulai pada semester 3 dan semester 4, Level 2 proyek di distribusikan di semester 5 dan semester 6, untuk proyek di Level 3 berada di semester 7 dan 8. Setiap level proyek memiliki tujuan kompetensi yang berbeda. Namun kompetensi akhirnya mahasiswa akan merasakan lingkungan yang tidak jauh berbeda dengan lingkungan kerja, penuh dengan tantangan dan tekanan, namun terencana untuk mencapai hasil yang di inginkan. Sehingga secara tidak langsung mahasiswa dapat mengasah kemampuan teknis di lapangan terutama di bidang Sistem Informasi, serta membangun karakter *soft skill* yang baik dalam rangka meningkatkan kualitas lulusan S1 Sistem Informasi yang siap bersaing dalam dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Manfaat Mata kuliah berbasis Proyek yaitu :

1. Memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk melakukan tugas-tugas yang sudah disimulasikan seperti di dunia kerja.
2. Memberikan bekal *soft skill* dan kompetensi terutama diarahkan kepada tercapainya integritas yang tinggi, terampil dalam menggunakan teknologi informasi, meningkatkan kemampuan komunikasi, kerjasama tim dan mengasah pengembangan diri.

1.3. Definisi

Mata Kuliah berbasis Proyek adalah mata kuliah yang di laksanakan dalam bentuk laporan proyek, di distribusikan per tingkatan disebut per level. Mata kuliah merupakan mata kuliah yang di implementasikan pada kurikulum 2021 S1 Sistem Informasi yang diselenggarakan pada semester genap/ganjil di tiap level yang bertujuan untuk mengasah kompetensi mahasiswa dalam bentuk kerja nyata berupa pengerjaan Proyek sesuai dengan kompetensi yang di diharapkan pada masing-masing level. Proyek di mulai pada level 1 atau tahun ke dua (semester 3 dan semester 4) dilanjutkan level ke dua pada tahun ke 3 (semester 5 dan semester 6). Kemudian pada level terakhir di tahun ke 4 (semester 8).

Mata Kuliah Berbasis Proyek Level I

Kualifikasi dan Kompetensi S1 Sistem Informasi :

1. Mampu melaksanakan serangkaian tugas spesifik, dengan menerjemahkan informasi dan menggunakan **alat berdasarkan sejumlah pilihan prosedur** kerja, serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur, yang sebagian merupakan hasil kerja sendiri dengan pengawasan tidak langsung.
2. Memiliki **pengetahuan operasional** yang lengkap, prinsip-prinsip serta konsep umum yang terkait dengan fakta bidang keahlian tertentu, sehingga mampu menyelesaikan berbagai masalah yang lazim dengan **metode yang sesuai**.
3. Mampu bekerja sama dan melakukan komunikasi dengan baik dalam lingkup kerjanya.
4. Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas hasil kerja orang lain

Mata Kuliah Berbasis Proyek Level II

Kualifikasi dan kompetensi proyek level II

1. Mampu menyelesaikan tugas berlingkup luas dan kasus spesifik dengan menganalisis informasi secara terbatas, memilih metode yang sesuai dari beberapa pilihan yang baku, serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur.
2. Menguasai beberapa prinsip dasar bidang keahlian tertentu dan mampu menyelaraskan dengan permasalahan faktual di bidang kerjanya
3. Mampu bekerjasama dan melakukan komunikasi dengan baik, menyusun laporan tertulis dalam lingkup terbatas, dan memiliki inisiatif.
4. Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas kuantitas dan mutu hasil kerja orang lain.

Misalnya di instansi mengerjakan analisis sampai dengan perancangan atau implementasi (bisa saat KP ataupun magang Merdeka belajar)

Mata Kuliah Berbasis Proyek Level III

Kualifikasi dan kompetensi proyek level III

1. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas, memilih metode yang sesuai dari beragam pilihan yang sudah maupun belum baku dengan menganalisis data, serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur.
2. Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
3. Memiliki kemampuan mengelola kelompok kerja dan menyusun laporan tertulis secara

komprehensif.

4. Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok.

BAB II. PROYEK LEVEL I

2.1. Definisi Proyek Level I

Mata Kuliah proyek level I mulai pada tahun ke dua yaitu semester 3 dan semester 4, yang bertujuan mencapai kompetensi pada level I yaitu mempersiapkan lulusan yang mampu menganalisis dan pembuatan rancangan proyek di bidang Sistem Informasi.

2.2. Sasaran Kompetensi

Sasaran kompetensi sebagai berikut :

- a. Mampu melaksanakan serangkaian tugas spesifik, dengan menerjemahkan informasi dan menggunakan metode serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur, yang sebagian merupakan hasil kerja sendiri dengan pengawasan tidak langsung;
- b. Memiliki pengetahuan operasional yang lengkap, prinsip-prinsip serta konsep umum yang terkait dengan fakta bidang keahlian tertentu, sehingga mampu menyelesaikan berbagai masalah yang lazim dengan metode yang sesuai;
- c. Mampu bekerja sama dan melakukan komunikasi dengan baik dalam lingkup kerjanya.

2.3. Komposisi Mata Kuliah berbasis proyek Level I

Berikut ini merupakan komposisi matakuliah di level I :

SEM 3							
NO	KODE MK	MATAKULIAH	SKS Praktikum	SKS Teori	SKS Prakt ek	Beb an Jam Teori	Beba n Jam Prakt
1	FSI2102	Rekayasa Perangkat Lunak	0	3	0	3	0
2	FSI2107	Paradigma Berorientasi Objek	0	3	0	3	0

PANDUAN PELAKSANAAN MATA KULIAH BERBASIS PROYEK

3	FSI2103	Kewirausahaan Berbasis Teknologi	0	2	0	2	0
4							
		TOTAL	0	11	0	11	0

SEM 4							
NO	KODE MK	MATAKULIAH	SKS Praktikum	SKS Teori	SKS Praktek	Beban Jam Teori	Beban Jam Prakt
1	FSI2216	Perancangan User Experience (UX)	0	3	0	3	0
2	FSI2211	Analisis dan Perancangan Sistem Terstruktur	0	3	0	3	0
3	FSI2213	Basis Data II	0	3	0	3	0
4	FSI2214	Praktikum Basis Data II	1	0	0	0	2
		TOTAL	1	9	0	9	2

2.4. Targetan Proyek Level I

a. Bentuk Proyek

Berdasarkan komposisi Mata kuliah yang telah dilalui selama Semester 1 s.d 2 dan sasaran kompetensi yang ingin dicapai, maka bentuk Proyek level I adalah implementasi dari konsep mata kuliah proyek level I berupa laporan akhir pelaksanaan proyek.

b. Softskill

Pada proyek level I, softskill yang diharapkan terbangun pada mahasiswa adalah :

1. Kerjasama
2. Komunikasi
3. Time Management
4. Kepemimpinan
5. Kemampuan analisis
6. Problem solving

2.5. Mata Kuliah Pendukung

Berikut daftar mata kuliah pendukung Proyek Level I yang dilaksanakan pada level I dan Level II semester Ganjil.

NO	Mata Kuliah	Capaian Kompetensi
1	Jaringan Komputer	Kemampuan untuk analisis kebutuhan dari proyek SI
2	Manajemen Proses Bisnis	Kemampuan untuk memahami proses bisnis
3	Basis Data I dan Praktikum Basis Data I	Kemampuan untuk merancang basis data
		Kemampuan untuk mengolah basis data
4	Sistem Operasi	Kemampuan analisis kebutuhan pada proyek SI yaitu menentukan SO apa yang di gunakan
5	Pemrograman Web II dan Praktikum Pemrograman Web II	Kemampuan implementasi rancangan SI berbasis web

2.6. Contoh bentuk proyek level I

Beberapa contoh bentuk proyek level I antara lain :

1. Pengembangan Perangkat Lunak Penghitung tarif parkir
2. Pengembangan Perangkat Lunak Penghitung kalori makanan
3. Program Travel dan Rental Agen

2.7. Tools Proyek Level I

Tools yang digunakan berupa : Netbeans, Figma

BAB III PROYEK LEVEL II

3.1. Definisi

Mata Kuliah proyek level II mulai pada tahun ke tiga yaitu semester 5 dan semester 6, yang bertujuan mencapai kompetensi pada level II yaitu mempersiapkan lulusan yang mampu menganalisis dan pembuatan rancangan proyek di bidang Sistem Informasi yang berasal dari isu faktual di dunia kerja.

3.2. Sasaran Kompetensi

Sasaran kompetensi sebagai berikut :

1. Mampu mengamati dan mengidentifikasi permasalahan di dunia kerja;
2. Memiliki kemampuan melihat peluang sebagai solusi dari permasalahan;
3. Memiliki kemampuan pemodelan data;
4. Memiliki kemampuan analisis dan merancang Sistem SI ;
5. Membangun Sistem Informasi dengan mengimplementasikan konsep ke dalam sistem;
6. Mampu bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik di lingkungan kerja.

Proyek Level II : Proyek untuk memperkuat kompetensi mahasiswa saat magang/MBKM

3.3. Komposisi Mata Kuliah Level II

Berikut ini merupakan komposisi matakuliah di level II :

SEM 5							
NO	KODE MK	MATAKULIAH	SKS Praktikum	SKS Teori	SKS Prakt ek	Beb an Jam Teori	Beba n Jam Prakt
1	FSI3109	Perencanaan Sumber Daya Perusahaan	0	3	0	3	0
2	FSI3101	Pemrograman Bergerak	0	3	0	3	0
3	FSI3102	Praktikum Pemrograman Bergerak	1	0	0	0	2

PANDUAN PELAKSANAAN MATA KULIAH BERBASIS PROYEK

4	FSI3104	Analisis dan Perancangan Berorientasi Objek	0	3	0	3	0
	FSI3105	Praktikum Analisis dan Perancangan Berorientasi Obyek	1	0	0	0	2
5	FSI3103	Manajemen Proyek Sistem Informasi	0	3	0	3	0
		TOTAL	1	12	0	12	2

SEM 6							
NO	KODE MK	MATAKULIAH	SKS Praktikum	SKS Teori	SKS Prakt ek	Beban Jam Teori	Beban Jam Prakt
1	FSI3211	Penambangan Data	0	3	0	3	0
2	FSI3013	Kerja Praktik	0	3	0	3	0
3	FSI3212	Metodologi Penelitian	0	2	0	2	0
		TOTAL	0	8	0	8	0

3.4. Targetan Proyek Level II

a. Bentuk Proyek

Berdasarkan komposisi Mata kuliah yang telah dilalui selama Semester 1 s.d 4 dan sasaran kompetensi yang ingin dicapai, maka bentuk Proyek level II adalah mengembangkan sistem berdasarkan permasalahan faktual di dunia kerja yang dituangkan dalam sebuah laporan pengembangan proyek.

b. Softskill

Pada proyek level II, softskill yang diharapkan terbangun pada mahasiswa adalah :

1. Responsif
2. Kerjasama
3. Komunikatif
4. Time Management
5. Kepemimpinan

6. Kemampuan analisis
7. Problem solving
8. creative

3.5. Mata Kuliah Pendukung

Berikut daftar mata kuliah pendukung Proyek Level II yang dilaksanakan pada level I dan Level II semester Ganjil dan semester genap.

NO	Mata Kuliah	Capaian Kompetensi
1	Multimedia	kemampuan untuk mengelola komponen-komponen multimedia dalam mendukung pembuatan multimedia untuk pengembangan sistem Informasi dan competitive advantage
2	Ilmu Komunikasi	Kemampuan untuk berkomunikasi dan bernegosiasi
3	Kecerdasan Artifisial	Kemampuan untuk mendapatkan insights atau model pengetahuan yang dapat dipergunakan dalam membuat sistem pengambilan keputusan berbasis AI
4	Statistika komputer	Kemampuan mengumpulkan, menata, menyajikan, menganalisis dan menginterpretasikan data menjadi informasi untuk membantu pengambilan keputusan yang efektif.

3.5. Contoh bentuk proyek level II :

Beberapa contoh bentuk proyek level II antara lain :

1. Analisis Perancangan Sistem Informasi Persuratan (RPL)
2. Pengembangan Proyek Sistem Informasi Manajemen Klinik (MPSI)
3. Pengembangan penyewaan kos berbasis mobile (MPSI)
4. Sistem Informasi Pemesanan Makanan menggunakan Tablet pada Restoran (APBO)
5. Aplikasi Pemanfaatan Peta dan Notifikasi (Mobile Programming)

3.6. Tools Proyek Level II :

Tools yang digunakan berupa : Netbeans, Figma, Microsoft Project, Android Studio, SmartPls, Weka, Rational Rose

BAB IV PROYEK LEVEL III

4.1. Definisi

Mata Kuliah proyek level III mulai pada tahun ke tiga yaitu semester 7 dan 8, yang bertujuan mencapai kompetensi pada level III yaitu mempersiapkan lulusan yang mampu menerapkan konsep hingga mengimplementasi proyek di bidang Sistem Informasi yang berasal dari isu terkini.

4.2. Sasaran Kompetensi

Sasaran kompetensi sebagai berikut :

1. Mampu mengamati dan mengidentifikasi permasalahan terkini;
2. Memiliki kepekaan terhadap peluang sebagai solusi dari permasalahan;
3. Memiliki kemampuan analisis dan merancang Sistem SI sebagai solusi;
4. Mampu berpikir kritis dan memiliki daya cipta;
5. Membangun Sistem Informasi dengan mengimplementasikan konsep ke dalam sistem;
6. Memiliki kemampuan untuk memberikan evaluasi solusi untuk menjawab kebutuhan

Proyek Level III : Proyek untuk memperkuat kompetensi mahasiswa Tugas Akhir

4.3. Komposisi Mata Kuliah Level III

SEM 8							
N O	KODE MK	MATAKULIAH	SKS Prakt ikum	SKS Teori	SKS Prakte k	Beban Jam Teori	Beban Jam Prakt
1	FSI4001	Skripsi	0	6	0	6	0

4.4. Targetan Proyek Level III

a. Bentuk Proyek

Berdasarkan komposisi Mata kuliah yang telah dilalui selama Semester 1 s.d 6 dan sasaran kompetensi yang ingin dicapai, maka bentuk Proyek level II adalah mengembangkan sistem berdasarkan permasalahan faktual di dunia kerja yang dituangkan dalam sebuah laporan pengembangan proyek.

b. Softskill

Pada proyek level III, softskill yang diharapkan terbangun pada mahasiswa adalah :

1. Responsif
2. Kerjasama
3. Komunikatif
4. Time Management
5. Kepemimpinan
6. Kemampuan analisis
7. Problem solving
8. Creative
9. Inisiatif
10. Berpikir kritis

4.5. Mata Kuliah Pendukung

Berikut daftar mata kuliah pendukung mata kuliah berbasis Proyek Level III yang dilaksanakan pada level I dan Level II semester Ganjil dan semester genap.

NO	Mata Kuliah	Capaian Kompetensi
1	Manajemen Sistem Informasi	Kemampuan Kemampuan untuk menganalisis kebutuhan, komponen, dan juga bentuk sistem informasi untuk mendukung strategi bisnis perusahaan agar bisnis tersebut dapat bersaing dalam competitive advantage

2	Tren Teknologi Informasi	Kemampuan dalam perkembangan teknologi-teknologi terbaru serta dampak dan tantangan terhadap berbagai aspek baik dari aspek kehidupan, kepribadian, bisnis, hingga masyarakat.
3	Pengelolaan Layanan Teknologi Informasi	Kemampuan dalam menganalisa layanan-layanan teknologi Informasi yang berbasiskan value di dalam organisasi, serta penyesuaian dengan menggunakan kerangka kerja ITIL versi 4
4	Strategi Pengembangan Produk	kemampuan untuk menganalisa kebutuhan pasar, merancang dan mengembangkan produk baru seperti perangkat lunak atau layanan konsultasi SI/TI, pengujian pasar, dan sebagainya.

4.6. Contoh bentuk proyek level III :

Beberapa contoh bentuk proyek level III antara lain :

1. Pengukuran tingkat kematangan tata kelola teknologi informasi pada PT. Bukit Asam Tbk menggunakan framework cobit 2019
2. Pendekatan Design Thinking dalam Pengembangan Sistem Informasi Asesmen Karyawan di PT PLN UIW Riau dan Kepulauan Riau
3. Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Wardah *Brand Ambassador* Dengan Menerapkan Metode Topsis (SPK)
4. Implementasi Metode Service Quality dalam Meningkatkan Kualitas pelayanan pelanggan studi kasus : PT. Tunas Baru Lampung, Tbk (CRM)

4.7. Tools Proyek Level III :

Tools yang digunakan berupa : Netbeans, Figma, Microsoft Project, Android Studio, SmartPls, Weka, Rational Rose, canva, Sql

Bab V. Teknis Pelaksanaan

5.1. Perencanaan Pembelajaran

Setiap semester dosen pengampu mata kuliah diwajibkan untuk melakukan peninjauan Rencana Pembelajaran Semester. Topik mata kuliah Tugas Perancangan diberikan oleh tim dosen pengampu mata kuliah Tugas Perancangan yang telah ditetapkan oleh prodi. Topik tugas tersebut diharapkan dapat mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam membuat dan merealisasi desain sebuah sistem mekanik. Untuk merealisasi tugas, setiap produk sesuai topik yang ditawarkan sudah didesain agar dapat dikerjakan oleh 3 hingga 6 orang mahasiswa. Mahasiswa diperbolehkan membentuk kelompok yang terdiri dari 3-6 orang peserta yang berasal dari daftar mahasiswa yang terdaftar. Tujuan pengerjaan secara berkelompok adalah untuk mengembangkan aspek softskill terutama komunikasi, leadership, serta Kerjasama tim. Penentuan peran dalam setiap kelompok dilakukan secara mandiri. Tanggung jawab dan koordinasi perlu ditekankan agar sesuai dengan arahan dan dapat selesai tepat waktu.

5.2. Metode dan Bentuk Pembelajaran

Proses pembelajaran mata kuliah **perancangan dan pengembangan** menggunakan metode pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik mata kuliah yang merupakan kombinasi pendekatan Student Centered Learning (SCL) dengan metode utama berupa Pembelajaran Berbasis Proyek. Bentuk pembelajaran yang digunakan dalam mata kuliah Tugas Perancangan adalah praktik / hands on mulai dari perancangan sampai realisasi produk. Media pembelajaran yang digunakan adalah Campuran (Blended Learning) dimana kuliah menggunakan kombinasi media pembelajaran e-learning dengan tatap muka langsung

5.3 Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung dalam bentuk interaksi antara dosen, mahasiswa, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar tertentu. Proses perancangan mengikuti waktu perkuliahan normal dengan garis besar sebagai berikut.

Pertemuan 1: Penjelasan proyek, topik dan pembentukan kelompok

Pertemuan 2: penentuan ide topik dari mahasiswa

Pertemuan 3 : mengumpulkan data dan mengidentifikasi masalah

Pertemuan 4 -6: analisis masalah, analisis data

Pertemuan 7 : Menyiapkan hasil analisis

Pertemuan 8 : Progress Laporan Tengah semester

Pertemuan 9 : Perbaikan hasil analisis/menemukan ideate

Pertemuan 10-11 : Menyusun desain/melakukan survey

Pertemuan 12 : Progress laporan desain/hasil survey

Pertemuan 13-15 : melakukan implementasi/pengembangan sistem/

Pertemuan 16 : presentasi progress akhir semester dan pengumpulan laporan lengkap

5.4. Presentasi hasil analisis

Setiap kelompok harus membuat slide presentasi yang digunakan untuk mempresentasikan Capstone Project kelompok. Presentasi ini harus menjelaskan setiap tahap analisis mulai dari mengumpulkan data/ empathized, identifikasi masalah (problem statement), analisis masalah/define, analisis data. Presentasi dirancang untuk waktu 15-20 menit.

5.5. Presentasi Laporan Akhir

Setiap kelompok harus membuat slide presentasi yang digunakan untuk mempresentasikan Capstone Project kelompok. Presentasi ini harus menjelaskan setiap tahap perancangan mulai dari hasil analisis yang sudah di perbaiki/di setuju, ideate/penemuan solusi, perancangan/prototype, implementasi sampai pengujian. Presentasi dirancang untuk waktu 15-20 menit. Perlu juga disiapkan slide untuk menjawab pertanyaan yang mungkin akan muncul. Presentasi, laporan tertulis dan prototipe merupakan alat utama yang digunakan penguji (dosen pengampuh mk) untuk menentukan penilaian. Tujuan dari demo prototipe ini adalah untuk memberikan kesempatan dosen untuk mengevaluasi proyek mahasiswa dalam penyelesaian proyek dengan menunjukkan prototipe desain.

5.6 Dokumentasi

Dokumentasi berdasarkan logbook atau dapat di tambahkan foto atau video. Setiap tim wajib membuat dan menyertakan logbook kegiatan selama proses penyelesaian tugas. Logbook minimal mencakup informasi periode, kegiatan, pencapaian dan evaluasi. Foto dan video dapat digunakan sebagai media dokumentasi kegiatan tambahan.