

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**  
**PROGRAM STUDI SISTEM KOMPUTER – UNIVERSITAS GUNADARMA**

<b>Tanggal Penyusunan</b>	07/02/2021		<b>Tanggal revisi</b>	15/02/2021	
<b>Fakultas</b>	Direktorat Magister Teknologi dan Rekayasa				
<b>Program Studi</b>	Magister Manajemen Sistem Informasi		Kode Prodi: 57101		
<b>Jenjang</b>	Magister				
<b>Kode dan Nama MK</b>	MUA71	Analisis dan Perancangan Sistem Berorientasi Enterprise			
<b>SKS dan Semester</b>	SKS	3	Semester	1	
<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 religus</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> </ol>			
	Ketrampilan Umum	Mahasiswa mampu mengidentifikasi bidang keilmuan yang menjadi obyek penelitiannya dan memposisikan ke dalam suatu peta penelitian yang dikembangkan melalui pendekatan interdisiplin atau multidisiplin dalam merancang rekayasa enterprise serta mampu mengambil keputusan dalam konteks menyelesaikan masalah pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora berdasarkan kajian analisis atau eksperimental terhadap informasi dan data.			
	Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menguasai konsep yang menekankan bahwa informasi sebagai sebuah sumber daya penting dalam berproduksi terutama dalam kaitannya dengan kebutuhan korporasi dalam pencapaian visi dan misi yang dicanangkan</li> <li>- Mengevaluasi dan menawarkan solusi enterprise yang terintegrasi untuk meningkatkan efisiensi organisasi</li> </ul>			
	Ketrampilan Khusus	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu menganalisis kebutuhan akan sistem informasi untuk suatu proses bisnis suatu Organisasi/ perusahaan dengan menggunakan metode analisis kebutuhan yang sesuai dalam Pengembangan Sistem Informasi</li> <li>- Mampu melakukan perancangan sistem informasi dengan menggunakan metode perancangan yang disesuaikan dengan lingkungan sistem dan jenis proses bisnis yang akan diotomasi, dan identifikasi media yang memandai</li> <li>- Mampu melakukan pengelolaan proyek Sistem informasi khususnya sistem informasi Bisnis, Sistem informasi akuntansi dan perangkat lunak sistem informasi</li> </ul>			

<b>Deskripsi Umum (Silabus)</b>	Mata kuliah ini secara umum berisi materi mengenai : Rekayasa Enterprise, metodologi perancangan enterprise, arsitektur enterprise, metodologi analisis dan perancangan enterprise, formulasi permasalahan dan permintaan, Pemodelan Proses, Proses Perancangan, pemodelan dan perancangan informasi, perancangan organisasi, teknologi enterprise, teknik dan perangkat pemodelan, enterprise terintegrasi, implementasi sistem dan pemeliharaan			
<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: Discovery Learning	✓
<b>Pengalaman Belajar/Tugas</b>	a. Tayangan Presentasi	✓	c. Online exercise/kuiz (V-class)	✓
	b. Review textbook/Jurnal	✓	d. Laporan	✓
	e. Lainnya: .....			
<b>Referensi / Sumber Belajar</b>	<p>(1) Giachetti, R. (2016). <i>Design of enterprise systems: Theory, architecture, and methods</i>. CRC Press.</p> <p>(2) Shishkov, B. (2020). <i>Designing Enterprise Information Systems</i>. Springer International Publishing.</p> <p>(3) Fatoni, F., Antoni, D., &amp; Superman, E. (2018). <b>Praktik Enterprise Architecture Planning</b>.</p> <p>(4) Cruz-Cunha, M. M., &amp; Varajao, J. (Eds.). (2011). <i>Enterprise information systems design, implementation and management: organizational applications</i>. IGI Global.</p> <p>(5) Gunasekaran, A. (Ed.). (2007). <i>Modelling and Analysis of Enterprise Information Systems</i> (Vol. 1). Igi Global.</p> <p>(6) Gunasekaran, A. (Ed.). (2008). <i>Techniques and tools for the design and implementation of Enterprise Information Systems</i>(Vol. 2). IGI Global.</p> <p>(7) Whitten, J.L., Bentley, L.D., &amp; Dittman, K.C., <i>System Analysis and Design Method</i>, McGraw Hill, 2004.</p> <p>(8) Yeates, D., and Wakefield, T., <i>System Analysis and Design, 2nd Ed</i>, Prentice Hall, 2004.</p> <p>(9) <a href="https://www.thousandeyes.com/learning/techtutorials/enterprise-architecture">https://www.thousandeyes.com/learning/techtutorials/enterprise-architecture</a></p> <p>(10) Zachman, J. A. (1987). <b>A framework for information systems architecture</b>. <i>IBM systems journal</i>, 26(3), 276-292.</p> <p>(11) Spewak, S. H., &amp; Tiemann, M. (2006). <b>Updating the enterprise architecture planning model</b>. <i>Journal of Enterprise Architecture</i>, 2(2), 11-19.</p> <p>(12) Valantina, G. M., Jayashri, S., &amp; Melmaruvathur, K. D. (2014). <b>A Framework for Evaluation Enterprise Architecture Implementation Methodologies</b>.</p>			

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
1 & 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mahasiswa mengetahui, memahami dan memecahkan permasalahan pada rekayasa enterprise</li> <li>- Mahasiswa mampu melakukan pendalaman atau perluasan keilmuan, dan memformulasikan ide-ide baru terkait dengan metodologi enterprise</li> </ul>	<p><b>Rekayasa Enterprise dan Metodologi</b></p> <p>(1) Definisi Rekayasa Enterprise  (2) Manfaat Arsitektur Enterprise  (3) Ruang Lingkup Enterprise  (1) Teori Desain  (2) Metodologi Desain :  a. Waterfall Desain Model  b. Spiral Desain Model  c. Controlled Iteration Design Model  (3) Prinsip Metodologi  (4) Kemampuan Integrasi Model</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ceramah</li> <li>- Discovery Learning</li> <li>- Aktivitas Mandiri (Melakukan pendalaman pemahaman Rekayasa Enterprise vs Rekayasa Perangkat Lunak)</li> </ul>	3 x 170 menit	<p>Kuis  Dimensi : Pemahaman</p> <p>Penilaian kompetensinya :  - Sangat memuaskan  - Memuaskan  - Batas  - Kurang memuaskan</p> <p>Laporan dan Komunikasi  Dimensi :  1. Kelengkapan laporan  2. Kebenaran laporan  3. Komunikasi tertulis  3a. Bahasa paper  3b. Kerapian paper</p> <p>Penilaian kompetensinya :  - Sangat memuaskan  - Memuaskan  - Batas  - Kurang memuaskan  - Di bawah standar</p>	5%	[1], [2], [4], [5], [10], [11], [12]
3-4-5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mahasiswa mampu menganalisis dan menerapkan metodologi yang tepat dalam permasalahan rekayasa enterprise (EA)</li> </ul>	<p><b>Arsitektur Enterprise (EA)</b></p> <p>(1) Enterprise Architecture Framework  - Zachman's Framework  - TOGAF  (2) Developing the Enterprise Architecture Enterprise  - Reference Architecture</p> <p><b>Metodologi Analisis dan Perancangan Enterprise</b></p> <p>(1) Cross-Life Cycle Activities  - Project Management  - Requirements Management  - Quality Assurance  - Konfigurasi Manajemen dan Kontrol  - Manajemen Resiko  - Project Initiation  - Project Definition  (2) Tentukan ruang lingkup project, penjadwalan dan budget</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ceramah</li> <li>- Discovery Learning</li> <li>- Tugas 1a: Menentukan dan menerapkan metodologi dan perancangan enterprise enterprise berdasarkan studi kasus</li> </ul>	3 x 170 menit	<p>Laporan dan Komunikasi  Dimensi :  1. Kelengkapan laporan  2. Kebenaran laporan  3. Komunikasi tertulis  3a. Bahasa paper  3b. Kerapian paper</p> <p>Penilaian kompetensinya :  - Sangat memuaskan  - Memuaskan  - Batas  - Kurang memuaskan  - Di bawah standar</p>	15%	[1], [2], [4], [5], [10], [11], [12]

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Project scope definition</li> <li>- Project Budget</li> <li>- Project Schedule</li> <li>- Project Approval</li> <li>- Bussiness Case</li> <li>(3) Project Planning               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Work Breakdown Structure</li> <li>- Estimation</li> <li>- Penjadwalan</li> <li>- Budgetting</li> <li>- Analisis</li> </ul> </li> </ul>					
6-7	- Mahasiswa mampu merumuskan permasalahan dan permintaan menggunakan tahapan dan perangkat yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan rekayasa enterprise (EA)	<b>Formulasi Permasalahan dan Permintaan</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Pengumpulan Data           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengumpulan Doumen dan Analisis</li> <li>- Observasi</li> <li>- Wawancara</li> <li>- Quesioner</li> <li>- Requirement Workshops</li> </ul> </li> <li>(2) Isu dan Permasalahan Analisis           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fishbone Diagram Cause and Effect</li> <li>- Causal Loop Analysis</li> <li>- Document Problem Analysis</li> <li>- Stakeholder Analysis</li> </ul> </li> <li>(3) Tujuan dan Sasaran</li> <li>(4) Rekayasa Permintaan           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Requirement Definition</li> <li>- Good Requirement Statement</li> </ul> </li> <li>(5) Menghubungkan Dokumen Analisis dan Permintaan</li> <li>(6) Dokumentasi Analisis Permasalahan dan Permintaan</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ceramah</li> <li>- Discovery Learning</li> <li>- Tugas 1b: Lanjutan merumuskan permasalahan dan permintaan dengan rekayasa permintaan</li> </ul>	3 x170 menit	Laporan dan Komunikasi Dimensi : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelengkapan laporan</li> <li>2. Kebenaran laporan</li> <li>3. Komunikasi tertulis               <ol style="list-style-type: none"> <li>3a. Bahasa paper</li> <li>3b. Kerapian paper</li> </ol> </li> </ol> Penilaian kompetensinya : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sangat memuaskan</li> <li>- Memuaskan</li> <li>- Batas</li> <li>- Kurang memuaskan</li> <li>- Di bawah standar</li> </ul>	10%	[1], [2], [4], [5], [10], [11], [12]
8	Ujian Tengah Semester						
9	- Mahasiswa mampu menerapkan salah satu pemodelan proses di suatu organisasi pada rekayasa enterprise (EA)	<b>Pemodelan Proses</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Swim Lane Process Diagram</li> <li>(2) Bussiness Process Diagram</li> <li>(3) Activity/Product Matrix</li> <li>(4) Usecase Narative dan Diagram</li> <li>(5) Object state Transition Diagram</li> <li>(6) ERD/Class Daigram</li> <li>(7) Swim Activity/ Entity Matrix (Activity Listing dan Entity Activity Matrix)</li> <li>(8) Data Flow Diagram</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ceramah</li> <li>- Discovery Learning</li> <li>- Aktivitas Mandiri (Memperdalam bentuk-bentuk pemodelan proses dan membandingkan penerapannya pada EA</li> </ul>	3 x170 menit	Kuis Dimensi : Pemahaman Penilaian kompetensinya : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sangat memuaskan</li> <li>- Memuaskan</li> <li>- Batas</li> <li>- Kurang memuaskan</li> </ul> Laporan dan Komunikasi Dimensi :	5%	[1], [2], [3], [4], [5], [10], [11], [12]

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
		(9) Kerangka Berpikir Arsitektur Enterprise (EA)			1. Kelengkapan laporan 2. Kebenaran laporan 3. Komunikasi tertulis 3a. Bahasa paper 3b. Kerapian paper  Penilaian kompetensinya : - Sangat memuaskan - Memuaskan - Batas - Kurang memuaskan - Di bawah standar		
10.	- Mahasiswa mampu menganalisis rekayasa enterprise di suatu organisasi dengan menerapkan metode analisis dan komponennya	<b>Proses Perancangan</b>  (1) Proses Metode Analisis (2) Cycle Time dan Throughput Rate - Activity Componen - Bounding Process Component - Paralel Proses	- Ceramah - Discovery Learning - Tugas 2: merancang EA berdasarkan pemodelan proses dan metode anaisis	3 x170 menit	Laporan dan Komunikasi Dimensi : 1. Kelengkapan laporan 2. Kebenaran laporan 3. Komunikasi tertulis 3a. Bahasa paper 3b. Kerapian paper  Penilaian kompetensinya : - Sangat memuaskan - Memuaskan - Batas - Kurang memuaskan Di bawah standar	15%	[1], [2], [4], [5], [10], [11], [12]
11 - 12	- Mahasiswa mampu	<b>Pemodelan dan Perancangan Informasi</b>  (1) Model Informasi (2) Entity Relationship Model (3) Metode Membangun E-R Model - Information Modelling Project Initiation - Entity Definition - Relationship Definition - Primary Key dan Foreign Key - Many to Many Relationship - Database rules - Non-Key Attribute Definition (4) Relational Database (5) Normalisasi (6) Kamus Data	- Ceramah - Discovery Learning - Presentasi Tugas	3 x170 menit	Laporan dan Komunikasi Dimensi : 1. Kelengkapan laporan 2. Kebenaran laporan 3. Komunikasi tertulis 3a. Bahasa paper 3b. Kerapian paper  Penilaian kompetensinya : - Sangat memuaskan - Memuaskan - Batas - Kurang memuaskan Di bawah standar	15%	[1], [2], [4], [5], [10], [11], [12]

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
12.	- Mahasiswa mampu	<p><b>Perancangan Organisasi</b></p> <p>(1) Perancangan Organisasi  (2) Struktur Organisasi  (3) Proses Keputusan  (4) Desain Pekerjaan  (5) Sistem Reward  (6) Budaya Organisasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ceramah</li> <li>- Discovery Learning</li> <li>- Aktivitas Mandiri (Melakukan pendalaman pemahaman perancangan organisasi)</li> </ul>	3 x170 menit	<p>Kuis</p> <p>Dimensi : Pemahaman</p> <p>Penilaian kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sangat memuaskan</li> <li>- Memuaskan</li> <li>- Batas</li> <li>- Kurang memuaskan</li> </ul> <p>Laporan dan Komunikasi</p> <p>Dimensi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelengkapan laporan</li> <li>2. Kebenaran laporan</li> <li>3. Komunikasi tertulis <ol style="list-style-type: none"> <li>3a. Bahasa paper</li> <li>3b. Kerapian paper</li> </ol> </li> </ol> <p>Penilaian kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sangat memuaskan</li> <li>- Memuaskan</li> <li>- Batas</li> <li>- Kurang memuaskan</li> <li>- Di bawah standar</li> </ul>	5%	[1], [2], [4], [5], [10], [11], [12]
13-14	- Mengetahui, memahami dan memecahkan permasalahan rekayasa enterprise serta merancang sistem informasi enterprise menggunakan framework EA	<p><b>Teknologi Enterprise</b></p> <p>(1) Arsitektur Sistem  (2) Enterprise Integration Level  (3) Integrasi dan Standarisasi  (4) Teknologi Data Terintegrasi  (5) Perangkat Teknologi Terintegrasi (Web Services)</p> <p><b>Teknik dan Perangkat Pemodelan</b></p> <p>(1) Desicional DNA and Smart Knowledge Management System  (2) Organizational Readiness in Manufacturing  (3) Design and Developmet of ISO 9001:2000 – Based Quality Management Information System  (4) Customer Relationship Management (CRM)  (5) Metrics Measuring Web Performance</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah</li> <li>2. Discovery Learning</li> <li>3. Tugas 3 (merancang sistem informasi enterprise meliputi perancangan organisasi)</li> </ol>	3 x170 menit	<p>Laporan dan Komunikasi</p> <p>Dimensi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelengkapan laporan</li> <li>2. Kebenaran laporan</li> <li>3. Komunikasi tertulis <ol style="list-style-type: none"> <li>3a. Bahasa paper</li> <li>3b. Kerapian paper</li> </ol> </li> </ol> <p>Penilaian kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sangat memuaskan</li> <li>- Memuaskan</li> <li>- Batas</li> <li>- Kurang memuaskan</li> <li>- Di bawah standar</li> </ul>	10%	[1], [2], [4], [5], [10], [11], [12]

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
15	Mengetahui, memahami dan memecahkan permasalahan rekayasa enterprise serta merancang sistem informasi enterprise menggunakan framework EA	<b>Enterprise Terintegrasi</b> (1) Data Terintegrasi (2) Proses Terintegrasi (3) Analisis Antarmuka (4) Human System Interaction (5) Testing	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ceramah</li> <li>- Discovery Learning</li> <li>- Presentasi Tugas</li> </ul>	3 x170 menit	Laporan dan Komunikasi Dimensi : 1. Kelengkapan laporan 2. Kebenaran laporan 3. Komunikasi tertulis 3a. Bahasa paper 3b. Kerapian paper  Penilaian kompetensinya : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sangat memuaskan</li> <li>- Memuaskan</li> <li>- Batas</li> <li>- Kurang memuaskan</li> <li>- Di bawah standar</li> </ul>	10%	[1], [2], [4], [5], [10], [11], [12]
16.	UJIAN AKHIR SEMESTER						

## FORMAT RANCANGAN TUGAS 1

**Nama Mata Kuliah** : Analisis dan Perancangan Sistem Berorientasi Enterprise **SKS** : 3  
**Program Studi** : Magister Manajemen Sistem Informasi **Pertemuan ke.** : 3 - 4 - 5 ( 1 a ) 6 - 7 ( 1 b )  
**Fakultas** : Direktorat Magister Teknologi dan Rekayasa

### A. TUJUAN TUGAS :

Mahasiswa mampu menentukan dan menerapkan metodologi yang akan digunakan dalam merancang sistem enterprise

### B. URAIAN TUGAS :

- a. Obyek Garapan  
Metodologi Analisis dan Perancangan Sistem Enterprise
- b. Metode atau Cara pengerjaan
  - Buat analisis dari kasus berikut:
    - 1.a Sebuah perusahaan ingin membangun model untuk memahami kinerja arsitektur sistem informasi yang diusulkan. Mereka ingin mengetahui seberapa besar kapasitas dari segi bandwidth jaringan dan daya komputer yang dibutuhkan. Jenis model apa: non-analitik, analitis, atau simulasi yang paling cocok untuk tujuan ini? Berikan alasan untuk rekomendasi Anda!
    - 1.b Buat Work Breakdown Schedule untuk tugas-tugas berikut:
      - (a) Menganalisis, merancang, dan membangun portal bagi mahasiswa untuk mengakses nilai mereka di universitas.
      - (b) Menganalisis, mendesain, dan membangun sistem kartu prabayar untuk kantin mahasiswa.
      - (c) Untuk menganalisis, merancang, dan membangun database kontak yang melacak nama, alamat, telepon, dan email.
  - Tuliskan dalam lembar kerja, buat analisis mendalam berdasarkan yang sudah Anda pelajari
- c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan :  
Hasil Analisis

### C. KRITERIA PENILAIAN (15% dan 10%)

Kelengkapan isi rangkuman Kebenaran isi rangkuman Daya tarik komunikasi tulisan



## FORMAT RANCANGAN TUGAS 2

Nama Mata Kuliah : Analisis dan Perancangan Sistem Berorientasi Enterprise SKS : 3  
Program Studi : Magister Manajemen Sistem Informasi Pertemuan ke : 10-11  
Fakultas : Direktorat Magister Teknologi dan Rekayasa

### B. TUJUAN TUGAS :

Mahasiswa mampu menggunakan teknik mengumpulkan barang bukti digital)

### B. URAIAN TUGAS :

- a. Obyek Garapan  
Kasus-kasus analisis dan perancangan sistem berorientasi enterprise
- b. Metode atau Cara pengerjaan
- c. Metode atau Cara pengerjaan
  - Carilah referensi kasus berupa jurnal / artikel ilmiah atau artikel how-to di internet
  - Rangkumlah referensi tersebut
  - Rangkuman dibuat dalam bentuk paper minimal 10 halaman
- d. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan :  
Paper minimal 10 halaman dengan spasi 1.5 dan font Times New Roman ukuran 12

### C. KRITERIA PENILAIAN (30 %)

Kelengkapan isi rangkuman  
Kebenaran isi rangkuman  
Daya tarik komunikasi/presentasi

## FORMAT RANCANGAN TUGAS 3

Nama Mata Kuliah : Keamanan dan Forensik Jaringan Komputer SKS : 3  
Program Studi : Magister Teknik Elektro Pertemuan ke:  
Fakultas : Direktorat Magister Teknologi dan Rekayasa

### B. TUJUAN TUGAS :

Mahasiswa mampu menggunakan teknik mengumpulkan barang bukti digital)

### D. URAIAN TUGAS :

- a. Obyek Garapan  
Kasus-kasus teknologi enterprise
- b. Metode atau Cara pengerjaan
  - Carilah referensi kasus berupa jurnal / artikel ilmiah atau artikel how-to di internet
  - Rangkumlah referensi tersebut
  - Rangkuman dibuat dalam bentuk paper minimal 10 halaman
- c. Deskripsi Luaran tugas yang dihasilkan :  
Paper minimal 10 halaman dengan spasi 1.5 dan font Times New Roman ukuran 12

### E. KRITERIA PENILAIAN (20%)

Kelengkapan isi rangkuman  
Kebenaran isi rangkuman  
Daya tarik komunikasi/presentasi



## GRADING SCHEME COMPETENCE

### KRITERIA 1 : Kelengkapan isi rangkuman

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
<b>Kelengkapan konsep</b>	Lengkap dan terpadu	Lengkap	Masih kurang beberapa aspek yang belum terungkap	Hanya menunjukkan sebagian konsep saja	Tidak ada konsep	2

### KRITERIA 2 : Kebenaran isi rangkuman

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
<b>Kebenaran konsep</b>	Diungkapkan dengan tepat, terdapat aspek penting, analisis dan membantu memahami konsep	Diungkap dengan tepat tetapi deskriptif	Sebagian besar konsep sudah terungkap, namun masih ada yang terlewatkan	Kurang dapat mengungkapkan aspek penting, melebihi halaman, tidak ada proses merangkum hanya mencontoh	Tidak ada konsep yang disajikan	2

### KRITERIA 3 : Daya tarik komunikasi/presentasi

#### KRITERIA 3a : Komunikasi tertulis

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
<b>Bahasa Paper</b>	Bahasa menggugah pembaca untuk mencari tahu konsep lebih dalam	Bahasa menambah informasi pembaca	Bahasa deskriptif, tidak terlalu menambah pengetahuan	Informasi dan data yang disampaikan tidak menarik dan membingungkan	Tidak ada hasil	1
<b>Kerapian Paper</b>	Paper dibuat dengan sangat menarik dan menggugah semangat membaca	Paper cukup menarik, walau tidak terlalu mengundang	Dijilid biasa	Dijilid namun kurang rapi	Tidak ada hasil	1

#### KRITERIA 3b : Komunikasi lisan

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
---------	------------------	-----------	-------	------------------	-------------------	------

<b>Isi</b>	Memberi inspirasi pendengar untuk mencari lebih dalam	Menambah wawasan	Pembaca masih harus menambah lagi informasi dari beberapa sumber	Informasi yang disampaikan tidak menambah wawasan bagi pendengarnya	Informasi yang disampaikan menyesatkan atau salah	2
<b>Organisasi</b>	Sangat runtut dan integratif sehingga pendengar dapat mengkompilasi isi dengan baik	Cukup runtut dan memberi data pendukung fakta yang disampaikan	Tidak didukung data, namun menyampaikan informasi yang benar	Informasi yang disampaikan tidak ada dasarnya	Tidak mau presentasi	1
<b>Gaya Presentasi</b>	Menggugah semangat pendengar	Membuat pendengar paham, hanya sesekali saja memandang catatan	Lebih banyak membaca catatan	Selalu membaca catatan (tergantung pada catatan)	Tidak berbunyi	1



