

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI SISTEM KOMPUTER – UNIVERSITAS
GUNADARMA

Tanggal Penyusunan	21/09/2022		Tanggal revisi	22/09/2022	
Fakultas	Direktorat Magister Teknologi dan Rekayasa				
Program Studi	Magister Manajemen Sistem Informai		Kode Prodi: 57101		
Jenjang	Magister				
Kode dan Nama MK	MUA29	Pengembangan Sistem			
SKS dan Semester	SKS	2	Semester	3	
Prasyarat	Analisis Dan Perancangan Sistem Berorientasi Enterprise, Perancangan Perangkat Lunak, SIM dan Perencanaan Strategis SI/TI				
Status Mata Kuliah	[<input checked="" type="checkbox"/>] Wajib [...] Pilihan				
Dosen Pengampu	Dr. Lulu Chaerani Munggaran				
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Sikap	- Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik			
	Ketrampilan Umum	- Mampu mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif melalui penelitian ilmiah, penciptaan desain atau karya seni dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya, menyusun konsepsi ilmiah dan hasil kajian berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam bentuk tesis atau bentuk lain yang setara, dan diunggah dalam laman perguruan tinggi, serta hasil riset yang telah diterbitkan di jurnal ilmiah terakreditasi atau diterima di jurnal internasional, serta mampu mendapatkan pengakuan nasional maupun internasional			
	Pengetahuan	- Mengevaluasi dan menentukan metodologi pengembangan yang paling sesuai dengan kebutuhan organisasi - Memimpin proyek pengembangan sistem informasi			
	Ketrampilan Khusus	- Mampu menganalisis kebutuhan akan sistem informasi untuk suatu proses bisnis suatu Organisasi/ perusahaan dengan menggunakan metode analisis kebutuhan yang sesuai dalam Pengembangan Sistem Informasi			

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	<ul style="list-style-type: none"> - Memimpin proyek pengembangan sistem informasi - Merencanakan dan merancang strategi sistem informasi jangka panjang dan menengah sesuai dengan visi dan misi organisasi 			
Deskripsi Umum (Silabus)	Mata kuliah ini secara umum berisi materi mengenai : Pengenalan Pengembangan Sistem, Waterfall Model, V Model, Incremental Model, Evolutionary Model, Component Based Deveopment, Aspect Oriented Software Development, Unified Process, Extreme Programming, SCRUM, Crystal, Dynamic System Development Method (DSDM), Lean Software Development, Kanban			
Metode Pembelajaran	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	✓
Pengalaman Belajar/Tugas	a. Tayangan Presentasi	✓	c. Online exercise/kuiz (V-class)	✓
	b. Review textbook/Jurnal	✓	d. Laporan	✓
	e. Lainnya:			
Referensi / Sumber Belajar	<ul style="list-style-type: none"> (1) Ian Sommerville, Software Engineering 10th Edition, Pearson Education Inc, 2016 (2) Joseph S. Valcich, Joey F George, Modern System Analyls and Design 8th edition, Pearson Education Inc, 2017 (3) Roger S Pressman, Software Engineering: A Practitioner's Approach, Mc Graw Hill, Higher Education, 2010 (4) Pekka Abrahamsson, Outi Salo, Jussi Ronkainen and Juhani Warsta, Agile Software Development Methods: Review and Analysis, VTT Publisher, 2002 (5) TOGAF Standards 10th Edition (6) Pete Chapman (NCR), Julian Clinton (SPSS), Randy Kerber (NCR), Thomas Khabaza (SPSS), Thomas Reinartz (DaimlerChrysler), Colin Shearer (SPSS) and Rüdiger Wirth (DaimlerChrysler), CRISP-DM 1.0, CRISP-DM Consortium, 2000 			



Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
1.	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui, memahami dan mampu mengembangkan sistem informasi berdasarkan tujuan, standar pengembangan sistem dan ruang lingkup pengembangan sistem serta dapat mengidentifikasi individu terkait pengembangan sistem dan faktor kesuksesan maupun kegagalan 	Pengenalan Pengembangan Sistem <ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan Pengembangan Sistem 2. Individu yang terkait dalam Pengembangan Sistem 3. Standard Pengembangan Sistem 4. Ruang Lingkup Pengembangan Sistem 5. Faktor-faktor kesuksesan dan kegagalan 6. Proses Pengembangan Sistem 	<ul style="list-style-type: none"> - Ceramah - Discovery Learning - Aktivitas Mandiri (Melakukan pendefinisian pengembangan sistem) 	2x170 menit	Kuis Dimensi : Pemahaman Penilaian kompetensinya : <ul style="list-style-type: none"> - Sangat memuaskan - Memuaskan - Batas - Kurang memuaskan Laporan dan Komunikasi Dimensi : <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan laporan 2. Kebenaran laporan 3. Komunikasi tertulis <ol style="list-style-type: none"> 3a. Bahasa paper 3b. Kerapian paper Penilaian kompetensinya : <ul style="list-style-type: none"> - Sangat memuaskan - Memuaskan - Batas - Kurang memuaskan - Di bawah standar 	4%	1 : 1
2.	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui, memahami dan memecahkan permasalahan pengembangan sistem menggunakan model Waterfall, Incremental Development, Integration and Development - Mampu melakukan pendalaman atau perluasan keilmuan, dan memformulasikan solusi 	Process Model <ol style="list-style-type: none"> 1. Model process generik 2. Process Assesment dan Imprvment 3. Prescriptive Model Process <ol style="list-style-type: none"> a. Model Waterfall b. Incremental Process Model c. Evolutionary Process Model d. Concurrent Model 	<ul style="list-style-type: none"> - Ceramah - Discovery Learning - Diskusi kelompok (Menentukan Model apakah yang dipilih untuk Proyek Pengembangan Sitem Tahapan pengembangan sistem) 	2x170 menit	Laporan dan Komunikasi Dimensi : <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan laporan 2. Kebenaran laporan 3. Komunikasi tertulis <ol style="list-style-type: none"> 3a. Bahasa paper 3b. Kerapian paper 4. Komunikasi lisan <ol style="list-style-type: none"> 4a. Isi 4b. Organisasi 4c. Gaya presentasi Penilaian kompetensinya : <ul style="list-style-type: none"> - Sangat memuaskan - Memuaskan - Batas - Kurang memuaskan - Di bawah standar 	4%	3 : 2

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
3.	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui, memahami dan memecahkan permasalahan pengembangan sistem menggunakan model Waterfall, Incremental Development, Integration and Development - Mampu melakukan pendalaman atau perluasan keilmuan, dan memformulasikan solusi 	Specialized Process Model <ol style="list-style-type: none"> 1. Component Based Development 2. The Formal Method Model 3. Aspect Oriented Software Development 	<ul style="list-style-type: none"> - Ceramah - Discovery Learning - Diskusi kelompok (Menentukan Model apakah yang dipilih untuk Proyek Pengembangan Sistem Tahapan pengembangan sistem) 	2x170 menit	Laporan dan Komunikasi Dimensi : <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan laporan 2. Kebenaran laporan 3. Komunikasi tertulis <ol style="list-style-type: none"> 3a. Bahasa paper 3b. Kerapian paper 4. Komunikasi lisan <ol style="list-style-type: none"> 4a. Isi 4b. Organisasi 4c. Gaya presentasi Penilaian kompetensinya : <ul style="list-style-type: none"> - Sangat memuaskan - Memuaskan - Batas - Kurang memuaskan - Di bawah standar 	4%	3 : 2
4.	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui, memahami dan memecahkan permasalahan pengembangan sistem dengan Teknik Agile Software Development 	Agile Software Development <ol style="list-style-type: none"> 1. What is Agility 2. Agility and Cost Change 3. Agile Procees 4. XP Programming 	<ul style="list-style-type: none"> - Ceramah - Discovery Learning - Tugas terstruktur (Studi kasus Pengembangan Sistem Enterprise menggunakan Teknik pengembangan Agile) 	2x170 menit	Laporan dan Komunikasi Dimensi : <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan laporan 2. Kebenaran laporan 3. Komunikasi tertulis <ol style="list-style-type: none"> 3a. Bahasa paper 3b. Kerapian paper Penilaian kompetensinya : <ul style="list-style-type: none"> - Sangat memuaskan - Memuaskan - Batas - Kurang memuaskan - Di bawah standar 	8%	3 : 3

5.	<p>- Mengetahui, memahami dan memecahkan permasalahan pengembangan sistem dengan Teknik Agile Software Development</p>	<p>Agile Software Development</p> <p>SCRUM</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tahapan Pengembangan 2. Peran dan tanggung jawab 3. Praktek 4. Adopsi dan Pengalaman <p>Lean Software Development</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tahapan Pengembangan 2. Peran dan tanggung jawab 3. Praktek 4. Adopsi dan Pengalaman 	<p>- Ceramah - Discovery Learning - Tugas terstruktur (Studi kasus Pengembangan Sistem Enterprise menggunakan Teknik pengembangan Agile)</p>	2x170 menit	<p>Laporan dan Komunikasi Dimensi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan laporan 2. Kebenaran laporan 3. Komunikasi tertulis <ol style="list-style-type: none"> 3a. Bahasa paper 3b. Kerapian paper <p>Penilaian kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sangat memuaskan - Memuaskan - Batas - Kurang memuaskan - Di bawah standar 	8%	<p>1 : 3 3 : 3 4 : 2</p>
6.	<p>- Mengetahui, memahami dan memecahkan permasalahan pengembangan sistem menggunakan Crystal Family dan Feature Driven Developmentl.</p>	<p>Agile Software Development</p> <p>Crystal Family Of Methodology</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tahapan Pengembangan 2. Peran dan tanggung jawab 3. Praktek 4. Adopsi dan Pengalaman <p>Feature Driven Development</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tahapan Pengembangan 2. Peran dan tanggung jawab 3. Praktek 4. Adopsi dan Pengalaman 	<p>- Ceramah - Discovery Learning - Tugas terstruktur (Menganalisa Studi Kasus Pengembangan Sistem dengan Big Data)</p>	2x170 menit	<p>Laporan dan Komunikasi Dimensi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan laporan 2. Kebenaran laporan 3. Komunikasi tertulis <ol style="list-style-type: none"> 3a. Bahasa paper 3b. Kerapian paper <p>Penilaian kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sangat memuaskan - Memuaskan - Batas - Kurang memuaskan - Di bawah standar 	8%	4 : 3,4

7.	<p>- Mengetahui, memahami dan memecahkan permasalahan pengembangan sistem menggunakan Rational Unified Process dan Dynamic Software Development .</p>	<p>Agile Software Development</p> <p>The Rational Unified Process</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tahapan Pengembangan 2. Peran dan tanggung jawab 3. Praktek 4. Adopsi dan Pengalaman <p>Dynamic Software Development Method</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tahapan Pengembangan 2. Peran dan tanggung jawab 3. Praktek 4. Adopsi dan Pengalaman 	<p>- Ceramah - Discovery Learning - Tugas terstruktur (Menganalisa paper mengenai pengembangan Sistem menggunakan Rational Unified Process dan Dynamic Software Development)</p>	2x170 menit	<p>Laporan dan Komunikasi Dimensi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan laporan 2. Kebenaran laporan 3. Komunikasi tertulis <ol style="list-style-type: none"> 3a. Bahasa paper 3b. Kerapian paper <p>Penilaian kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sangat memuaskan - Memuaskan - Batas - Kurang memuaskan <p>Di bawah standar</p>	8%	3 : 5,6
8.	UTS						
9.	<p>- Mengetahui, memahami dan memecahkan permasalahan pengembangan sistem menggunakan Adaptive Software Development dan Open Source Software Development .</p>	<p>Agile Software Development</p> <p>Adaptive Software Development</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tahapan Pengembangan 2. Peran dan tanggung jawab 3. Praktek 4. Adopsi dan Pengalaman <p>Open Source Software Development</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tahapan Pengembangan 2. Peran dan tanggung jawab 3. Praktek 4. Adopsi dan Pengalaman 	<p>- Ceramah - Discovery Learning - Aktivitas mandiri (Kasus Pengembangan sistem skala Enterprise menggunakan adaptive software development atau open source software development)</p>	2x170 menit	<p>Laporan dan Komunikasi Dimensi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan laporan 2. Kebenaran laporan 3. Komunikasi tertulis <ol style="list-style-type: none"> 3a. Bahasa paper 3b. Kerapian paper 4. Komunikasi lisan <ol style="list-style-type: none"> 4a. Isi 4b. Organisasi 4c. Gaya presentasi <p>Penilaian kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sangat memuaskan - Memuaskan - Batas - Kurang memuaskan - Di bawah standar 	8%	4 : 7,8

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
10.	- Mengetahui, memahami dan memecahkan permasalahan pengembangan sistem menggunakan pada skala Enterprise.	The Open Group Architecture Framework (TOGAF) 1. Pendahuluan Prinsip Arsitektur 2. Karakteristik Prinsip Arsitektur 3. Komponen Prinsip Arsitektur 4. Pengembangan Prinsip Arsitektur 5. Penerapan Prinsip Arsitektur	- Ceramah - Discovery Learning - Aktivitas mandiri (Mengidentifikasi penerapan prinsip arsitektur TOGAF pada suatu Studi Kasus)	2x170 menit	Laporan dan Komunikasi Dimensi : 1. Kelengkapan laporan 2. Kebenaran laporan 3. Komunikasi tertulis 3a. Bahasa paper 3b. Kerapian paper 4. Komunikasi lisan 4a. Isi 4b. Organisasi 4c. Gaya presentasi Penilaian kompetensinya : - Sangat memuaskan - Memuaskan - Batas - Kurang memuaskan - Di bawah standar	8%	5 : https://pubs.opengroup.org/togaf-standard/admin-techniques/index.html?_ga=2.76929749.135011496.1664140625-1871356589.1663827982
11.	- Mengetahui, memahami dan memecahkan permasalahan pengembangan sistem menggunakan pada skala Enterprise.	The Open Group Architecture Framework (TOGAF) 1. Prinsip Bisnis 2. Prinsip Data 3. Prinsip Aplikasi 4. Prinsip Teknologi	- Ceramah - Discovery Learning - Aktivitas mandiri (Mengidentifikasi penerapan prinsip arsitektur TOGAF pada suatu Studi Kasus)	2x170 menit	Laporan dan Komunikasi Dimensi : 1. Kelengkapan laporan 2. Kebenaran laporan 3. Komunikasi tertulis 3a. Bahasa paper 3b. Kerapian paper 4. Komunikasi lisan 4a. Isi 4b. Organisasi 4c. Gaya presentasi Penilaian kompetensinya : - Sangat memuaskan - Memuaskan - Batas - Kurang memuaskan - Di bawah standar	8%	5 : https://pubs.opengroup.org/togaf-standard/admin-techniques/index.html?_ga=2.76929749.135011496.1664140625-1871356589.1663827982

12.	<p>- Mengetahui, memahami dan memecahkan permasalahan pengembangan sistem menggunakan pada skala Enterprise.</p>	<p>TOGAF - Architecture Development Method</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fase A: Visi Arsitektur 2. Fase B: Arsitektur Bisnis 3. Fase C: Arsitektur Sistem Informasi 4. Fase C: Arsitektur Sistem Informasi- Arsitektur Data 5. Fase C: Arsitektur Sistem Informasi- Arsitektur Aplikasi 6. Fase D: Arsitektur Teknologi 7. Fase E: Kesempatan dan Solusi 8. Fase F: Rencana Migrasi 9. Fase G: Tata Kelola Informasi 10. Fase H: Arsitektur Manajemen Perubahan 11. ADM Arsitektur Manajemen Kebutuhan 	<p>- Ceramah - Discovery Learning - Aktivitas mandiri (Mengidentifikasi penerapan fase ADM pada suatu studi kasus)</p>	2x170 menit	<p>Laporan dan Komunikasi Dimensi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan laporan 2. Kebenaran laporan 3. Komunikasi tertulis <ol style="list-style-type: none"> 3a. Bahasa paper 3b. Kerapian paper 4. Komunikasi lisan <ol style="list-style-type: none"> 4a. Isi 4b. Organisasi 4c. Gaya presentasi <p>Penilaian kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sangat memuaskan - Memuaskan - Batas - Kurang memuaskan - Di bawah standar 	8%	<p>5 : https://pubs.opengroup.org/togaf-standard/adm/index.html?_ga=2.39187811.135011496.1664140625-1871356589.1663827982</p>
13.	<p>- Mengetahui, memahami dan memecahkan permasalahan pengembangan sistem menggunakan pada skala Enterprise.</p>	<p>TOGAF - Architecture Development Method</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fase A: Visi Arsitektur 2. Fase B: Arsitektur Bisnis 3. Fase C: Arsitektur Sistem Informasi 4. Fase C: Arsitektur Sistem Informasi- Arsitektur Data 5. Fase C: Arsitektur Sistem Informasi- Arsitektur Aplikasi 6. Fase D: Arsitektur Teknologi 7. Fase E: Kesempatan dan Solusi 8. Fase F: Rencana Migrasi 9. Fase G: Tata Kelola Informasi 10. Fase H: Arsitektur Manajemen Perubahan 11. ADM Arsitektur Manajemen Kebutuhan 	<p>- Ceramah - Discovery Learning - Aktivitas mandiri (Mengidentifikasi penerapan fase ADM pada suatu studi kasus)</p>	2x170 menit	<p>Laporan dan Komunikasi Dimensi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan laporan 2. Kebenaran laporan 3. Komunikasi tertulis <ol style="list-style-type: none"> 3a. Bahasa paper 3b. Kerapian paper 4. Komunikasi lisan <ol style="list-style-type: none"> 4a. Isi 4b. Organisasi 4c. Gaya presentasi <p>Penilaian kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sangat memuaskan - Memuaskan - Batas - Kurang memuaskan - Di bawah standar 	8%	<p>5 : https://pubs.opengroup.org/togaf-standard/adm/index.html?_ga=2.39187811.135011496.1664140625-1871356589.1663827982</p>

14.	- Mengetahui, memahami dan memecahkan permasalahan pengembangan sistem Kecerdasan Buatan.	CRoss Industry Standard Process for Data Mining (CRISP-DM) <ol style="list-style-type: none"> 1. Business Understanding 2. Data Understanding 3. Data Preparation 4. Modelling 5. Evaluation 6. Deployment 	<ul style="list-style-type: none"> - Ceramah - Discovery Learning - Aktivitas mandiri (Mengidentifikasi tahapan pada kasus pengembangan sistem kecerdasan buatan) 	2x170 menit	Laporan dan Komunikasi Dimensi : <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan laporan 2. Kebenaran laporan 3. Komunikasi tertulis <ol style="list-style-type: none"> 3a. Bahasa paper 3b. Kerapian paper 4. Komunikasi lisan <ol style="list-style-type: none"> 4a. Isi 4b. Organisasi 4c. Gaya presentasi Penilaian kompetensinya : <ul style="list-style-type: none"> - Sangat memuaskan - Memuaskan - Batas - Kurang memuaskan - Di bawah standar 	8%	6
15.	- Mengetahui, memahami dan memecahkan permasalahan pengembangan sistem Kecerdasan Buatan.	CRoss Industry Standard Process for Data Mining (CRISP-DM) <ol style="list-style-type: none"> 1. Business Understanding 2. Data Understanding 3. Data Preparation 4. Modelling 5. Evaluation 6. Deployment 	<ul style="list-style-type: none"> - Ceramah - Discovery Learning - Aktivitas mandiri (Mengidentifikasi tahapan pada kasus pengembangan sistem kecerdasan buatan) 	2x170 menit	Laporan dan Komunikasi Dimensi : <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan laporan 2. Kebenaran laporan 3. Komunikasi tertulis <ol style="list-style-type: none"> 3a. Bahasa paper 3b. Kerapian paper 4. Komunikasi lisan <ol style="list-style-type: none"> 4a. Isi 4b. Organisasi 4c. Gaya presentasi Penilaian kompetensinya : <ul style="list-style-type: none"> - Sangat memuaskan - Memuaskan - Batas - Kurang memuaskan - Di bawah standar 	8%	6
16.	UAS						

FORMAT RANCANGAN TUGAS 1

Nama Mata Kuliah : Pengembangan Sistem **SKS** : 2
Program Studi : Magister Manajemen Sistem Informasi **Pertemuan ke:3**
Fakultas : Direktorat Magister Teknologi dan Rekayasa

A. TUJUAN TUGAS :

Mahasiswa mampu memahami dan menelaah Kasus pengembangan sistem menggunakan metodologi tradisional

B. URAIAN TUGAS :

- a. Obyek Garapan
Jenis-jenis metodologi tradisional
- b. Metode atau Cara pengerjaan
 - Carilah referensi berupa jurnal / artikel ilmiah, dan artikel populer di web atau di buku putih sistem informasi komersial
 - Rangkumlah referensi tersebut, dengan mencakup aspek tahapan dan dianalisis detil penerapannya
 - 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

C. KRITERIA PENILAIAN (5 %)

Kelengkapan isi rangkuman
Kebenaran isi rangkuman
Daya tarik komunikasi tulisan

FORMAT RANCANGAN TUGAS 2

Nama Mata Kuliah : Pengembangan Sistem **SKS** : 2
Program Studi : Magister Manajemen Sistem Informasi **Pertemuan ke:6**
Fakultas : Direktorat Magister Teknologi dan Rekayasa

B. TUJUAN TUGAS :

Mahasiswa mampu mengidentifikasi kasus pengembangan sistem dengan penggunaan data besar (big data) menggunakan metode agile

B. URAIAN TUGAS :

- a. Obyek Garapan
Kasus-kasus pengembangan sistem big data menggunakan metode agile
- b. Metode atau Cara pengerjaan
 - Carilah referensi kasus berupa jurnal / artikel ilmiah atau artikel 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

C. KRITERIA PENILAIAN (8 %)

Kelengkapan isi rangkuman
Kebenaran isi rangkuman
Daya tarik komunikasi/presentasi

FORMAT RANCANGAN TUGAS 3

Nama Mata Kuliah : Pengembangan Sistem **SKS** : 2
Program Studi : Magister Manajemen Sistem Informasi **Pertemuan ke:9**
Fakultas : Direktorat Magister Teknologi dan Rekayasa

C. TUJUAN TUGAS :

Mahasiswa mampu memecahkan Kasus pengembangan sistem skala Enterprise menggunakan TOGAF

B. URAIAN TUGAS :

- a. Obyek Garapan
Kasus-kasus pengembangan sistem skala Enterprise
- b. Metode atau Cara pengerjaan
 - Carilah referensi kasus berupa jurnal / artikel ilmiah atau artikel 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

C. KRITERIA PENILAIAN (8 %)

Kelengkapan isi rangkuman
Kebenaran isi rangkuman
Daya tarik komunikasi/presentasi

FORMAT RANCANGAN TUGAS 4

Nama Mata Kuliah : Pengembangan Sistem **SKS** : 2
Program Studi : Magister Manajemen Sistem Informasi **Pertemuan ke:14**
Fakultas : Direktorat Magister Teknologi dan Rekayasa

C. TUJUAN TUGAS :

Mahasiswa mampu memecahkan Kasus pengembangan sistem kecerdasan buatan menggunakan CRISP-DM

D. URAIAN TUGAS :

- a. Obyek Garapan
Kasus-kasus pengembangan sistem kecerdasan buatan
- b. Metode atau Cara pengerjaan
 - Carilah referensi kasus berupa jurnal / artikel ilmiah atau artikel 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 (8 %)

Kelengkapan isi rangkuman
Kebenaran isi rangkuma
Daya tarik
komunikasi/presentasi

GRADING SCHEME COMPETENCE

KRITERIA 1 : Kelengkapan isi rangkuman

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Kelengkapan konsep	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
Kebenaran konsep	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/presentasiKRITERIA 3a :

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di bawah standard	SKOR
Bahasa Paper komunikasi tertulis	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
Kerapian Paper	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
---------	------------------	-----------	-------	------------------	-------------------	------

Isi	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
Organisasi	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
Gaya Presentasi	Menggugah semangat pendengar	Membuat pendengar paham, hanya sesekali saja memandang catatan	Lebih banyak membaca catatan	Selalu membaca catatan (tergantung pada catatan)	Tidak berbunyi	1

