



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA**  
Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Labuhan Ratu – Bandar Lampung 35142

**No. Dokumen**  
4.FM-D2.04.03

**FORMULIR**  
**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

**No. Revisi**  
02

**Hal**  
1 dari 20

**Tanggal Terbit**  
27 Juli 2022

Matakuliah : Analisis dan Desain  
Teknologi (ADT)

Semester: 2 (Dua)

sks: 2

Kode MK: MMT2222008

Program Studi : MAGISTER  
MANAGEMENT TEKNOLOGI

Dosen Pengampu/Penanggungjawab : Dr. Kurnia Muludi, M.S.Sc.

Capaian Pembelajaran Lulusan  
(CPL)

**Sikap**

1. Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
2. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila.
3. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
4. Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik
5. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.

**CP Pengetahuan**

1. Mampu memecahkan permasalahan manajemen dalam organisasi perusahaan atau lembaga nonprofit melalui pendekatan inter atau multi disiplin.
2. Mampu mengelola riset yang menghasilkan karya ilmu manajemen yang dapat membantu berorganisasi dalam dunia usaha dan kelembagaan organisasi nonprofit lainnya sehingga mendapatkan kualitas kerja yang standar nasional dan internasional.
3. Mampu mengembangkan pengetahuan ilmu manajemen, yang dapat diterapkan pada berbagai kegiatan bisnis maupun organisasi non bisnis sehingga menghasilkan efektivitas dalam proses manajerial saat ini.

**Keterampilan Umum:**

1. 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.

|  |   | <b>CP Keterampilan Khusus</b>  |   |               |   |   |           |
|--|---|--|---|---------------|---|---|-----------|
|  |   | 1. Mampu melakukan fungsi bisnis berbasis teknologi sebagai realisasi gagasan bisnis yang memanfaatkan teknologi secara efektif dan efisien.   |   |               |   |   |           |
| Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK) |   | Setelah menyelesaikan mata kuliah ini, mahasiswa mampu menjelaskan konsep teknologi dan tahapan pengembangan teknologi dengan benar.   |   |               |   |   |           |
| Deskripsi Matakuliah :                 |   | Pada mata kuliah ini dipelajari proses, metode, dan kakas (tools) dalam suatu siklus pengembangan teknologi teknologi dengan penekanan di tahap analisis dan perancangan. Model proses generik yang dipelajari termasuk pendekatan sekuensial (waterfall) dan interatif- inkrementel (Rapid Application Development dan Unified Process). Metode analisis dan perancangan yang dipelajari termasuk pendekatan terstruktur (data oriented dan process oriented) dan pendekatan berorientasi objek (objek orietend). Kasus yang dipelajari adalah perangkat lunak yang termasuk ke dalam Computer-Aided teknologi Engineering (CASE) serta kakas untuk prototyping dan desain antarmuka pengguna (user interface). |   |               |   |   |           |
| Mingguke                               | Kemampuan yang diharapkan (Sub-CPMK)  | Bahan Kajian/Materi Pembelajaran   | Bentuk Metode Pembelajaran dan Pengalaman Belajar | Waktu (menit) | Penilaian   |   |           |
|  |   |  |   |               | Teknik  | Indikator   | Bobot (%) |
| 1                                      | Mahasiswa mampu menjelaskan konteks analisis dan perancangan teknologi teknologi serta blok pembangun teknologi teknologi | Pengenalan teknologi teknologi dan jenis-jenis teknologi Stakeholder yang menggunakan atau terlibat dalam pengembangan teknologi   | Contextual Learning (CL)<br>Diskusi Tanya Jawab   | 6 x 50 menit  | 1. Ceramah<br>2. Diskusi<br>3. Brainstorming<br>4. Presentasi<br>5. Inquiry | Mahasiswa akan dapat Dengan tepat menjelaskan konteks analisis dan perancangan teknologi teknologi serta blok pembangun teknologi | 5%        |

|   |   |   |  |                      |   |   |    |
|---|---|---|--|----------------------|---|---|----|
| 2 | Mahasiswa mampu menjelaskan proses pengembangan teknologi | Motivasi pengembangan teknologi dalam sudut pandang Capability Maturity Model (CMM) perbedaan antara siklus hidup teknologi dan metodologi pengembangan teknologi pemicu proyek pengembangan teknologi pengenalan PIECES Framework  | Contextual Learning (CL) Diskusi Tanya Jawab | 3 x 50 menit         | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah</li> <li>2. Diskusi</li> <li>3. Brainstorming</li> <li>4. Presentasi</li> <li>5. Inquiry</li> </ol>   | Mahasiswa akan dapat menjelaskan dengan tepat proses pengembangan teknologi   | 5% |
| 3 | Memahami sistem pembayaran digital                        | <b>Sistem Pembayaran dan Uang Digital</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Transformasi Teknologi Keuangan</li> <li>2. Sistem Perbankan konvensional dan konseptual</li> <li>3. RTGS</li> <li>4. Swift Code</li> <li>4. Individual payment</li> <li>5. Alternative payment: ABCD Model</li> <li>6. Stablecoins</li> <li>7. Blockchain</li> <li>8. Cryptocurrencies</li> <li>9. sistem Kepatuhan dalam Fintech</li> <li>10. Studi Kasus: Perbankan Digital</li> </ol> | Presentasi, Diskusi, Ceramah                 | Tatap muka (TM) 3x40 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Tes tertulis</b> ujian tengah semester</li> <li>2. <b>Penilaian tugas terstruktur</b></li> </ol> <p><b>a. Kelompok</b> penilaian bahan materi presentasi</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menjelaskan Transformasi teknologi keuangan</li> <li>2. Mampu menjelaskan tentang konseptual Perbankan</li> <li>3. Mampu menguraikan individual, alternative payment, dan digital payment</li> <li>4. Mampu menjelaskan efisiensi bursa saham</li> <li>5. Mampu menjelaskan perkembangan cryptocurrency, dan fungsi blockchain dalam crypto market</li> <li>6. Mampu menganalisis perilaku dalam pasar crypto</li> <li>7. Mampu menjelaskan dan menguraikan berbagai</li> </ol> | 5% |

|   |  |  |   |              |  |  |    |
|---|--|--|---|--------------|--|--|----|
|   |  |  |   |              |  | sistem kepatuhan dalam fintech   |    |
| 3 | Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi-fungsi analisis teknologi serta teknik pengumpulan data dan pemodelan kebutuhan teknologi dengan menggunakan Use Case | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi analisis teknologi pendekatan dalam analisis teknologi</li> <li>2. Fase-fase dalam analisis teknologi</li> <li>3. Kebutuhan fungsional dan non- fungsional</li> <li>4. Teknik-teknik pengumpulan data</li> <li>5. Pengenalan konsep pemodelan dengan Use Case</li> <li>6. Proses pemodelan kebutuhan dengan Use Case</li> </ol> | Contextual Learning (CL)<br>Diskusi Tanya Jawab | 3 x 50 menit | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah</li> <li>2. Diskusi kelas</li> <li>3. Quiz</li> <li>4. Problem-Solving/ Studi Kasus</li> </ol> | <p>Mahasiswa akan dapat :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dengan tepat menjelaskan fungsi-fungsi analisis teknologi</li> <li>2. Dengan tepat menjelaskan teknik pengumpulan data dan</li> <li>3. Dengan tepat merancang pemodelan kebutuhan teknologi dengan menggunakan Use Case</li> </ol> | 5% |
| 4 | Mahasiswa mampu menjelaskan konsep perancangan dan arsitektur teknologi  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi perancangan teknologi dan perbedaanya dengan analisis teknologi</li> <li>2. Jenis-jenis arsitektur teknologi</li> </ol>   | Contextual Learning (CL)<br>Diskusi             | 3 x 50 menit | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah</li> <li>2. Diskusi</li> <li>3. Brainstorming</li> <li>4. Inquiry</li> </ol>                   | <p>Mahasiswa akan dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dengan tepat menjelaskan konsep perancangan dan arsitektur teknologi-teknologi</li> <li>2. Dengan tepat menjelaskan jenis-jenis arsitektur teknologi-teknologi</li> </ol>   | 5% |

|     |  |   |   |              |   |  |      |
|-----|--|---|---|--------------|---|--|------|
|     |  |   |   |              |   |  |      |
| 5,6 | Mahasiswa mampu melakukan analisis dan pemodelan alur data | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perbedaan model logik dan model fisik</li> <li>2. Pengenalan Data</li> <li>3. Flow Diagram</li> <li>4. Tahapan analisis dengan menggunakan DFD</li> <li>5. CRUD Matrix</li> </ol> | Contextual Learning (CL)<br>Diskusi Tanya Jawab | 3 x 50 menit | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah</li> <li>2. Diskusi kelas</li> <li>3. Quiz</li> <li>4. Problem-Solving/Studi Kasus</li> </ol> | Mahasiswa akan dapat : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dengan tepat melakukan analisis pendekatan proses dengan menggunakan DFD</li> <li>2. Dengan tepat menjelaskan CRUD Matriks</li> </ol>   |      |
| 7   | <b>Ujian Tengah Semester</b>                               |   |   | 90           |   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kebenaran penjelasan</li> <li>2. Kelengkapan penjelasan</li> </ol>   | 25 % |
| 8   | Mahasiswa mampu melakukan analisis dan pemodelan alur data | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perbedaan antara ERD Fisik dan ERD Logika</li> <li>2. Langkah-langkah perancangan teknologi teknologi dengan menggunakan ERD</li> </ol>   | Contextual Learning (CL)<br>Diskusi Tanya Jawab | 3 x 50 menit | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ceramah</li> <li>- Diskusi kelas</li> <li>- Quiz</li> <li>- Problem-Solving Studi Kasus</li> </ul>     | Mahasiswa akan dapat <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dengan tepat menjelaskan perbedaan ERD fisik dan logic</li> <li>2. Dengan tepat merancang teknologi teknologi dengan ERD</li> <li>3. Dengan tepat menjelaskan DBMS dan fungsinya dalam teknologi teknologi</li> </ol> | 5%   |

|       |  |   |   |              |   |   |    |
|-------|--|---|---|--------------|---|---|----|
| 9,10  | Mahasiswa mampu melakukan analisis dan merancang pendekatan objek dengan UML     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perbedaan model logik dan model fisik</li> <li>2. Tahapan analisis dengan menggunakan UML</li> </ol>  | Contextual Learning (CL)<br>Diskusi Tanya Jawab | 6 x 50 menit | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Quiz</li> <li>2. Problem</li> <li>3. Solving/Studi Kasus</li> </ol>                     | <p>Mahasiswa dapat :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dengan tepat menjelaskan perbedaan model logik dan fisik</li> <li>2. Dengan tepat menjelaskan konsep UML</li> <li>3. Dengan tepat menjelaskan langkah-langkah membuat UML model</li> </ol> | 5% |
| 11    | Mahasiswa mampu menjelaskan dan merancang input , output dan antarmuka teknologi | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perancangan input dan prototyping</li> <li>2. Perancangan output dan prototyping</li> <li>3. Perancangan antarmuka</li> <li>4. Contoh antarmuka berbasis web, desktop, dan mobile.</li> </ol> | Contextual Learning (CL)<br>Diskusi Tanya Jawab | 6 x 50 menit | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah</li> <li>2. Diskusi kelas</li> <li>3. Quiz</li> <li>4. Barinstorming</li> </ol> | <p>Mahasiswa akan dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dengan tepat merancang prototype teknologi teknologi</li> <li>2. Dengan tepat merancang UI</li> <li>3. Efektifitas dan kejelasan rancangan</li> </ol>                                  | 5% |
| 12,13 | Mahasiswa mampu menjelaskan konsep tahap implementasi dan pemeliharaan teknologi | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fase konstruksi dalam pengembangan teknologi</li> <li>2. Jenis-jenis pengujian teknologi</li> <li>3. Fase implementasi</li> </ol>   | Contextual Learning (CL)<br>Diskusi Tanya Jawab | 3 x 50 menit | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Problem</li> <li>2. Solving</li> <li>3. Presentasi</li> <li>4. Brainstorming</li> </ol> | <p>Mahasiswa akan dapat</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dengan tepat menjelaskan jenis-jenis pengujian teknologi</li> <li>2. Dengan tepat implementasi teknologi</li> </ol>   | 5% |

|    |                             |  |  |    |  |  |     |
|----|-----------------------------|--|--|----|--|--|-----|
|    |                             |  |  |    |  | 3. Dengan tepat memilih dan menerapkan metode pemeliharaan teknologi |     |
| 14 | <b>Ujian Akhir Semester</b> |  |  | 90 |  | 1. Kebenaran penjelasan<br>2. Kelengkapan<br>3. penjelasan           | 25% |

## Tugas mahasiswa dan penilaian

### 1. Tugas

| Minggu ke | Bahan Kajian/Materi Pembelajaran  | Tugas       |  | Waktu (menit) | Penilaian  | Indikator  | Bobot (%) |
|-----------|---|-------------|--|---------------|--|--|-----------|
| 1         | 1. Pengenalan teknologi<br>2. Teknologi dan jenis-jenis teknologi<br>3. Teknologi Stakeholder yang menggunakan atau terlibat dalam pengembangan teknologi | Mandiri     | Mahasiswa dibagi dalam kelompok (anggota 3-5 orang), masing-masing kelompok diberi tugas untuk membaca dan membuat ide-ide penerapan teknologi pengambilan keputusan yang akan dibangun kemudian menentukan tipe ide yang diangkat termasuk ke dalam jenis SPK | 30            | Motivasi dan kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas, dan keaktifan mahasiswa dalam menjawab serta diskusi tentang topik tugas yang harus diselesaikan | Mahasiswa dapat:<br><br>Dengan tepat menjelaskan konteks analisis dan perancangan teknologi serta blok pembangun teknologi | 10        |
|           |   | Terstruktur |  |               |  |  |           |

|   |  |         |  |    |   |   |   |
|---|--|---------|--|----|---|---|---|
| 2 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Motivasi pengembangan teknologi dalam sudut pandang Capability Maturity Model (CMM)</li> <li>2. Perbedaan antara siklus hidup teknologi dan metodologi pengembangan teknologi</li> <li>3. Pemicu proyek pengembangan teknologi</li> <li>4. Pengenalan PIECES Framework</li> </ol>  | Mandiri | Membentuk kelompok (anggota 3-5 orang), berdiskusi mencari solusi dari problem yang diberikan dengan menerapkan materi yang sudah dipelajari sebelumnya  | 30 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Motivasi mahasiswa</li> <li>2. Keaktifan mahasiswa</li> <li>3. Kreatifitas mahasiswa</li> </ol> | Mahasiswa dapat:<br>Menjelaskan Dengan tepat proses pengembangan teknologi  | 5 |
| 3 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi analisis teknologi</li> <li>2. Pendekatan dalam analisis teknologi</li> <li>3. Fase-fase dalam analisis sitem</li> <li>4. Kebutuhan fungsional dan non-fungsional</li> <li>5. fungsional</li> <li>6. Teknik-teknik pengumpulan data</li> <li>7. Pengenalan konsep pemodelan dengan Use Case</li> <li>8. Proses pemodelan kebutuhan dengan Use Case</li> </ol> | Mandiri | 1. Mahasiswa dibagi dalam kelompok (anggota 3-5 orang), masing-masing kelompok problem untuk dicari solusinya dengan menerapkan konsep decision analysis dan meminta mahasiswa berdiskusi membuat solusinya (metode diskusi kelompok, dan problem solving) | 30 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Motivasi mahasiswa</li> <li>2. Keaktifan mahasiswa</li> <li>3. Kreatifitas mahasiswa</li> </ol> | Mahasiswa dapat:<br>Dengan tepat menjelaskan fungsi-fungsi analisis teknologi<br>Dengan tepat menjelaskan teknik pengumpulan data<br>Dengan tepat merancang pemodelan kebutuhan | 5 |

|   |  |   |  |    |  |  |   |
|---|--|---|--|----|--|--|---|
|   |  | Terstruktur                             | <p>2. Dosen meminta mahasiswa perwakilan kelompok untuk menyampaikan solusi yang dihasilkan berdasarkan problem yang diterima tanpa ada juru bicara yang ditunjuk oleh kelompok (metode presentasi )</p> <p>3. Dosen meminta mahasiswa untuk menyimpulkan hasil diskusi (metode inquiry)</p>   |    |  | teknologi dengan menggunakan Use Case  |   |
| 4 | <p>1. Definisi perancangan teknologi dan perbedaannya dengan analisis teknologi</p> <p>2. Jenis-jenis arsitektur teknologi</p> | <p>Mandiri</p> <hr/> <p>Terstruktur</p> | <p>1. Mahasiswa dibagi dalam kelompok (anggota 3-5 orang), masing-masing kelompok problem untuk dicari solusinya dengan menerapkan konsep forecasting dan meminta mahasiswa berdiskusi membuat solusinya (metode diskusi kelompok, dan problem solving)</p> <p>2. Perwakilan kelompok untuk melakukan presentasi (metode presentasi)</p> <p>3. Mahasiswa diminta untuk menyimpulkan hasil diskusi (metode inquiry)</p> <p>4. Dosen memberi masukan atau feed back terhadap hasil</p> | 30 | Motivasi dan kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas, dan keaktifan mahasiswa dalam menjawab serta diskusi tentang topik tugas yang harus diselesaikan | <p>Mahasiswa dapat:</p> <p>1. Dengan tepat menjelaskan konsep perancangan dan arsitektur teknologi</p> <p>2. Dengan tepat menjelaskan jenis-jenis arsitektur teknologi</p> | 5 |

|     |  |   |   |    |  |   |   |
|-----|--|---|---|----|--|---|---|
|     |  |   | presentasi mahasiswa.<br>Menjelaskan hal-hal terkait dengan hal-hal yang belum dibahas dalam diskusi.   |    |  |   |   |
| 5,6 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perbedaan model logika dan model fisik</li> <li>2. Pengenalan Data</li> <li>3. Flow Diagram</li> <li>4. Tahapan analisis dengan menggunakan DFD</li> <li>5. CRUD Matrix</li> </ol> | <p>Mandiri</p> <hr/> <p>Terstruktur</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dosen meminta mahasiswa terhadap materi yang sudah disampaikan (metode inquiry)</li> <li>2. Mahasiswa dibagi dalam kelompok (anggota 3-5 orang), masing-masing kelompok problem untuk dicari solusinya dengan menerapkan konsep simulasi dan meminta mahasiswa berdiskusi membuat solusinya (metode diskusi kelompok, dan problem solving)</li> <li>3. Dosen meminta mahasiswa perwakilan kelompok untuk menyampaikan solusi yang dihasilkan tanpa ada juru bicara yang ditunjuk oleh kelompok (metode presentasi.</li> </ol> | 30 | Motivasi dan kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas, dan keaktifan mahasiswa dalam menjawab serta diskusi tentang topik tugas yang harus diselesaikan | <p>Mahasiswa dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dengan tepat melakukan analisis pendekatan proses dengan menggunakan DFD</li> <li>2. Dengan tepat menjelaskan</li> <li>3. CRUD Matriks</li> </ol> | 5 |

|      |  |         |  |    |  |  |    |
|------|--|---------|--|----|--|--|----|
| 8    | Perbedaan antara ERD Fisik dan ERD Logik<br>Langkah-langkah perancangan teknologi dengan menggunakan ERD | Mandiri | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa dibagi dalam kelompok (anggota 3-5 orang), masing-masing kelompok problem untuk dicari solusinya dengan menerapkan konsep ERD Fisik dan ERD</li> <li>2. Logik dan meminta mahasiswa berdiskusi membuat solusinya (metode diskusi kelompok, dan problem solving) . Dosen meminta mahasiswa perwakilan kelompok untuk menyampaikan solusi yang dihasilkan berdasarkan problem yang diterima tanpa ada juru bicara yang ditunjuk oleh kelompok (metode presentasi)</li> <li>3. Dosen meminta mahasiswa untuk menyimpulkan hasil diskusi (metode inquiry)</li> <li>4. Dosen memberi masukan atau feed back terhadap hasil presentasi mahasiswa. Menjelaskan hal-hal terkait dengan hal-hal yang belum dibahas dalam diskusi</li> </ol> | 30 | Motivasi dan kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas, dan keaktifan mahasiswa dalam menjawab serta diskusi tentang topik tugas yang harus diselesaikan | Mahasiswa dapat: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dengan tepat menjelaskan perbedaan ERD fisik dan logic</li> <li>2. Dengan tepat merancang</li> <li>3. Teknologi dengan ERD</li> <li>4. Dengan tepat menjelaskan</li> <li>5. DBMS dan fungsinya dalam teknologi</li> </ol> | 10 |
| 9,10 | 1. Perbedaan model logik dan model fisik   | Mandiri | Dosen menjelaskan tentang konsep model   | 30 | Motivasi dan kemampuan   | Mahasiswa dapat:   | 10 |

|          |  |             |   |    |  |  |  |
|----------|--|-------------|---|----|--|--|--|
|          | 2. Tahapan analisis dengan menggunakan UML   | Terstruktur | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. logik dan model fisik Tanya jawab tentang konsep Intelligent Decision support systems (metode brainstorming)</li> <li>2. Dosen meminta mahasiswa untuk menyimpulkan hasil diskusi (metode inquiry)</li> <li>3. Dosen memberi masukan atau feed back terhadap hasil presentasi mahasiswa. Menjelaskan hal-hal terkait dengan hal-hal yang belum dibahas dalam diskusi</li> </ol> |    | <p>mahasiswa dalam menyelesaikan tugas, dan keaktifan mahasiswa dalam menjawab serta diskusi tentang topik tugas yang harus diselesaikan</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dengan tepat menjelaskan perbedaan model logic dan fisik</li> <li>2. Dengan tepat menjelaskan konsep UML</li> <li>3. Dengan tepat menjelaskan langkah-langkah membuat UML model</li> </ol> |  |
| 11,12,13 | Presentasi Tugas Besar (Akhir)<br>Presentasi | Mandiri     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa dibagi dalam kelompok (anggota 3-5 orang), masing-masing kelompok mempresentasikan hasil TUBES sesuai pengajuan ide yang sudah disetujui pada pertemuan 2 tanpa ada juru bicara yang ditunjuk oleh kelompok (metode presentasi)</li> </ol>  | 30 | <p>Motivasi dan kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas, dan keaktifan mahasiswa dalam menjawab</p>                                    | <p>Mahasiswa dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan analisis dan desain teknologi</li> <li>2. Mengimplementasikan analisis desain teknologi di perusahaan</li> </ol>                                       |  |

|  |  |             |   |  |   |  |  |
|--|--|-------------|---|--|---|--|--|
|  |  | Terstruktur | <p>2. Dosen meminta mahasiswa yang presentasi untuk menyimpulkan hasil diskusi (metode inquiry)</p> <p>3. Dosen memberi masukan atau feed back terhadap hasil presentasi mahasiswa. Menjelaskan hal-hal terkait dengan hal-hal yang belum dibahas dalam diskusi</p> <p>4. Mempresentasikan solusi yang dihasilkan dari probelm yang sudah diberikan tanpa ada juru bicara yang ditunjuk oleh kelompok (metode presentasi)</p> <p>5. Membuat kesimpulan hasil presentasi (metode inquiry)</p> <p>6. Menerima dan memberi tanggapan atas feed back terhadap hasil presentasi dari Dosen</p> |  | serta diskusi tentang topik tugas yang harus diselesaikan |  |  |
|--|--|-------------|---|--|---|--|--|

## Referensi

### 2. Penilaian

Aspek Penilaian:

- 1) **Sikap**
- 2) **Pengetahuan**
- 3) **Keterampilan Umum**
- 4) **Keterampilan Khusus**

### Bobot Penilaian

- Etika = 20%
- Kehadiran = 20%
- Tugas = 20%
- Ujian Tengah Semester (UTS) = 20%
- Ujian Akhir Semester (UAS) = 20%

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Etika} + \text{Kehadiran} + \text{Tugas} + \text{UTS} + \text{UAS}}{5}$$

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



Isnandar Agus, M.Kom.

Bandar Lampung, 27 - Juli - 2022  
Dosen Pengampu/ Penanggung jawab MK



Dr. Ir. Kurnia Muludi, M.S.Sc.