RENCANA PEMBELAJARAN *IMMERSION PROGRAM*

UNIVERSITAS PIGNATELLI TRIPUTRA

Informasi Mahasiswa

|  |  |
| --- | --- |
| Nama |  |
| NIM |  |
| Email |  |
| Telp./HP |  |
| Alamat |  |
| Program Studi |  |
| Fakultas |  |
| Semester |  |

Informasi Perusahaan/Komunitas/Lembaga

|  |  |
| --- | --- |
| Nama |  |
| Alamat |  |
| Nama Pengawas/Mentor |  |
| Posisi/Jabatan |  |
| Email |  |
| Nomor Telp. Kantor |  |
| Nomor HP Pengawas/Mentor |  |

Informasi *Immersion Program*

|  |  |
| --- | --- |
| Skema *Immersion*\* |  |
| Tanggal Mulai |  |
| Tanggal Selesai |  |
| Jam Operasional |  |
| Posisi Pekerjaan |  |

\*pilih salah satu

Hasil Belajar

Mahasiswa akan berpengalaman dalam satu atau lebih bidang kompetensi berikut :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Mata Kuliah\*\*\* | CPMK | Uraian Pekerjaan | Saran/Masukan Mitra |
| 1 | *Social Responsibility* | Mahasiswa mampu menerapkan strategi komunikasi yang baik di lingkungan industri atau organisasi, khususnya dalam bidang informatika | 1. Penyesuaian dengan lingkungan kerja 2. Melakukan analisis situasi dan kondisi mitra 3. Melakukan koordinasi dengan tim di lingkungan industry atau organisasi untuk menggali kebutuhan spesifikasi perangkat lunak 4. Mempresentasikan hasil Software Requirement Specification (SRS) terkait alur sistem, data dan antar muka pengguna 5. Mempresentasikan hasil prototype 6. Melakukan pelatihan penggunaan aplikasi |  |
|  |
| 2 | *Informatics Experience* | Mahasiswa mampu taat hukum dan disiplin untuk beradaptasi dengan lingkungan di organisasi | 1. Mengidentifikasi, merancang, dan mengembangkan solusi perangkat lunak atau sistem informasi yang efektif dan efisien untuk memenuhi kebutuhan pengguna atau organisasi dengan memperhatikan aspek teknis dan fungsional 2. Melakukan konsultasi dengan mentor terkait kesesuaian pengetahuan yang dimiliki dengan kondisi di lingkungan kerja 3. Menyusun daftar kecakapan yang dapat mahasiswa implementasikan di tempat kerja |  |
| 3 | *Technology Solution* | Mahasiswa mampu menggunakan teknologi di bidang software engineering pada kerja nyata yang difungsikan untuk menyelesaikan permasalahan di industri atau organisasi | 1. Mengidentifikasi kebutuhan tools untuk pengembangan aplikasi berbasis web atau mobile 2. Tools yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi di perusahaan adalah: • DBMS – MySQL • Framework Laravel • Visual Studio Code • Draw.io • Figma • CorelDraw • Canva • Microsoft Office 3. Menyusun tahapan pengembangan aplikasi dengan menggunakan metodologi Scrum 4. Penggunaan Selenium untuk pengujian kualitas aplikasi 5. Penggunaan Google Form untuk mendapatkan feedback dari pengguna |  |
| 4 | *Informatics Practices* | Mahasiswa mampu menganalisis penggunaan teknologi dibidang informatika pada organisasi | 1. Membuat rancangan aplikasi:   • Data Flow Diagram  • Usecase Diagram  • Flowchart  • Mockup  • Entity Relationship Diagram (ERD)   1. Pembuatan prototype 2. Pembuatan antarmuka menggunakan bahasa HTML, CSS, JavaScript, PHP 3. Pembuatan basis data menggunakan MySQL 4. Pembuatan back-end menggunakan framework Laravel, SQL 5. Melakukan testing menggunakan White-Box dan Black-Box 6. Melakukan hosting aplikasi |  |

\*\*\*Program studi WAJIB menyebutkan Mata kuliah, CPMK, Sub CPMK untuk pelaksanaan Immersion Program sesuai yang tercantum dalam dokumen kurikulum.

Hasil Kerja

Mahasiswa akan menyerahkan dokumen berikut yang direncanakan untuk mencapai hasil pembelajaran:

* Laporan bulanan
* Hasil (Dalam proses penempatan, bagian ini harus diisi oleh Dosen Pembimbing dengan jelas untuk menunjukkan bahwa proses Skema Immersion Program telah selesai dan hasil pembelajaran diperoleh dengan menghasilkan hasil ini):
* Laporan Akhir

Disetujui oleh:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mahasiswa | Mentor/Supervisor | Dosen Pembimbing Program |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Proposed by | Dikoreksi oleh : | Diterima oleh |
| Penanggung Jawab Immersion Program | Kaprodi | Dekan Fakultas |
| Wakil Rektor I |