RENCANA PEMBELAJARAN *IMMERSION PROGRAM*

UNIVERSITAS PIGNATELLI TRIPUTRA

Informasi Mahasiswa

| Nama | Dio Wisnu Atmawirata |
| --- | --- |
| NIM | 223036007 |
| Email | [diowisnuatmawirata@gmail.com](mailto:diowisnuatmawirata@gmail.com) |
| Telp./HP | 0896 0801 9919 |
| Alamat | Dsn. Ngaran II RT 04 RW 06 Desa Borobudur, Kec. Borobudur, Kab. Magelang |
| Program Studi | Rekayasa Perangkat Lunak |
| Fakultas | Sains dan Teknologi |
| Semester | V (Lima) |

Informasi Perusahaan/Komunitas/Lembaga

| Nama | Kantor Kepala Desa Bendungan |
| --- | --- |
| Alamat | Dk. Kampung Baru RT 02 desa Bendungan, kec. Kedawung, kab. Sragen 57292 |
| Nama Pengawas/Mentor | Sikam |
| Posisi/Jabatan | Sekretaris Desa |
| Email |  |
| Nomor Telp. Kantor |  |
| Nomor HP Pengawas/Mentor | 0812 2637 1101 |

Informasi *Immersion Program*

| Skema *Immersion*\* | Community Development |
| --- | --- |
| Tanggal Mulai | 06 Januari 2025 |
| Tanggal Selesai | 31 Juli 2025 |
| Jam Operasional | 08.00 - 16.00 WIB |
| Posisi Pekerjaan | Pembuatan Aplikasi Peningkatan Akses Informasi dan Akuntabilitas Kinerja Pemerintah Desa Bendungan Berbasis Web |

\*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 | *Collaborative Development* | Mahasiswa mampu menerapkan strategi komunikasi yang baik di lingkungan industri atau organisasi, khususnya dalam bidang software engineering | 1. Penyesuaian dengan lingkungan kerja di Kantor Kepala Desa Bendungan 2. Melakukan analisis situasi dan kondisi mitra 3. Melakukan koordinasi dengan perangkat desa 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 |  |
| Mahasiswa mampu untuk beradaptasi dengan lingkungan kerja di industri atau organisasi |
| 2 | *Software Engineering Experience* | Mahasiswa memperoleh pengalaman kerja nyata untuk mengaplikasikan teori yang diberikan di perkuliahan, sehingga mahasiswa akan lebih siap menerapkan teori tersebut di dunia kerja | 1. Mengidentifikasi teori, konsep, teknik yang di gunakan untuk proses pengembangan kebutuhan perangkat lunak 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 | *Software Engineering 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 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 | *Software* *Engineering* *Practices* | Mahasiswa memperoleh pengalaman kerja nyata untuk mengimplementasikan keahlian yang satu keahlian di bidang software engineering | 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  Dio Wisnu Atmawirata | Mentor/Supervisor | Dosen Pembimbing Program |
| --- | --- | --- |

| Proposed by | Dikoreksi oleh : | Diterima oleh |
| --- | --- | --- |
| Dr. RR. Erna S.B., S.Sos., M.Sc.    Penanggung Jawab Immersion Program | Tutus Praningki, M.Kom.    Kaprodi S1 Rekayasa Perangkat Lunak | Moyo Hady Poernomo, M.Kom.    Dekan Fakultas Sains dan Teknologi |
| Dr. RR. Erna Sadiarti B., S.Sos., M.Sc.    Wakil Rektor I Bidang Akademik |