RENCANA PEMBELAJARAN *IMMERSION PROGRAM*Logo

Description automatically generated

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 | *Information Systems Environment* | Mampu bekerja secara team pada lingkungan kerja nyata untuk menyelesaikan permasalahan di bidang sistem informasi | 1. Mampu bekerja dalam tim untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah sistem informasi di organisasi. 2. Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan menyusun spesifikasi sistem. 3. Menggunakan alat manajemen proyek untuk koordinasi tim. 4. Mendokumentasikan analisis dan solusi yang diusulkan. |  |
| 2 | *Design and Evaluation for Information Systems* | Memperoleh pengalaman kerja nyata di lapangan untuk mengaplikasikan teori yang diberikan di kelas, sehingga mahasiswa akan lebih siap menerapkan teori tersebut dalam pekerjaan. Mereka akan dapat memperoleh pengetahuan yang sangat berharga, keterampilan khusus dan pengalaman di bidang sistem informasi. | 1. Menganalisis dan mengevaluasi sistem informasi yang sudah ada. 2. Mendesain sistem informasi sesuai kebutuhan pengguna. 3. Melakukan *usability testing* dan pengujian kinerja sistem. 4. Menyusun rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil evaluasi. |  |
| 3 | *Business Ethics and Social Responsibility* | Memperoleh pengalaman kerja nyata di lapangan untuk membangun solusi menggunakan teknologi terkini. | 1. Menganalisis dampak etika dalam penerapan teknologi informasi. 2. Mengembangkan solusi berbasis sistem informasi dengan prinsip etika bisnis. 3. Mengevaluasi risiko keamanan data dan privasi pengguna. 4. Menyusun kebijakan penggunaan sistem yang sesuai dengan regulasi. |  |
| 4 | *Innovation and Technology in Business* | Memperoleh pengalaman kerja nyata di lapangan untuk menggunakan berbagai alat, metode, dan algoritma pada kondisi lingkungan proyek nyata. | 1. Mengidentifikasi peluang inovasi teknologi dalam bisnis. 2. Menggunakan alat, metode, dan algoritma terkini untuk proyek bisnis. 3. Mengembangkan prototipe sistem informasi inovatif. 4. Menganalisis tren teknologi seperti *AI*, *Big Data*, dan *Blockchain* untuk diterapkan dalam bisnis. |  |

\*\*\*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):

o Laporan Akhir

o Lainnya (mohon sebutkan)

Disetujui oleh:

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

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