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

Rencana Belajar

Mahasiswa akan berpengalaman dalam satu atau lebih bidang kompetensi berikut :

| **No** | **Mata Kuliah\*\*\*** | **CPMK** | **Aktivitas Magang** | **Masukan Mitra/Tambahan Aktivitas/Evaluasi** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | *Professional Soft Skills* | Mampu menginternalisasi sikap rendah hati, serta berkomitmen untuk terus memperbaiki diri demi peningkatan kualitas diri dan profesi. | 1. Berpartisipasi aktif dalam meeting tim pengembang.
2. Membuat laporan harian/ mingguan mengenai progres pekerjaan dan kendala.
3. Melakukan presentasi hasil pekerjaan kepada mentor/pembimbing.
4. Mengikuti *code review* dan melakukan perbaikan berdasarkan masukan.
5. Menjaga komunikasi efektif dengan tim lintas divisi (UI/UX, QA, dan back-end).
 |  |
| 2 | *Software Engineering Environment* | Mampu memahami konsep teoritis bidang pengetahuan rekayasa perangkat lunak yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat | 1. Mempelajari arsitektur aplikasi web berbasis client–server–database.
2. Menganalisis alur request–response dalam web development.
3. Memahami penggunaan framework yang dipakai di proyek (misalnya Laravel, React, atau Node.js).
4. Memahami pola autentikasi pengguna (misalnya session, token).
 |  |
| Mampu menganalisis informasi/data untuk pengambilan keputusan | 1. Membuat query database untuk menghasilkan laporan data
2. Mengolah data hasil query untuk ditampilkan dalam dashboard web.
3. Menyajikan data dalam bentuk tabel, grafik, atau diagram sesuai kebutuhan.
4. Membuat ringkasan analisis untuk disampaikan ke mentor/ pembimbing.
 |  |
| 3 | *Software Engineering Solution* | Mampu mengimplementasikan proses rekayasa perangkat lunak secara efektif dan efisien | 1. Mendesain skema database sesuai kebutuhan aplikasi.
2. Mengembangkan modul back-end seperti autentikasi pengguna, manajemen data produk, dan transaksi.
3. Mengembangkan modul front-end berupa form input, tampilan daftar data, dan dashboard interaktif.
4. Menghubungkan front-end dengan back-end agar data dapat tersimpan dan ditampilkan secara dinamis.
5. Menggunakan version control (Git) untuk kolaborasi kode.
 |  |
| Mampu mengidetifikasi permasalahan computing serta memberikan solusi berbasis perangkat lunak | 1. Mendiagnosis permasalahan ketika aplikasi gagal menyimpan atau menampilkan data.
2. Melakukan debugging dan memperbaiki kesalahan query atau logika program.
3. Menambahkan validasi input untuk meningkatkan keandalan aplikasi.
4. Mengusulkan perbaikan user interface atau user flow berdasarkan hasil pengujian.
 |  |
| 4 | *Software Engineering Practices* | Mampu menerapkan metode komputasi, rekayasa, dan prinsip pengembangan perangkat lunak dalam kegiatan praktik kerja di lingkungan industri | 1. Mendesain dan mengimplementasikan struktur database yang mendukung kebutuhan aplikasi.
2. Mengembangkan fitur login dan registrasi pengguna.
3. Mengimplementasikan modul CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) pada entitas-entitas.
4. Membuat halaman web interaktif yang terhubung langsung dengan database.
 |  |
|  | Mampu merencanakan dan menyelesaikan tugas pengembangan perangkat lunak sesuai batasan proyek dengan pendekatan rekayasa perangkat lunak secara sistematis | 1. Menyusun daftar pekerjaan (*task list*) sesuai prioritas pengembangan aplikasi.
2. Membuat dokumentasi teknis mencakup struktur database, alur aplikasi, dan modul yang dikembangkan.
3. Mengelola pekerjaan menggunakan *project management tools* (misalnya Trello atau GitHub Projects).
4. Melakukan *progress report* berkala kepada mentor/pembimbing.
 |  |
|  | Mampu mengimplementasikan solusi perangkat lunak secara sistematis dan terukur sesuai kebutuhan industri mitra | 1. Melakukan pengujian fungsional untuk memastikan fitur berjalan sesuai kebutuhan.
2. Membuat data uji untuk mengukur konsistensi aplikasi dalam berbagai skenario.
3. Mendokumentasikan hasil pengujian dan perbaikan yang dilakukan.
4. Melakukan presentasi demo aplikasi kepada tim dan pembimbing sebagai evaluasi akhir.
 |  |

\*\*\*Program studi WAJIB menyebutkan Mata kuliah, CPMK, Rencana Pembelajaran 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

Disetujui oleh:

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

| Proposed by | Dikoreksi oleh : | Diterima oleh |
| --- | --- | --- |
| Penanggung Jawab Immersion Program | Tutus Praningki, S.Kom., M.Kom.Kaprodi S1 Rekayasa Perangkat Lunak | Drs. Dylmoon Hidayat, M.S., M.A., Ph.D.Dekan Fakultas Sains dan Teknologi |
| Neil Semuel Rupidara, S.E., [M.Sc](http://m.sc)., Ph.D.Wakil Rektor I |