

MINGGU KE 3

PEMBAHASAN PROYEK AKHIR

Deskripsi Metode Pembelajaran Berbasis Proyek/Project Base

Model Pembelajaran Project-Based (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pengerjaan proyek atau tugas tertentu sebagai metode utama untuk mengajarkan konsep dan keterampilan. Dalam konteks ini, tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam situasi dunia nyata melalui proyek-proyek yang direncanakan dengan baik

Tujuan Pembelajaran

Menciptakan pengalaman pembelajaran yang berpusat pada proyek dan menargetkan perkembangan siswa dalam berbagai aspek, baik pengetahuan konseptual maupun keterampilan praktis

Karakteristik Utama Model Pembelajaran Project-Based



Proyek sebagai Fokus Utama: PBL menempatkan proyek sebagai inti dari pembelajaran. Proyek-proyek ini biasanya dirancang untuk mencerminkan situasi dunia nyata dan menantang siswa untuk menghadapi masalah kompleks yang memerlukan pemecahan kreatif.



Kolaborasi: PBL mendorong kolaborasi antara siswa. Mereka bekerja dalam tim untuk menyelesaikan proyek-proyek, belajar untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan memecahkan masalah bersama-sama.



Orientasi Pada Hasil: PBL menekankan pada hasil akhir yang nyata. Siswa diharapkan menghasilkan produk, solusi, atau karya yang dapat dinilai dan diperlihatkan kepada publik, memberikan rasa tanggung jawab dan kepuasan atas pekerjaan yang telah diselesaikan.



Relevansi Kontekstual: Proyek-proyek dalam PBL dirancang untuk menciptakan konteks nyata dan relevan. Ini membantu siswa mengaitkan pembelajaran dengan aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari.

Pembahasan Project Akhir Program Studi Sistem Informasi

CAPSTONE PROJECT

- CAPSTONE PROJECT : Sebuah kulminasi proses pembelajaran dengan menerapkan apa yang sudah dipelajari dalam proses pembelajaran oleh mahasiswa.
- Melalui Capstone Project diharapkan mahasiswa mampu menghasilkan sebuah produk sistem informasi secara lengkap dengan menerapkan berbagai pengetahuan yang sudah diperoleh dalam mata kuliah sebelumnya.
- Capaian pembelajaran adalah Mahasiswa mampu membangun sebuah sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan menerapkan konsep dan teori Metode Penelitian.

KONTRAK PERKULIAHAN

Menindaklanjuti penguatan peningkatan mutu pendidikan tinggi khususnya pada kriteria pendidikan, di mana program studi harus memiliki suplemen pada kriteria pendidikan. Satu diantara suplemen yang harus ada adalah Proyek Utama (*Capstone Project*) yang relevan dengan bidang sistem informasi, dan *capstone project* tersebut merupakan integrasi dari beberapa mata kuliah.

No	Mata Kuliah	Keterangan
1	Metode Penelitian	Ke lima mata kuliah tersebut wajib menghasilkan proyek yang sama. Artinya kelima mata kuliah tidak perlu membuat proyek yang berbeda-beda
2	Analisa & Perancangan Sistem Informasi	
3	Manajemen Proyek Sistem Informasi	
4	Web programming III	
5	Interaksi Manusia Komputer	

Mahasiswa membentuk kelompok yang sama dengan matakuliah di semester 4: Interaksi Manusia Komputer, Manajemen Proyek Sistem Informasi, Web Programming III, Metode Penelitian, Analisa & Perancangan Sistem Informasi

Mata kuliah Metode Penelitian adalah berbasis proyek. Berikut aktifitas pembelajaran dan model atau jenis ujian

Aktivitas	Jenis Ujian		
	UTS	UAS	HER
Minggu 1-2 Materi Minggu 3 Pembahasan proyek Akhir Minggu 4-7 Materi Minggu 8 Penilaian Proyek Tahap Awal (Penilaian dilakukan oleh ketua tim terhadap anggota kelompoknya) Minggu 9-12 Bimbingan proyek dan Persiapan Presentasi Minggu 13-15 Presentasi proyek Akhir Minggu 16 Penilaian/Entri Nilai Akhir	Penilaian Proyek Tahap Awal	Penilaian Proyek Akhir	Proyek

Penilaian Proyek Tahap Awal

1. Pembahasan Proyek Akhir dilakukan pada minggu ke 3 bertujuan untuk menghasilkan karya mahasiswa yang berkualitas.
2. Pada Minggu Ke 3-7 masing-masing kelompok sudah menyelesaikan tahapan demi tahapan pilihan proyek akhir yang sudah ditentukan.
3. Masing-masing kelompok harus menunjuk Ketua Tim
4. Masing-masing kelompok baik ketua tim maupun anggota memiliki peran yang sama dalam menyelesaikan dan mepresentasikan proyek akhir.
5. Penilaian Proyek Tahap Awal diatur sebagai berikut:
 - a. Penilaian dilakukan oleh Ketua Tim
 - b. Penilaian Ketua Tim dilakukan Oleh Dosen
 - c. Form Penilaian Dapat diakses pada link berikut:
<https://bit.ly/laporanakhirproyek>
6. Hasil Progress Proyek Akhir dan lembar penilaian proyek tahap awal diupload pada laman elearning.bsi.ac.id

Pilihan 1: Contoh Pembahasan Proyek Akhir Khusus Program Studi Sistem Informasi

Makalah capstone project telah diintegrasikan dengan mata kuliah di semester 4, sistematika makalah sebagai berikut

BAB I Project Charter

- 1.1. Latar Belakang (*Metode penelitian)
- 1.2. Deskripsi Produk/Service (*MPSI)
- 1.3. Keuntungan Yang Diharapkan (*MPSI)
- 1.4. Perencanaan Aktivitas Secara Global (*MPSI)

BAB II Project Report

- 2.1. Analisa Sistem Berjalan (APSI)
- 2.2. Analisa Kebutuhan Sistem (APSI)
- 2.3. Desain Sistem
 - Desain Basis Data (*ERD, Spec File, Struktur kode)
 - Desain Antar muka (*Tampilan dari mtkul IMK)
 - Struktur Navigasi (*Web Prog I)
- 2.4. Pembuatan Kode Program (*Web Prog III)
- 2.5. Pengujian (*Blackbox Testing APSI)
- 2.6. Pemeliharaan (APSI)

BAB III Penutup

- 3.1. Kesimpulan
- 3.2. Saran

Pilihan lainnya: Makalah Capstone Project

capstone project juga diintegrasikan dengan kompetisi nasional (Ajang Talenta DIKTI) seperti pada tabel berikut:

No	Referensi Kompetisi	Pilihan Makalah
1	Gemastik (Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi)	Pengembangan Perangkat Lunak (Software Development)
2	Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM)	Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan
3	Program Kreativitas Mahasiswa (PKM)	PKM-KC

Pedoman untuk mendapatkan sistematika penulisan dapat diunduh pada link <https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/jenjang/dikti>



Contoh Pembahasan Proyek Akhir yang merujuk pada Kompetisi Nasional

Pilihan proyek akhir lainnya yang dapat dipilih baik oleh Program Studi Sistem Informasi maupun Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Teknologi Informasi (TI), Teknik Industri, Teknik Elektro, Sastra Inggris, Teknologi Komputer, Sistem Informasi Akuntansi D3

Pilihan Proyek Akhir Merujuk Pada Kompetisi Nasional:

Berikut contoh kerangka proposal Gemastik Bidang Pengembangan Perangkat Lunak

Proposal disusun mengikuti struktur dokumen sebagai berikut.

- a) Judul>Nama Perangkat Lunak;
- b) Latar Belakang Ide Perangkat Lunak;
- c) Tujuan dan Manfaat Dikembangkannya Perangkat Lunak;
- d) Batasan Perangkat Lunak yang Dikembangkan;
- e) Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak;
- f) Analisis Kebutuhan dan Desain Solusi Perangkat Lunak;
- g) Implementasi Perangkat Lunak;
- h) Screenshot Mockup Interface Perangkat Lunak;
- i) Dokumentasi Cara Penggunaan Perangkat Lunak

Detail Selengkapnya dapat dilihat pada Pedoman Gemastik yang dapat diunduh di link berikut:<https://bit.ly/laporanakhirproyek>

Pilihan Proyek Akhir Merujuk Pada Kompetisi Nasional:

Berikut contoh kerangka proposal Gemastik Bidang Karya Ilmiah TIK

- 1) HALAMAN SAMPUL (Lampiran A)
- 2) HALAMAN PENGESAHAN (Lampiran B)
- 3) ISI ARTIKEL
 - a) Judul
 - b) Nama Penulis
 - c) Abstrak dan Abstract
 - d) Pendahuluan
 - e) Tujuan
 - f) Metode
 - g) Hasil dan Pembahasan
 - h) Kesimpulan

- Ucapan Terima Kasih
- Daftar Pustaka
- LAMPIRAN - LAMPIRAN

Detail Selengkapnya dapat dilihat pada Pedoman Gemastik yang dapat diunduh di link berikut: <https://bit.ly/laporanakhirproyek>

Contoh Pembahasan Proyek Akhir yang merujuk pada Praktek Kerja Lapangan (PKL)

Pilihan proyek akhir tersebut dapat dipilih oleh Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Teknologi Informasi (TI), Teknik Industri, Teknik Elektro, Sastra Inggris, Teknologi Komputer, Sistem Informasi Akuntansi D3

Keterangan:

Materi bimbingan Proyek Akhir yang merujuk pada PKL menggunakan pedoman Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang dapat diunduh pada laman staff.bsi.ac.id

Teknis Pelaksanaan Presentasi Proyek Akhir

1. Mahasiswa telah mengetahui teknis pelaksanaan presentasi proyek akhir pada minggu ke 13-15
2. Presentasi Proyek Akhir mahasiswa wajib mengenakan pakaian hitam putih dan almamater BSI
3. Contoh materi presentasi merupakan hasil karya dari mahasiswa Universitas BSI yaitu Siska Nurmala, Dimas Sakti, dan Sandi Zega pada PIKMI BSI Tahun 2024 (cek pada link <https://bit.ly/laporanakhirproyek>)
4. Laporan Proyek Akhir dan materi presentasi diunggah pada laman elearning.bsi.ac.id dengan melihat tutorial sebagai berikut:<https://bit.ly/laporanakhirproyek>