



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**  
**PROGRAM MAGISTER TEKNOLOGI INFORMASI**  
**STMIK JAKARTA STI&K**

<b>Tanggal Penyusunan</b>	18 OKTOBER 2019	<b>Tanggal revisi</b>	-
---------------------------	-----------------	-----------------------	---

<b>Kode dan Nama MK</b>	MTI51203	Enterprise Architecture
<b>SKS dan Semester</b>	SKS    2	Semester    1
<b>Prasyarat</b>		
<b>Status Mata Kuliah</b>	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Wajib    [ <input type="checkbox"/> ] Pilihan	
<b>Dosen Pengampu</b>	-	
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah</b>	Sikap	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;</li> <li>2) Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;</li> <li>3) Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;</li> <li>4) Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;</li> <li>5) Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;</li> <li>6) Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila;</li> <li>7) Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;</li> <li>8) Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;</li> <li>9) Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;</li> <li>10) Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.</li> </ol>
	Ketrampilan Umum	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Mampu melakukan pengembangan metode/teknik Enterprise Architecture dengan menggunakan kajian ilmiah dan penelitian dengan cara studi literatur atau observasi atau dengan metoda lainnya untuk menyajikan sebagai suatu karya ilmiah dalam suatu jurnal/seminar internasional.</li> <li>2) Mempunyai pengetahuan untuk mengembangkan metode/teknik rekayasa sistem informasi (pengembangan maupun pengujian) berdasarkan kajian ilmiah dan penelitian sehingga dapat menulis laporan penelitian dengan baik</li> <li>3) Memiliki kemampuan untuk membangun teknologi informasi skala besar dan pengelolaan dengan <i>enterprise resources planning</i> yang baik.</li> </ol>
	Pengetahuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Mempunyai kemampuan mengembangkan pengetahuan tentang Enterprise Architecture melalui research hingga menghasilkan karya inovatif dan teruji</li> </ol>



## Magister Teknologi Informasi STMIK Jakarta STI&K

	Ketrampilan Khusus	<p>1) mampu memecahkan permasalahan rekayasa dan teknologi serta merancang dan mengevaluasi Enterprise Architecture dengan memanfaatkan bidang ilmu lain (jika diperlukan) dan memperhatikan faktor-faktor ekonomi, kesehatan dan keselamatan publik, kultural, sosial dan lingkungan; mampu melakukan pendalaman atau perluasan keilmuan di bidang perancangan, pengoperasian, dan perbaikan Enterprise Architecture untuk memberikan kontribusi original dan teruji melalui riset secara mandiri;</p> <p>2) mampu memformulasikan ide-ide baru (<i>new research question</i>) dari hasil riset yang dilaksanakan untuk pengembangan teknologi perancangan, pengoperasian, dan perbaikan Enterprise Architecture</p> <p>3) mampu mengadaptasi perubahan ilmu pengetahuan atau teknologi yang terjadi dalam proses pelaksanaan dan substansi riset pada bidang perancangan, pengoperasian, dan perbaikan Enterprise Architecture.</p>		
<b>Deskripsi Umum (Silabus)</b>	Mata kuliah ini secara umum berisi tentang arsitektur perusahaan, praktik yang mendeskripsikan dan mengendalikan struktur organisasi, proses, aplikasi, sistem, dan teknologi dengan cara yang terintegrasi. Lebih khusus lagi fokus pada metode dan teknik untuk membuat dan menggunakan deskripsi yang terintegrasi dengan menggunakan model arsitektur, visualisasi model-model ini untuk berbagai pemangku kepentingan, dan analisis dampak perubahan.			
<b>Metode Pembelajaran</b>	1. Problem Based Learning/FGD	√	3. Self-Learning (V-Class)	√
	2. Project Based Learning	√	4. Lainnya/tugas	√
<b>Bentuk Pembelajaran</b>	1. Ceramah/Kuliah Pakar	√	3. Praktik Laboratorium	-
	2. Seminar	√	4. Lainnya	
<b>Pengalaman Belajar/Tugas</b>	a. Tayangan Presentasi	√	b. Online exercise/kuiz (V-class)	√
	b. Review textbook/Jurnal	√	c. Laporan	√
<b>Referensi</b>	(1) Marc Lankhorst et al, Enterprise Architecture at Work, modeling, Second Edition, communication and Analysis, ( <a href="http://www.springer.com/series/8371">www.springer.com/series/8371</a> ), ISBN 978-1-3-642-01309-6			



**Magister Teknologi Informasi**  
**STMIK Jakarta STI&K**

No.	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Kriteria	Indikator	Bahan Kajian	Metode /Bentuk Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Bobot	Alokasi Waktu (Jam)	Teknik Penilaian	Sumber Belajar
1.	Mahasiswa mampu merancang Enterprise Architecture	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan</li> <li>• Kejelasan</li> <li>• Komprehensi vitas</li> <li>• Keterbaruan</li> </ul>	Mahasiswa mampu dan memahami dan menjawab minimal 80% soal <i>post test</i> .	<p style="text-align: center;"><b>Enterprise Architecture</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Arsitektur</li> <li>2. Enterprise Architecture</li> <li>3. Proses Arsitektur</li> <li>4. Drivers untuk Enterprise architecture               <ul style="list-style-type: none"> <li>☑ Internal Drivers</li> <li>☑ External Drivers</li> </ul> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problem Based Learning/ FGD</li> <li>• Project Based Learning</li> <li>• Ceramah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Review Textbook/ Jurnal</li> </ul>	5%	2 x 50 menit	Kuis Dimensi : Pemahaman  Penilaian kompetensinya : - Sangat memuaskan - Memuaskan - Batas - Kurang memuaskan	1: Bab 1
2	Mahasiswa mampu merancang dan menerapkan pemodelan Enterprise Architecture		Mahasiswa mampu merancang dan menerapkan pemodelan Enterprise Architecture	<p style="text-align: center;"><b>Foundation</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendapatkan pemahaman dengan Kompleksitas Arsitektur               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Komposisi</li> <li>b. Integrasi Domain Arsitektur</li> </ol> </li> <li>2. Menggambarkan Arsitektur Perusahaan               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mengamati Alam Semesta</li> <li>b. Kekhawatiran</li> <li>c. Mengamati Domain</li> <li>d. Tampilan dan Sudut Pandang</li> <li>e. Cara Kerja</li> <li>f. Model Arsitektur Perusahaan</li> </ol> </li> <li>3. Gambar, Model, dan Semantik               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Model Simbolis dan Semantik</li> <li>b. Model Simbolik</li> <li>c. Model Semantik</li> <li>d. Semantik di ArchiMate vs. UML</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problem Based Learning/ FGD</li> <li>• Project Based Learning</li> <li>• Ceramah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Review Textbook/ Jurnal</li> </ul>	5%	2 x 50 menit	Kuis Dimensi : Pemahaman  Penilaian kompetensinya : - Sangat memuaskan - Memuaskan - Batas - Kurang memuaskan	1: Bab 3



**Magister Teknologi Informasi**  
**STMIK Jakarta STI&K**

2.	Mahasiswa mampu merancang dan menerapkan komunikasi Enterprise Architecture dengan stakeholder	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan</li> <li>• Kejelasan</li> <li>• Komprehensi vitas</li> <li>• Keterbaruan</li> </ul>	Mahasiswa mampu merancang dan menerapkan komunikasi Enterprise Architecture dengan stakeholder	<b>Komunikasi Enterprise Architecture</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introduction</li> <li>2. Pengembangan Sistem sebagai Proses Transformasi Pengetahuan</li> <li>3. Komunitas Pengembangan Sistem</li> <li>4. Pengetahuan Pengembangan Sistem</li> <li>5. Explicitness of Knowledge</li> <li>6. Transformasi Pengetahuan</li> <li>7. Strategi Percakapan</li> <li>8. Percakapan Arsitektur</li> <li>9. Sasaran Pengetahuan</li> <li>10. Teknik Percakapan</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problem Based Learning/ FGD</li> <li>• Project Based Learning</li> <li>• Ceramah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Review Textbook/ Jurnal</li> </ul>	3%	2 x 50 menit	Kuis Dimensi : Pemahaman  Penilaian kompetensinya : - Sangat memuaska - Memuaska - Batas - Kurang memuaskan - Di bawah standar	1: Bab 4
3.	Mahasiswa mampu merancang dan menerapkan bahasa pemodelan Architecture	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan</li> <li>• Kejelasan</li> <li>• Komprehensi vitas</li> <li>• Keterbaruan</li> </ul>	Mahasiswa mampu merancang dan menerapkan bahasa pemodelan Architecture	<b>Bahasa untuk memodelkan Enterprise (1)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggambarkan Koherensi</li> <li>2. Layanan Orientasi dan Layering</li> <li>3. Tiga Dimensi Pemodelan</li> <li>4. Konsep Lapisan Bisnis               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Konsep Struktur Bisnis</li> <li>b. Konsep Perilaku Bisnis</li> <li>c. Konsep Bisnis Tingkat Lebih Tinggi</li> </ol> </li> <li>5. Konsep Lapisan Aplikasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Konsep Struktur Aplikasi</li> <li>b. Konsep Perilaku Aplikasi</li> <li>c. Penyelarasan-Aplikasi-Bisnis</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problem Based Learning/ FGD</li> <li>• Project Based Learning</li> <li>• Ceramah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Review Textbook/ Jurnal</li> </ul>	8 %	2 X 50 menit	Kuis Dimensi : Pemahaman  Penilaian kompetensinya : - Sangat memuaskan - Memuaskan - Batas - Kurang memuaskan - Di bawah standar	1: Bab 5
5.	Mahasiswa mampu merancang dan menerapkan bahasa pemodelan Architecture	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan</li> <li>• Kejelasan</li> <li>• Komprehensi vitas</li> <li>• Keterbaruan</li> </ul>	Mahasiswa mampu merancang dan menerapkan bahasa pemodelan Architecture	<b>Bahasa untuk memodelkan Enterprise (2)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Konsep Lapisan Teknologi               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Konsep Struktur Teknologi</li> <li>b. Konsep Perilaku Teknologi</li> <li>c. Aplikasi – Alignment Teknologi</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problem Based Learning/ FGD</li> <li>• Project Based Learning</li> <li>• Ceramah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Review Textbook/ Jurnal</li> </ul>	13%	2 x 50 menit	Kuis Dimensi : Pemahaman  Penilaian kompetensinya : - Sangat memuaskan - Memuaskan - Batas - Kurang memuaskan	1: Bab 5



**Magister Teknologi Informasi**  
**STMIK Jakarta STI&K**

				7. Hubungan 8. Mekanisme Perluasan Bahasa a. Menambahkan Atribut ke ArchiMate Konsep dan Hubungan b. Spesialisasi Konsep 9. ArchiMate dan TOGAF Contoh Pemodelan						
6.	<p>Mahasiswa mampu merancang dan menerapkan pedoman dalam pemodelan Architecture</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan</li> <li>• Kejelasan</li> <li>• Komprehensi vitas</li> <li>• Keterbaruan</li> </ul>	<p>Mahasiswa mampu merancang dan menerapkan pedoman dalam pemodelan Architecture</p>	<p><b>Pedoman Pemodelan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendahuluan</li> <li>2. Proses Pemodelan               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pemodelan sebagai Proses Transformasi</li> <li>b. Kegiatan Pemodelan Dasar</li> <li>c. Jenis-Jenis Aksi Pemodelan</li> </ol> </li> <li>3. Pedoman untuk Memodelkan               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Sebelum Anda Memulai</li> <li>b. Apa yang Harus Dipotret dalam Model?</li> <li>c. Pemodelan dan Abstraksi</li> <li>d. Model Penataan dan Visualisasi</li> <li>e. Penggunaan Pemodelan Kerusakan Konstruktif</li> </ol> </li> <li>4. Keterbacaan dan Kegunaan Model               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mengurangi Kompleksitas Visual Model</li> <li>b. Konvensi Perwakilan</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problem Based Learning/ FGD</li> <li>• Project Based Learning</li> <li>• Ceramah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Review Textbook/ Jurnal</li> </ul>	5%	2 x 50 menit	<p>Kuis Dimensi : Pemahaman</p> <p>Penilaian kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sangat memuaskan</li> <li>- Memuaskan</li> <li>- Batas</li> <li>- Kurang memuaskan</li> <li>- Di bawah standar</li> </ul>	1: Bab 6
7.	<p>Mahasiswa mampu merancang dan menerapkan sudut pandang dan visualisasi pada model Architecture</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan</li> <li>• Kejelasan</li> <li>• Komprehensi vitas</li> <li>• Keterbaruan</li> </ul>	<p>Mahasiswa mampu merancang sudut pandang dan visualisasi pada model Architecture</p>	<p><b>Sudut pandang dan Visualisasi (1)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sudut Pandang Arsitektur               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Asal Sudut Pandang</li> <li>b. Sudut Pandang Arsitektur</li> <li>c. Kerangka Kerja Sudut Pandang</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problem Based Learning/ FGD</li> <li>• Project Based Learning</li> <li>• Ceramah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Review Textbook/ Jurnal</li> </ul>	5%	2 x 50 menit	<p>Kuis Dimensi : Pemahaman</p> <p>Penilaian kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sangat memuaskan</li> <li>- Memuaskan</li> <li>- Batas</li> <li>- Kurang</li> </ul>	1: Bab 7



**Magister Teknologi Informasi**  
**STMIK Jakarta STI&K**

				<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Model, Tampilan, dan Visualisasi             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Contoh: Ilustrasi Proses</li> <li>b. Contoh: Peta Lanskap</li> </ol> </li> <li>3. Visualisasi dan Interaksi             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Tindakan dalam Tampilan</li> </ol> </li> <li>4. Membuat, Memilih, dan Menggunakan Sudut Pandang             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Klasifikasi Sudut Pandang</li> <li>b. Pedoman Penggunaan Sudut Pandang</li> <li>c. Ruang Lingkup</li> <li>d. Penciptaan Views</li> <li>e. Validasi</li> <li>f. Memperoleh Komitmen</li> <li>g. Menginformasikan Stakeholders</li> </ol> </li> </ol>					<p>memuaskan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Di bawah standar</li> </ul>	
8.	<b>UTS</b>									
9.	<p>Mahasiswa mampu merancang dan menerapkan sudut pandang dan visualisasi pada model Architecture</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan</li> <li>• Kejelasan</li> <li>• Komprehensivitas</li> <li>• Keterbaruan</li> </ul>	<p>Mahasiswa mampu merancang dan menerapkan sudut pandang dan visualisasi pada model Architecture</p>	<p><b>Sudut pandang dan Visualisasi (2)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sudut Pandang Desain Dasar             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Introductory Viewpoint</li> <li>b. Sudut Pandang Organisasi</li> <li>c. Actor Cooperation Viewpoint</li> <li>d. Sudut Pandang Fungsi Bisnis</li> <li>e. Sudut Pandang Produk</li> <li>f. Sudut Pandang Realisasi Layanan</li> <li>g. Sudut Pandang Proses Bisnis Kerjasama</li> <li>h. Sudut Pandang Proses Bisnis</li> <li>i. Sudut Pandang Struktur Informasi</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problem Based Learning/ FGD</li> <li>• Project Based Learning</li> <li>• Ceramah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Review Textbook/ Jurnal</li> </ul>	5%	2 x 50 menit	<p>Kuis Dimensi : Pemahaman</p> <p>Penilaian kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sangat memuaskan</li> <li>- Memuaskan</li> <li>- Batas</li> <li>- Kurang memuaskan</li> <li>-</li> </ul>	1: Bab 7



**Magister Teknologi Informasi**  
**STMIK Jakarta STI&K**

				<ul style="list-style-type: none"> <li>j. Sudut Pandang Kerjasama Aplikasi</li> <li>k. Sudut Pandang Penggunaan Aplikasi</li> <li>l. Sudut Pandang Perilaku Aplikasi</li> <li>m. Sudut Pandang Struktur Aplikasi</li> <li>n. Sudut Pandang Infrastruktur</li> <li>o. Sudut Pandang Penggunaan Infrastruktur</li> <li>p. Sudut Pandang Implementasi &amp; Penerapan</li> </ul> <p>2. ArchiMate dan TOGAF views</p>						
10.	Mahasiswa mampu menganalisis penggunaan model-model Architecture	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan</li> <li>• Kejelasan</li> <li>• Komprehensi vitas</li> <li>• Keterbaruan</li> </ul>	Mahasiswa mampu menganalisis penggunaan model-model Architecture	<p><b>Analisis arsitektur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Teknik Analisis               <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tampilan Kinerja</li> <li>b. Teknik Analisis Kinerja untuk Arsitektur</li> <li>c. Pemodelan Kuantitatif</li> <li>d. Teknik Analisis Kuantitatif</li> </ul> </li> <li>3. Analisis Fungsional               <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Analisis Statis</li> <li>b. Analisis Dinamis</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problem Based Learning/ FGD</li> <li>• Project Based Learning</li> <li>• Ceramah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Review Textbook/ Jurnal</li> </ul>	6%	2 x 50 menit	<p>Kuis Dimensi : Pemahaman</p> <p>Penilaian kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sangat memuaskan</li> <li>- Memuaskan</li> <li>- Batas</li> <li>- Kurang memuaskan</li> </ul>	1: Bab 8
11.	Mahasiswa mampu menganalisis rancangan Architecture .	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan</li> <li>• Kejelasan</li> <li>• Komprehensi vitas</li> <li>• Keterbaruan</li> </ul>	Mahasiswa mampu Memahami dan menganalisis rancangan Architecture.	<p><b>Alignment Arsitektur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Pendahuluan</li> <li>2. Kerangka Kerja Kerangka GRAAL               <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Aspek Sistem</li> <li>b. Hirarki Agregat</li> <li>c. Proses Sistem</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problem Based Learning/ FGD</li> <li>• Project Based Learning</li> <li>• Ceramah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Review Textbook/ Jurnal</li> </ul>	8%	2 x 50 menit	<p>Kuis Dimensi : Pemahaman</p> <p>Penilaian kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sangat memuaskan</li> <li>- Memuaskan</li> </ul>	1: Bab 9



**Magister Teknologi Informasi**  
**STMIK Jakarta STI&K**

				<ul style="list-style-type: none"> <li>d. Tingkat Refinement</li> <li>e. Perbandingan dengan Kerangka Lainnya.</li> </ul> <p>3. Fenomena Perataan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Lapisan Layanan Penyediaan</li> <li>b. Arsitektur Infrastruktur</li> <li>c. Arsitektur Sistem Bisnis</li> <li>d. Ketidaksesuaian Strategis</li> <li>e. Hukum Conway</li> <li>f. Pola Alignment</li> </ul> <p>4. Proses Arsitektur</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Metode</li> <li>b. Tata Kelola IT</li> </ul>					<ul style="list-style-type: none"> <li>- Batas</li> <li>- Kurang memuaskan</li> <li>- Di bawah standar</li> </ul>	
12.	Mahasiswa mampu merancang dan menganalisis tool yang mendukung Enterprise Architecture	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan</li> <li>• Kejelasan</li> <li>• Komprehensivitas</li> <li>• Keterbaruan</li> </ul>	Mahasiswa mampu merancang dan menganalisis tool yang mendukung Enterprise Architecture	<p><b>Alat Pendukung (1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Alasan untuk Perangkat Arsitektur Perusahaan</li> <li>2. Lanskap Alat Arsitektur</li> <li>3. Infrastruktur Alat</li> <li>4. Meja Kerja untuk Arsitektur Perusahaan <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Integrasi Model</li> <li>b. Sudut Pandang Definisi</li> <li>c. Transparansi dan Perpanjangan</li> <li>d. Arsitektur Perangkat Lunak</li> <li>e. Format Exchange</li> <li>f. Meja Kerja di Tempat Kerja</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problem Based Learning/ FGD</li> <li>• Project Based Learning</li> <li>• Ceramah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Review Textbook/ Jurnal</li> </ul>	5%	2 x 50 menit	<p>Kuis Dimensi : Pemahaman</p> <p>Penilaian kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sangat memuaskan</li> <li>- Memuaskan</li> <li>- Batas</li> <li>- Kurang memuaskan</li> <li>- Di bawah standar</li> </ul>	1: Bab 10
13.	Mahasiswa mampu merancang dan menganalisis tool yang mendukung Enterprise Architecture	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan</li> <li>• Kejelasan</li> <li>• Komprehensivitas</li> <li>• Keterbaruan</li> </ul>	Mahasiswa mampu merancang dan menganalisis tool yang mendukung Enterprise Architecture	<p><b>Alat Pendukung (2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>5. Lihat Perancang Alat <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Aturan Sudut Pandang untuk Membuat Tampilan dan Visualisasi</li> <li>b. Mendefinisikan Tindakan dalam Model dan Tampilan</li> <li>c. Visualisasi Interaktif</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problem Based Learning/ FGD</li> <li>• Project Based Learning</li> <li>• Ceramah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Review Textbook/ Jurnal</li> </ul>	7%	2 x 50 menit	<p>Kuis Dimensi : Pemahaman</p> <p>Penilaian kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sangat memuaskan</li> <li>- Memuaskan</li> <li>- Batas</li> <li>- Kurang memuaskan</li> </ul>	1: Bab 10



**Magister Teknologi Informasi**  
**STMIK Jakarta STI&K**

				<ul style="list-style-type: none"> <li>d. Contoh: Alat Peta Lanskap</li> <li>e. Perbandingan dengan Arsitektur Model - View - Controller</li> <li>6. Alat Analisis Perubahan-Perubahan</li> <li>7. Alat Analisis Kuantitatif</li> <li>8. Dukungan Alat Komersial untuk ArchiMate</li> </ul>					- Di bawah standar	
14.	Mahasiswa mampu menerapkan dan menganalisis teknik dalam kasus kehidupan nyata	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan</li> <li>• Kejelasan</li> <li>• Komprehensi vitas</li> <li>• Keterbaruan</li> </ul>	Mahasiswa mampu menerapkan dan menganalisis teknik dalam kasus kehidupan nyata	<b>Studi Kasus (1)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Visualisasi Proses dan Aplikasi pada ABP               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. ABP Meta-Model</li> <li>b. Esensial Kasus</li> <li>c. Konsep</li> <li>d. Sudut Pandang</li> <li>e. Desain Visualiser</li> <li>f. Hasil Studi Kasus</li> </ol> </li> <li>2. Visualisasi Aplikasi di ABN AMRO               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. CITA Meta-Model</li> <li>b. Esensial Kasus</li> <li>c. Konsep</li> <li>d. Visualisasi</li> <li>e. Desain dan Hasil Alat</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problem Based Learning/ FGD</li> <li>• Project Based Learning</li> <li>• Ceramah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Review Textbook/ Jurnal</li> <li>• Laporan</li> </ul>	12%	2 x 50 menit	Laporan dan Komunikasi Dimensi : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelengkapan laporan</li> <li>2. Kebenaran laporan</li> <li>3. Komunikasi tertulis               <ol style="list-style-type: none"> <li>3a. Bahasa paper</li> <li>3b. Kerapian paper</li> </ol> </li> <li>4. Komunikasi lisan               <ol style="list-style-type: none"> <li>4a. Isi</li> <li>4b. Organisasi</li> <li>4c. Gaya presentasi</li> </ol> </li> </ol> Penilaian kompetensinya : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sangat memuaskan</li> <li>- Memuaskan</li> <li>- Batas</li> <li>- Kurang memuaskan</li> <li>- Di bawah standar</li> </ul>	1: Bab 11
15.	Mahasiswa mampu menerapkan dan menganalisis teknik dalam	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan</li> <li>• Kejelasan</li> <li>• Komprehensi vitas</li> </ul>	Mahasiswa mampu menerapkan	<b>Studi Kasus (2)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problem Based Learning/ FGD</li> <li>• Project Based Learning</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Review Textbook/ Jurnal</li> <li>• Laporan</li> </ul>	13%	2 x 50 menit	Laporan dan Komunikasi Dimensi : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelengkapan laporan</li> </ol>	1: Bab 11



Magister Teknologi Informasi  
STMIK Jakarta STI&K

	kasus kehidupan nyata	<ul style="list-style-type: none"><li>• Keterbaruan</li></ul>	dan mengana lisis teknik dalam kasus kehidupan nyata .	3. Desain dan Analisis di Pajak Belanda dan Administrasi Bea Cukai <ol style="list-style-type: none"><li>a. Esensial Kasus</li><li>b. Tampilan</li><li>c. Analisis Kinerja</li><li>d. Hasil Studi Kasus</li></ol>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ceramah</li></ul>					<ol style="list-style-type: none"><li>2. Kebenaran laporan</li><li>3. Komunikasi tertulis<ol style="list-style-type: none"><li>3a. Bahasa paper</li><li>3b. Kerapian paper</li></ol></li><li>4. Komunikasi lisan<ol style="list-style-type: none"><li>4a. Isi</li><li>4b. Organisasi</li><li>4c. Gaya presentasi</li></ol></li></ol> <p>Penilaian kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Sangat memuaskan</li><li>- Memuaskan</li><li>- Batas</li><li>- Kurang memuaskan</li><li>- Di bawah standar</li></ul>	
16.	UAS										

## INSTRUMEN PENILAIAN

### Kriteria Rancangan Proposal

GRADE	SKOR	Kriteria
<b>Sangat Baik</b>	>81	Rancangan yang disajikan sistematis, menyelesaikan masalah, dapat diimplementasikan dan inovatif
<b>Baik</b>	61 – 80	Rancangan yang disajikan sistematis, menyelesaikan masalah, dapat diimplementasikan dan kurang inovatif
<b>Cukup</b>	41 – 60	Rancangan yang disajikan tersistematis, menyelesaikan masalah, namun kurang dapat diimplementasikan
<b>Kurang</b>	21 – 40	Rancangan yang disajikan teratur, namun kurang menyelesaikan masalah
<b>Sangat Kurang</b>	<20	Rancangan yang disajikan tidak teratur dan tidak dapat menyelesaikan masalah

### KRITERIA Penilaian Presentasi Makalah

DIMENSI	Kriteria				
	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
	Skor < 20	21 – 40	41 – 60	61 – 80	>81
<b>Organisasi</b>	Tidak ada organisasi yang jelas, Fakta tidak digunakan untuk mendukung pernyataan	Cukup fokus, namun bukti kurang mencukupi untuk digunakan dalam menarik kesimpulan	Presentasi mempunyai fokus dan menyajikan beberapa bukti yang mendukung kesimpulan	Terorganisasi dengan baik dan menyajikan fakta yang menyakinkan untuk mendukung kesimpulan	Terorganisasi dengan menyajikan fakta yang didukung oleh contoh yang dianalisis sesuai konsep
<b>Isi</b>	Isinya tidak akurat atau terlalu umum				

**KRITERIA 3 : Keterampilan dalam Proses Bisnis**

<b>DIMENSI</b>	<b>Sangat Memuaskan</b>	<b>Memuaskan</b>	<b>Batas</b>	<b>Kurang Memuaskan</b>	<b>Di bawah standard</b>
<b>Penyiapan Alat dan Bahan</b>	Lengkap (100%), sesuai kebutuhan	Lengkap (90%), sesuai kebutuhan	Cukup lengkap (80%), sesuai kebutuhan	Kurang lengkap (70%), belum sesuai kebutuhan	Tidak lengkap ( $\leq 50\%$ ), tidak sesuai kebutuhan
<b>Keterampilan Kerja</b>	Sangat terampil, cepat dan runtut	Terampil, cukup cepat dan runtut	Cukup terampil, kecepatan sedang dan cukup runtut	Kurang terampil, kecepatan rendah dan kurang runtut	Tidak terampil, lambat dan tidak sesuai prosedur
<b>Inovasi dan Kreativitas</b>	Sangat tinggi	Tinggi	Cukup tinggi	Rendah	Sangat rendah
<b>Communication and Selling Skills</b>	Bahasa persuasif, komunikasi sangat baik, mampu menjelaskan produk dengan gamblang (95-100%), produk terjual 100%	Bahasa persuasif, komunikasi baik, penjelasan produk 90%, produk terjual 90%	Bahasa cukup persuasif, komunikasi cukup baik, penjelasan produk 80%, produk terjual 80%	Bahasa kurang persuasif, komunikasi kurang baik, penjelasan produk 70%, produk terjual 70%	Bahasa tidak persuasif, komunikasi tidak baik, penjelasan produk $\leq 70\%$ , produk terjual $\leq 50\%$
<b>Hasil Akhir Produk</b>	Keberhasilan diatas $\geq 95\%$ , kualitas sangat baik	Keberhasilan 90-95%, kualitas baik	Keberhasilan 85-80%, kualitas standar	Keberhasilan 75-80%, kualitas standar	Keberhasilan $\leq 75\%$ , kualitas dibawah standar
<b>SKOR</b>	<b>95 – 100</b>	<b>90 – 95</b>	<b>80 – 85</b>	<b>75 – 80</b>	<b>70 – 75</b>

**KRITERIA 4 : Daya tarik komunikasi / presentasi**

**Kriteria Komunikasi lisan dan bahasa tertulis**

<b>DIMENSI</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Baik</b>	<b>Cukup</b>	<b>Kurang</b>	<b>Sangat Kurang</b>
<b>Kemampuan Komunikasi</b>	>81	61 – 80	41 – 60	21 – 40	<20
<b>Penguasaan Materi</b>					
<b>Kemampuan Menghadapi Pertanyaan</b>					
<b>Penggunaan Alat Peraga</b>					
<b>Ketepatan Menyelesaikan Masalah</b>					





